

UNIVERSITATEA „BABEȘ-BOLYAI” CLUJ-NAPOCA
FACULTATEA DE PSIHOLOGIE ȘI ȘTIINȚE ALE EDUCAȚIEI
ȘCOALA DOCTORALĂ „EDUCAȚIE, REFLECȚIE, DEZVOLTARE”

REZUMATUL TEZEI DE DOCTORAT

**VALORIFICAREA FILMELOR DE ANIMAȚIE ÎN
OPTIMIZAREA ACTIVITĂȚILOR INTEGRATE ȘI
STIMULAREA MOTIVAȚIEI ÎNVĂȚĂRII ELEVILOR DIN
CLASA PREGĂTITOARE**

Conducător științific,
Prof. Univ. Dr. Vasile CHIȘ

Doctorand,
Stanca-Maria IUREAN

Cluj-Napoca,
2019

CUPRINS

<i>Introducere</i>	7
Capitolul I – FILMUL DE ANIMAȚIE – CONCEPT, EVOLUȚIE, CLASIFICĂRI	10
I.1. Introducere în domeniul filmului de animație	10
I.1.1. Animația	11
I.1.2. Invenția animației	11
I.1.3. Scurt istoric al filmelor de animație	12
I.1.4. Principiile animației	13
I.1.5. Animația computerizată	18
I.1.6. Clasificări ale filmelor de animație	20
I.2. Animația – artă și tehnică	23
Capitolul II – CONTRIBUȚIA MIJLOACELOR MEDIA ȘI A ELEMENTELOR DE TEHNOLOGIE COMPUTERIZATĂ -CA ALTERNATIVE ALE EDUCAȚIEI INFORMALE- LA EDUCAȚIA FORMALĂ	25
II.1. Interdependența dintre educația formală și educația informală	25
II.2. Filmele de animație, ca mijloace media aparținând educației informale, care pot fi inserate în cadrul formal/în activitatea didactică ..	30
II.2.1. Selectarea filmelor de animație pentru copii în scopul utilizării lor cu destinație didactică	31
II.3. Studii cu privire la impactul emisiunilor pentru copii/filmelor de animație asupra dezvoltării copiilor	32

Capitolul III – RECONSIDERĂRI ALE CURRICULUMULUI ÎN BAZA TEORIILOR DIN ȘTINŢELE EDUCAȚIEI ȘI DIN PSIHOLOGIA DEZVOLTĂRII	40
III.1. Teorii din psiho-pedagogie și sociologie cu impact asupra organizării cercetării bazate pe valorificarea filmelor de animație în activitatea didactică	40
III.1.1. Învățarea avansată distribuită (A.D.L.)	40
III.1.2. Teoria învățării depline (Carroll, Bloom)	42
III.1.3. Teoria socio-culturală (Vîgotsky)	46
III.1.4. Teoria învățării sociale (Bandura)	47
III.2. Paradigma competențelor integrate	51
III.3. Proiectarea activității didactice integrate	54
III.3.1. Abordarea inter-/multi-/trans-disciplinară a curriculumului	54
III.3.2. Curriculumul integrat – dimensiune a educației pentru competențe (Chiș, 2005)	55
III.4. Contribuția conținuturilor și/sau a personajelor prezentate în filmele de animație pentru copii la organizarea și optimizarea activității didactice – personalizări în contextul clasei pregătitoare	58
Capitolul IV – IMPACTUL FOLOSIRII MIJLOACELOR MEDIA ASUPRA STIMULĂRII MOTIVAȚIEI ÎNVĂȚĂRII	60
IV.1. Definiția și caracterizarea motivației	60
IV.2. Perspective teoretice în ceea ce privește motivația	61
IV.2.1. Modelul ierarhic al trebuințelor umane (Maslow)	61
IV.2.2. Teoria motivației de realizare (McClelland)	63
IV.2.3. Motivația intrinsecă și motivația extrinsecă	64
IV.3. Motivația învățării	65
IV.3.1. Strategii motivaționale în predare	67

IV.4. Filmele de animație pentru copii - mijloc de stimulare a motivației învățării	68
Capitolul V – COORDONATELE GENERALE ALE CERCETĂRII ...	70
V.1. Premisele teoretice ale cercetării	70
V.2. Scopul și obiectivele cercetării	73
V.3. Întrebările de cercetare	73
V.4. Ipotezele cercetării	74
V.5. Variabilele cercetării	74
V.6. Metodele și instrumentele de cercetare	75
Capitolul VI – ORGANIZAREA ȘI DESFĂȘURAREA CERCETĂRII PEDAGOGICE	77
VI.1. Contextul cercetării pedagogice	77
VI.1.1. Studiu constatativ privind perspectivele cadrelor didactice față de utilizarea filmelor de animație pentru copii în demersul didactic și stimularea motivației învățării	77
VI.1.2. Studiu constatativ privind preferințele copiilor de 5-7 ani în alegerea măștilor realizate prin tehnica picturilor pe față	85
VI.1.3. Proiect pilot pentru testarea procedurilor care vor fi folosite ulterior în demersul experimental de scară largă	87
VI.2. Organizarea cercetării experimentale	89
VI.2.1. Locul și perioada derulării cercetării	89
VI.2.2. Eșantionul de participanți	89
VI.2.3. Eșantionul de conținut	91
VI.3. Experimentul formativ	94
VI.3.1. Administrarea pre-testului	94
VI.3.1.1. Prezentarea rezultatelor pre-testului	95
VI.3.2. Desfășurarea propriu-zisă a experimentului formativ	96
VI.3.2.1. Derularea proiectelor tematice integrate centrate pe filme de animație cunoscute de copii	97

VI.3.2.2. Aplicarea programului „Steluța săptămânii”, bazat pe recompense, prin utilizarea personajelor din filme de animație cunoscute de copii	150
VI.3.2.3. Prezentarea aspectelor înregistrate în cadrul experimentului formativ	150
VI.3.3. Administrarea post-testului	151
VI.3.3.1. Prezentarea rezultatelor post-testului	151
VI.3.4. Administrarea re-testului	152
VI.3.4.1. Prezentarea rezultatelor re-testului	152
Capitolul VII – ANALIZA, PRELUCRAREA ȘI INTERPRETAREA DATELOR OBȚINUTE	154
VII.1. Pretest	154
VII.2. Posttest	157
VII.3. Retest	163
VII.4. Pretest – posttest	167
VII.5. Pretest – retest	169
VII.6. Alte date înregistrate	170
Capitolul VIII – CONCLUZII	174
VIII.1. Considerente generale privind cercetarea realizată	174
VIII.2. Limite ale cercetării	176
VIII.3. Sugestii pentru cercetări viitoare	177
Bibliografie	178

Anexe

<i>Anexa 1.</i> Chestionar privind perspectivele cadrelor didactice față de utilizarea filmelor de animație pentru copii în demersul didactic și stimularea motivației învățării	184
<i>Anexa 2.</i> Grilă de interviu individual privind preferințele copiilor în alegerea măștilor realizate prin tehnica picturilor pe față	186
<i>Anexa 3.</i> Pretest	187
<i>Anexa 4.</i> Grilă de observare a lecției privind nivelul de optimizare a activității didactice	191
<i>Anexa 5.</i> Posttest	192
<i>Anexa 6.</i> Exemple de bune practici care valorifică filmele de animație pentru copii în diferite contexte didactice	196
<i>Anexa 7.</i> Extras din Legea nr. 8 din 14 martie 1996 privind dreptul de autor și drepturile conexe	247

Introducere

Prezenta lucrare cu titlul „Valorificarea filmelor de animație în optimizarea activităților integrate și stimularea motivației învățării elevilor din clasa pregătitoare” surprinde direcții de cercetare și acțiuni derivate din pedagogia contemporană, curriculumul educațional, proiectarea curriculară și problematica acestora.

Așa cum menționează și titlul, lucrarea se centrează pe valorificarea educativă a animațiilor comerciale pentru copii care, însă, au, în societatea actuală, influențe informale puternice, cu precădere asupra tinerilor, influențe care pot constitui un stimul motivațional real în activitatea didactică.

Totodată, valențele multiple pe care un cadru didactic le poate identifica și valorifica pe palierele tuturor disciplinelor predate la clasa de elevi pot să transforme animațiile comerciale pentru copii într-o resursă valoroasă în organizarea activităților integrate la nivel intra-/inter-/multi-/pluri-/trans-disciplinar.

Cuvinte cheie: filmele de animație, educația formală, educația informală, motivația intrinsecă, motivația extrinsecă, motivația învățării, curriculumul integrat, proiectarea unităților tematice integrate, programul „Steluța săptămânii”

Structură și conținuturi

Capitolul I – Filmul de animație – concept, evoluție, clasificări

Filmele de animație reprezintă acel gen de filme realizate prin animarea personajelor sau obiectelor naturale

Animația reprezintă procedeul artistic complex prin care se realizează efectul de mișcare, folosindu-se diferite tehnici de precum: desen, cartoane decupate, păpuși, gravură, obiecte, pictură, plastilină, computer etc.

Filmul de animație, acea producție difuzată pe micile și marile ecrane, care, conform site-ului Wikipedia, „a fascinat și fascinează universul copilăriei, are o istorie mai lungă decât filmul cu imagini reale din mediul înconjurător, cu oameni sau animale”.

După apariția cinematografului, producțiile animate s-au dezvoltat creativ într-un mod exploziv. Acest aspect duce la apariția a zeci de tehnici ale animației, printre care: animația

tradițională, animația stop-cadru/„stop-motion”, animația prin directă gravare pe film, animația prin tehnica animării oamenilor/„pixilation”, animația folosind plastilina („clay animation” sau „claymation”), animația realizată cu ajutorul păpușilor sau multe alte tehnici.

Tot atunci s-au pus bazele principiilor care guvernează în mare parte și în prezent modul de realizare a animațiilor: turtire și întindere (Squash and stretch), anticipare (Anticipation), aranjarea cadrelor (Staging), fotogramă cu fotogramă (Straight ahead action and pose to pose), urmărirea mișcării și acțiunea suprapusă (Follow through and overlapping action), focusarea pe fotogramele de la început și de la sfârșit (Slow in și slow out), arce (Arcs), acțiunea secundară (Secondary action), timpii acțiunii (Timing), exagerarea (Exaggeration), desenul volumetric (Solid drawing), atracția (Appeal).

Evoluția cinematografului de animație a continuat, cu particularitățile specifice față de cinematograful care folosea personaje-oameni, producțiile animate apelând treptat la tehnici din ce în ce mai inovative și mai îndrăznețe. Folosind mijloace care nu necesitau resurse prea costisitoare, precum materiale banale ca nisipul, cărbunele, plastilina sau chiar acele cu gămălie, animatorii dau naștere unor lumi feerice, de poveste, reprezentând fantasticul, imaginarul într-o formă mai eficientă decât o pot face filmele care folosesc actori.

În sens larg, animațiile se pot încadra într-una dintre categoriile: 2D, 3D sau Stop-cadru („Stop motion”, în limba engleză).

Cecetarea de față, în scopul documentării, a impus vizionarea unui număr semnificativ de filme de animație (peste 100 de producții vizionate). Pe baza analizei, s-a realizat o clasificare proprie care are ca scop încadrarea animațiilor în anumite categorii utile în demersul instructiv-educativ din cadrul formal, stabilindu-se ca și criteriu *valoarea didactică* a filmelor de animație. Astfel, s-ar putea contura următoarele categorii care se adresează preșcolarului și școlarului mic (5-7 ani):

- animații sub formă de *povești/basme*;
- animații cu *valențe informativ-științifice*;
- animații care intră în sfera *educației ecologice*;
- animații care stimulează *introspecția și dezvoltarea personală*;
- animații care promovează *valori sociale*;
- animații ale căror coloane sonore/cântece care apar pe parcursul filmelor pot fi valorificate la nivelul *interpretării muzical-ritmice*;

- filmele de animație formează și dezvoltă competențe specifice *artelor vizuale și abilităților practice*, animația fiind deja recunoscută ca o formă de manifestare artistică.

Filmele de animație constituie, în momentul de față, o resursă diversificată de informații și idei, care se îmbogățeste în continuu și care poate fi valorificată în diverse contexte educativ-formative, dacă există deschiderea necesară.

Capitolul II – Contribuția mijloacelor media și a elementelor de tehnologie computerizată –ca alternative ale educației informale- la educația formală

Așa cum Gabriela Cristea (2002) apreciază, „forme generale ale educației reprezintă modalitățile de realizare a activității de formare-dezvoltare a personalității prin intermediul unor acțiuni și/sau influențe pedagogice desfășurate, în cadrul sistemului de educație/învățământ în condițiile exercitării funcțiilor generale ale educației (funcția de formare-dezvoltare a personalității, funcția economică, funcția civică, funcția culturală a educației)”. (p. 70)

Educația formală reprezintă forma intenționată a educației, organizată în mod sistematic și evaluată periodic. Această formă a educației este atribuită specialiștilor din sfera educațională, acceptați din punct de vedere instituțional, juridic, social și statal, constiuiți în categorii precum profesori, învățători și altele. Acțiunile și influențele întreprinse în cadrul educației formale de către furnizorii acesteia sunt elaborate de către instituții de specialitate și orientate cronologic în scopul formării personalității individului. Philip Coombs (1973) definește educația formală ca fiind “sistemul educațional structurat ierarhic și gradat cronologic, pornind de la școala primară și până la universitate, care include, în plus față de studiile academice, o varietate de programe de specializare și instituții de pregătire profesională”.

Spre deosebire de educația formală, **educația informală** cuprinde afluxul informațional și influențele formative implicite manifestate prin experiențele cotidiene la care individul este de cele mai multe ori expus fără o intenție clar prestabilită, care generează învățarea informală. Educația informală este furnizată de medii precum familia, cercul de prieteni/membrii comunității sau mass-media. Educația informală începe de când ne naștem și se derulează pe tot parcursul vieții, multe dintre influențele acesteia contribuind la formarea și dezvoltarea personalității individului, uneori, aproape în egală măsură cu educația formală, deoarece și prin intermediul educației informale individul dobândește cunoștințe, își formează

și dezvoltă atitudini și convingeri sau priceperi și deprinderi, chiar dacă acestea se realizează nestructurat, prin prisma experiențelor cotidiene la care individul este supus.

Chiar dacă fiecare formă a educației are modul propriu de organizare și funcționare, se evidențiază necesitatea creării condițiilor în care acestea să se manifeste optim, sprijinindu-se și potențându-se una pe cealaltă. Altfel spus, educația formală poate obține beneficii dacă încearcă integrarea creativă a unora dintre influențele nestructurate pe care educația informală le exercită asupra individului; sau, invers, educația formală poate influența anumite orientări pe care individul le alege în ceea ce privește acceptarea influențelor provenite din mediul informal.

Așadar, între tipurile de educație, stabilirea unor relații permanente de interdependență aduce beneficii în ceea ce privește educația, în ansamblu său, precum și în formarea și dezvoltarea personalității umane.

Printre activitățile ce aparțin educației informale, identificate de cercetători (Ionescu, Radu, 2001, p. 181-183; Ionescu, Chiș, 1992, p.18-21; Costea, Cerkez, Sarivan, 2009, p.155-212) ca putând fi introduse în cadrul formal al educației, se numără:

- „utilizarea emisiunilor TV, înregistrărilor DVD, emisiunilor online pentru documentare”; filmele de animație pot fi, așadar, incluse în această categorie;
- „realizarea de filme, poze, benzi desenate, tablouri, schițe, planșe, machete, mulaje etc.”; pornind de la filmele de animație se pot realiza benzi desenate, schițe, planșe, machete, mulaje etc.; de asemenea, elevii pot fi îndrumați să realizeze ei înșiși scurte animații;
- „utilizarea TIC, de către profesor și elevi, pentru transmiterea și prezentarea informațiilor, realizarea de aplicații, evaluare”; instrumentul principal de vizionare a acestor producții cinematografice îl constituie computerul, deci, folosirea la clasă a acestui mijloc informal de educație (filmul de animație) implică utilizarea mijloacelor Tehnologiei Informației și Comunicării;
- „organizarea unei trupe de teatru”; o trupă de teatru organizată la nivelul școlii poate reproduce fire epice regăsite în filme de animație care să aibă puternice valențe formativ-educative.

Filmele de animație, ca resurse educaționale on-line sau ca înregistrări DVD, oferă avantajul informațiilor și valorilor transmise pe cale audio-video, adică mai rapid, apelând în același timp la o multitudine de simțuri și emoții provocate de efectele media. Cu toate că

aparțin educației informale, filmele de animație pentru copii tind, mai nou, să capete din ce în ce mai multe valențe educaționale.

Cu toate acestea, selecționarea atentă a filmelor de animație utilizate la clasă de către cadrul didactic este imperios necesară. Aspectele de urmărit în momentul selectării materialelor utilizate în scopul folosirii acestora la clasă sunt:

- alegerea materialului adecvat, care să corespundă obiectivelor educaționale propuse;
- selectarea filmelor/secvențelor care nu risipesc inutil resursa de timp/ora de curs, precum și încadrarea în timpul estimat;
- asigurarea climatului optim de vizionare a filmului de animație (mărimea corespunzătoare a ecranului/proiecției, poziționarea adecvată, sonor potrivit), pentru fiecare elev în parte;
- utilizarea observației/vizionării dirijate care implică: *enumerarea obiectivelor de învățare*, înainte de începerea vizionării și *restructurarea datelor pe baza reflecției (debriefing* - Raphael, Wilson, 2003, p. 1), după vizionare;
- fructificarea conținuturilor în cadrul uneia sau mai multor discipline, în scopul realizării obiectivelor educaționale urmărite de către cadrul didactic.

O paletă de studii analizate evidențiază în mod sintetic următoarele aspecte referitoare la impactul filmelor de animație asupra dezvoltării copilului:

- filmele de animație reprezintă o *parte a educație informale*, care poate completa educația parentală sau chiar educația formală; (Habib, Soliman, 2015)
- de asemenea, filmele de animație constituie puternici factori care afectează copilăria, acestea fiind considerate „*arme cu două tăișuri*”, ele putând afecta în sens pozitiv sau negativ evoluția unui individ; (Habib, Soliman, 2015)
- prezența adultului, care are responsabilitatea de a selecta conținuturile vizionate de către copil și de a valorifica aspectele pozitive ale materialelor transmise prin mijloace media, este obligatorie și decisivă, punându-se accent pe noțiunea de *co-vizionare (co-viewing*, în limba engleză - Linebarger, Vaala, 2010; Linebarger, Walker, 2005; Mendelsohn, et al, 2008).

Capitolul III – Reconsiderări ale curriculumului în baza teoriilor din Științele educației și din Psihologiei dezvoltării

Filmele de animație, ca și resursă educațională TIC, pot fi integrate categoria *Învățării Avansate Distribuite (Advanced Distributed Learning – ADL)*, prin prisma faptului că accesul on-line la secvențe din acestea este relativ ușor, printre beneficiile ce derivă din utilizarea acestora la clasa de elevi remarcându-se oportunitatea de distribuire a secvențelor relevante din punct de vedere didactic.

Din perspectiva „instruirii corespunzătoare”, așa cum aceasta se regăsește în *Teoria învățării depline* (Caroll, 1963; Bloom, 1968), modelele educaționale care se pliază pe particularitățile individuale ale elevilor sunt mai eficiente. În acest context, crearea unor situații de învățare precum cele axate pe valorificarea filmelor de animație pentru copii, în scopul optimizării activităților integrate și stimulării motivației învățării, vor conduce la îmbunătățirea calității instruirii precum și la accelerarea vitezei de învățare. Odată ce elevul se simte ancorat în situații cu care se identifică, precum teme, conținuturi, idei regăsite în filmele de animație pe care le vizionează, implicarea și perseverența acestuia în realizarea unor sarcini de învățare care pornesc de la aceste tipuri de producții media pot conduce la o accelerare a timpului de învățare, încurajând eficacitatea maximă a fiecărui copil în parte.

Conform *Teoriei socio-culturale* (Vîgotski, 1971-1972), mediul socio-cultural are un rol semnificativ în dezvoltarea individului. Filmele de animație pentru copii, fac parte din influențele venite din acest context socio-cultural, cel puțin în cazul majorității copiilor din România, indiferent de clasa socială din care aceștia provin. În consecință, acest tip de producții cinematografice tind să influențeze din ce în ce mai mult dezvoltarea cognitivă a copiilor. De aceea, rolul adultului este unul decisiv în controlarea și ghidarea copilului în ceea ce privește preferințele de vizionare, precum și în preluarea valențelor educative regăsite în filmele de animație, în scopul unei dezvoltări armonioase a micuților.

Învățarea socială acoperă spectrul întregii învățări umane, deoarece aceasta are loc în diverse contexte culturale, fiind în continuu ghidată de modele educaționale intenționate sau nu. *Teoria învățării sociale*, propusă de Bandura (1977), se poate aplica în actul educațional prin identificarea unor modele de impact pentru copii, modele cu puternice influențe educative benefice în dezvoltarea unei personalități armonioase. Teoria învățării sociale este cea care susține în cea mai mare măsură modalitatea de abordare a activităților didactice integrate propuse în cadrul cercetării de față, în principal prin prisma faptului că personajele din filmele de animație constituie, în societatea contemporană, modele de învățare socială.

Conceptul de **curriculum integrat** acceptă sub cupola lui denumiri relativ echivalente ca și semnificație precum: „conținuturi corelate, predare tematică, predare sinergică” (Chiș, 2005, p. 165). Un sinonim pentru conceptul de curriculum integrat îl reprezintă curriculum inter-, multi- și trans-disciplinar.

Filmele de animație pentru copii, în măsura în care sunt atent selecționate de către adult, în situația de față - cadrul didactic, pot deveni o resursă reală și eficientă a susținerii actului educațional, cu precădere la nivelul clasei pregătitoare. Ele pot deveni, din simple producții comerciale, adevărate materiale cu scop didactic, de impact, care să capteze atenția elevilor, să susțină și să eficientizeze învățarea.

Filmele de animație adresate preșcolariilor sau elevilor de vârstă școlară mică pot fi integrate în demersul didactic în orice moment, în funcție de dorința cadrului didactic și de creativitatea acestuia, folosind oricare dintre modelele de referință din integrarea curriculară (Chiș, 2005). Totul depinde pe persoana care se adresează copiilor și de obiectivele urmărite de aceasta.

O vizionare atentă a acestor filme de animație poate conduce la selectarea unor materiale suport pentru aproape toate conținuturile care trebuie parcurse cel puțin la nivelul clasei pregătitoare, dacă nu și la nivelul celorlalte clase din ciclul primar.

Capitolul IV – Impactul folosirii mijloacelor media asupra stimulării motivației învățării

Motivația, așa cum o definește Sillamy (1996), reprezintă „ansamblul factorilor dinamici care determină conduita unui individ” (p. 202) și este importantă în procesul de învățare, dat fiind faptul că motivația determină individul să acționeze, în scopul realizării activităților propuse.

Motivația intrinsecă determină individul să se angajeze în activități pentru plăcerea și satisfacția produse de acestea, fără constrângeri externe (factori exteriori). Activitățile care sunt motivate intrinsec sunt susținute de nevoi interioare de cunoaștere, pasiuni pentru anumite domenii ale cunoașterii sau plăcerea realizării acelor activități. Mobilizarea în acest sens nu implică eforturi ridicate, sentimentele de mulțumire, satisfacție, îndeplinire fiind cele care se instalează în momentul realizării activităților motivate intrinsec.

Spre deosebire de motivația intrinsecă, **motivația extrinsecă** apare prin condiționări externe. Sursa acesteia este în exteriorul individului. Acesta se angajează în activități pentru a-și atinge anumite scopuri nu pentru în sine scopul. Activitățile motivate extrinsec nu oferă

întotdeauna plăcere interioară, mulțumire, satisfacții, efortul făcut de individ fiind voluntar. Uneori pot apărea stări emoționale negative cauzate de pedeapsă, teama de eșec etc..

Literatura de specialitate atribuie un rol extrem de important motivației intrinseci. Este, așadar, cunoscut ca motivația intrinsecă constituie un mobil foarte puternic în învățate și creativitate. (Ryan și Stiller, 1991)

La polul opus, motivația extrinsecă a fost adesea percepută ca slabă și sărăcăcioasă (De Charms, 1968), contrastând puternic cu motivația intrinsecă. În practică, însă, în cadrul multora dintre activitățile pe care individul le desfășoară (cum este, de exemplu, activitatea de învățare a școlarului mic), acesta este motivat extrinsec. Totodată, Ryan și Deci (2001), în cadrul Teoriei auto-determinării, identifică unele forme active ale motivației extrinseci, care nu sunt atât de sărace în efecte.

De asemenea, motivația extrinsecă poate manifesta efecte negative sau pozitive asupra motivației intrinseci în funcție de factori contextuali precum mediul, capacitățile persoanei care motivează extrinse sau vârsta individului, aceștia fiind cel puțin la fel de importanți ca și stimularea extrinsecă în sine. (Cojocnean, Iurean, 2016).

În concluzie, se apreciază că motivația intrinsecă și cea extrinsecă, nu se exclud una pe cealaltă, acestea funcționând de multe ori în complementaritate.

Motivația învățării este subordonată motivației, la modul general, în mod particular acesta referindu-se la multitudinea de factori care mobilizează elevul în activitatea de învățare, acesta simțindu-se energizat să asimileze noi cunoștințe, să își formeze priceperi și deprinderi etc., motivația învățării facilitând procesul de învățare prin sporirea efortului, prin concentrarea atenției individului, prin crearea unei stări specifice, favorabile activității de învățare.

Între motivație și învățare există o legătură strânsă. Motivația reprezintă cauza pentru care un elev învață sau nu, însă tot motivația poate reprezenta efectul activității de învățare în sine, deoarece rezultatele învățării vor determina susținerea eforturilor de învățare ulterioare.

Filmele de animație devin o modalitate de stimulare a motivației învățării în momentul implicării acestora în procesul didactic. Cu cât materialele prezentate (filme de animație) sunt mai de actualitate, cu atât motivația crește, uneori fiindcă ele constituie un conținut nou vizionat, alteori fiindcă acestea (în mod special personajele) sunt îndrăgite și solicitate de către copii.

De asemenea, acestea se pot constitui în modalități de motivare intrinsecă, de implicare în învățare (dacă elevii cunosc conținutul și îl apreciază), dar pot deveni și pârgii de motivare extrinsecă a elevilor.

Conținuturile atractive, grafica de excepție, care construiesc aceste filme de animație de ultimă generație, precum și umorul inserat în firul epic reprezintă o reală atracție pentru preșcolari, școlarii mici și nu numai.

Capitolul V – Coordonatele generale ale cercetării

Scopul general al cercetării îl constituie *valorificarea filmelor de animație, conferind acestora destinație didactică, prin prisma proiectării activităților integrate și a stimulării motivației învățării la elevii de clasă pregătitoare.*

În concordanță cu titlul lucrării de față și cu premisele teoretice și contextul cercetării aplicative, se vor formula mai jos întrebările de cercetare, care vor sta la baza inițierii demersului experimental, și anume:

- *Întrebarea 1: Cum se pot valorifica filmele de animație în proiectarea activităților integrate la nivelul clasei pregătitoare?*
- *Întrebarea 2: În ce măsură se stimulează motivația învățării prin utilizarea de programe care integrează elemente din filmele de animație pentru copii corespunzătoare nivelului de vârstă 5-7 ani?*

Ipotezele cercetării se constituie în:

- *Ipoteza 1: Organizarea activităților integrate sub formă de unități tematice centrate pe filme de animație pentru copii cu destinație didactică, conduce la optimizarea activităților integrate și la dezvoltarea competențelor specifice elevilor de clasă pregătitoare.*
- *Ipoteza 2: Aplicarea programului „Steluța săptămânii”, bazat pe recompense sub formă de picturi pe față/„face-painting” reprezentând personaje din filme de animație cunoscute și preferate de elevii de clasă pregătitoare, stimulează motivația învățării.*

VARIABLE INDEPENDENTE	VARIABLE DEPENDENTE
1. Realizarea, la clasa pregătitoare, de unități tematice centrate pe filme de animație pentru copii cu destinație didactică	1.a) Calitatea activităților integrate
	1.b) Gradul de dezvoltare a competențelor specifice elevilor de clasă pregătitoare
2. Aplicarea programului „Steluța săptămânii”, bazat pe recompense sub forma picturilor pe	2. Nivelul motivației învățării

<i>față/„face-painting” reprezentând personaje din filme de animație cunoscute și preferate de elevii de clasă pregătitoare</i>	
---	--

Metodele și instrumente de colectare a datelor cercetării sunt:

METODELE DE CERCETARE	INSTRUMENTELE DE CERCETARE
<i>Metoda cercetării documentelor curriculare și a altor documente școlare</i>	<i>Documentele curriculare oficiale Diferite documente școlare</i>
<i>Metoda anchetei</i>	<i>Chestionarul de concepție proprie</i>
<i>Metoda interviului</i>	<i>Interviul de concepție proprie</i>
<i>Metoda autoobservației</i>	<i>Jurnalul de (auto)observație</i>
<i>Metoda experimentului psihopedagogic/didactic</i>	<i>Activitățile didactice integrate</i>
<i>Metoda testelor</i>	<i>Testele pedagogice de cunoștințe de concepție proprie Testele psihologice (psihometrice) de concepție proprie</i>

Metodele de măsurare a datelor cercetării folosite sunt:

- *Gruparea statistică (tabele statistice - analitice, sintetice; grafice statistice: diagrame de structură, diagrame de comparație, histograme);*
- *Determinarea de indici statistici (Media, Mediana, Modul, Amplitudinea, Abaterea simplă, Abaterea medie, Dispersia, Abaterea standard).*

Metode de prelucrare matematico-statistică și interpretare a datelor cercetării utilizate sunt:

- *Metode matematico-statistice de studiere a relațiilor dintre fenomene (Coeficientul de corelație simplă - Bravais-Pearson);*
- *Comparația statistică – metodă de verificare a ipotezelor statistice (Testul de comparație t).*

Metodele și instrumentele de cercetare folosite sunt selectate atent în scopul corelării temei lucrării cu obiectivele urmărite în cadrul cercetării propriu-zise și a validării ipotezelor specifice ale acesteia.

Cercetarea se focusează pe două axe principale:

- *Axa 1, care urmărește prin propriile metode și instrumente eficacitatea valorificării filmelor de animație în proiectarea didactică integrată, felul în care aceasta se reflectă în activitatea didactică propriu-zisă și în nivelul de implicare și dezvoltare a competențelor specifice a elevilor de clasă pregătitoare*

- Axa 2, care implică metode și instrumente de cercetare a nivelului de motivare/implicare a copiilor în activitatea de învățare, prin prisma utilizării filmelor de animație în cadrul programului „Steluța săptămânii”, care recompensează nivelul realizării sarcinilor de lucru

Capitolul VI – Organizarea și desfășurarea cercetării pedagogice

În scopul efectuării unui *studiu constatativ privind perspectivele cadrelor didactice față de utilizarea filmelor de animație pentru copii în demersul didactic și stimularea motivației învățării*, s-a utilizat *metoda anchetei de interes*, utilizând, ca instrument specific, *chestionarul* de concepție proprie. Construirea și validarea a chestionarului a respectat metodologia lui *Albu* (2000). După validare, chestionarul a fost aplicat unui număr de 104 cadre didactice din învățământul primar public și privat, din mediul urban și rural. În urma analizării și interpretării răspunsurilor obținute, se remarcă:

- o deschidere mai mare din partea cadrelor didactice din școlile private în ceea ce privește valorificarea didactică a filmelor de animație pentru copii/o anumită rețineră în acest sens din partea cadrelor didactice din învățământul public;
- relevantă realizarea experimentului formativ la nivelul școlilor publice din mediul urban (care au realizat abateri minimale de la media procentuală a populației chestionate), deci *nișa* din cadrul căreia se va extrage eșantionul de subiecți va fi reprezentată de *școli de stat din mediul urban*.

Pentru realizarea unui *studiu constatativ privind preferințele copiilor de 5-7 ani în alegerea măștilor realizate prin tehnica picturilor pe față*, s-au intervievat 523 de subiecți din județul Cluj și județele limitrofe. În urma analizării și interpretării răspunsurilor obținute, se reține:

- preferința copiilor pentru măști ce reprezintă personaje din filme de animație (62.5%);
- pe băieți (37,28%), doar oferirea unor modele ce reprezintă personaje din filme de animație i-a determinat să aleagă să se picteze pe față;
- necesitatea identificării unui program, în cadrul cercetării experimentale, care să implice folosirea unor stimulente sub formă de picturi pe față care reprezintă personaje din filme de animație cunoscute de copii, în scopul stimulării motivației învățării.

Pentru testarea procedurilor care vor fi folosite ulterior în demersul experimental de scară largă se derulează un proiect pilot în perioada 10 octombrie – 25 noiembrie 2016, la

Școala Gimnazială „Spectrum” Cluj-Napoca, la clasa pregătitoare A – 14 elevi și are ca principale obiective:

- Realizarea detaliată a proiectării unităților tematice și a programului „Steluța săptămânii”, bazat pe recompense care vor fi folosite ulterior și în demersul experimental de scară largă;
- Aplicarea propriu-zisă a demersului didactic întreprins și observarea eficacității acestuia prin jurnalul de autoobservare a activităților.

În urma pilotării programului de unități tematice integrate coroborat cu programul „Steluța săptămânii”, la clasa pregătitoare A (14 elevi) - Școala Gimnazială Internațională „Spectrum” Cluj-Napoca, s-au consemnat (prin autoobservație) următoarele:

- ✓ Proiectarea activităților integrate sub formă de unități tematice este mai ofertantă, adaptată nivelului vârstei, intereselor și experiențelor anterioare, dacă se concentrează pe filme de animație pentru copii
- ✓ Elevii agreează activitățile integrate centrate pe filme de animație, implicându-se constant în rezolvarea sarcinilor de lucru
- ✓ Programul „Steluța săptămânii” motivează în permanență elevii, determinându-i să se implice constant în activitățile de învățare
- ✓ Unii dintre elevii au dovedit comportament proactiv, reușind să asocieze informații observate în timpul vizionării filmelor cu informații noi predate, fără ca aceste asocieri să fi fost sugerate de către cadrul didactic (exemplu: În momentul în care s-a predat noțiunea de culori calde, eleva B.D.I. a remarcat că unul dintre personajele dintr-un film de animație vizionat este integral reprezentat cu ajutorul culorilor calde.)
- ✓ Atmosfera și climatul educațional create în clasă sunt plăcute, activitățile derulându-se cu plăcere, relațiile interpersonale, cadru didactic-elev și elev-elev, dezvoltându-se în sens pozitiv.

Pe baza experienței câștigate în exercițiul de pilotare, programul sinergic aplicat va fi revizuit și utilizat ulterior în demersul experimental de scară largă.

Organizarea cercetării experimentale implică:

- *Locațiile cercetării:* Școala Gimnazială „Andrei Șaguna” Turda, jud. Cluj, și Liceul de Informatică „Tiberiu Popoviciu” Cluj-Napoca, jud. Cluj;
- *Perioada derulării cercetării:* octombrie 2017 – februarie 2018;

- *Eșantionul de participanți*: reprezentativ din punct de vedere statistic; 108 elevi de clasă pregătitoare (55 – eșantionul experimental + 53 – eșantionul de control);
- *Eșantionul de conținut*: reprezentativ constituit (respectă Planul-cadru, Programa școlară, competențele specifice disciplinelor și conținuturile adecvate, la nivelul clasei pregătitoare); structurat sub forma a două unități tematice integrate („Furnici și alte viețuitoare mici” și „Prietenia mașinilor”).

Experimentul formativ implică:

a) Administrarea *pretestului* care cuprinde:

- primii 4 itemi - test individual pedagogic de cunoștințe de concepție proprie, cuantificând (în maximum 10 puncte) nivelul competențelor la disciplinele Comunicare în limba română, Matematică și explorarea mediului, Muzică și mișcare și Arte vizuale și abilități practice;
- ultimul item - psihometric, care cuantifică (printr-o scală de la 1 la 5) nivelul motivației învățării perceput de către subiecți și corespunde disciplinei Dezvoltare personală.

Mediile obținute la test de către cele două eșantioane de subiecți sunt apropiate, deci se confirmă semnificația eșantioanelor. Mai mult, comparând media, mediana (cunoștințe: 7/7, motivație: 4/4) și modul (cunoștințe: 7/7, motivație: 4/4), se remarcă o distribuție statistică aproape perfect simetrică și unimodală.

b) *Desfășurarea propriu-zisă a experimentului formativ*, care s-a derulat axându-se pe *programul sinergic integrat* care presupune valorificarea filmelor de animație în proiectarea celor două unități tematice concomitent cu programul „Steluța săptămânii”, bazat pe recompense.

b)1. Pe parcursul derulării **proiectelor tematice integrate** propuse, axate pe valorificarea filmelor de animație, săptămânal, eșantionul experimental este monitorizat, prin *observație sistematică*, de un alt cadru didactic din școală, cu gradul didactic I, care asistă la o lecție, alternativ, o săptămână la clasa pregătitoare A și o săptămână la clasa pregătitoare B. În timpul lecțiilor asistate, cadrul didactic observator completează o grilă de observație propusă.

b)2. Programul „Steluța săptămânii” constă în acordarea de steluțe, în funcție nivelul realizării sarcinilor de lucru pe parcursul unei săptămâni. Fiecare copil poate primi un număr maxim de 10 steluțe pe săptămână, pentru realizarea sarcinilor de învățare care aparțin tuturor disciplinelor. Elevul/Elevii care au cumulat cel mai mare număr de steluțe în săptămâna respectivă primesc titulatura de „Steluța săptămânii”.

c) Administrarea *posttestului* care aceeași structură ca și pretestul.

d) Administrarea *retestului* care aceeași structură ca și pretestul.

Capitolul VII – Analiza, prelucrarea și interpretarea datelor obținute

Din datele înregistrate *în timpul experimentului formativ* se rețin următoarele:

a) Datele obținute în urma *observării sistematice* (săptămânale) prin grila de observație a activităților didactice proiectate și derulate la nivelul eșantionului experimental reflectă un *coeficient de corelație simplă* (r) rezultat în urma asocierii celor două variabile (design didactic și implicarea elevilor) de:

$$r = 0.420084025$$

Valoarea coeficientului de corelație simplă (r) indică:

- corelație pozitivă, directă;
- dacă variabilei „design didactic” i se atribuie valori în creștere, tendința variabilei „implicarea elevilor” este de a crește.

b) Tendința mediilor obținute de elevi în cadrul *programului „Steluța săptămânii”* este una ascendentă, după cum reiese din următorul grafic (Fig. VII.13.):

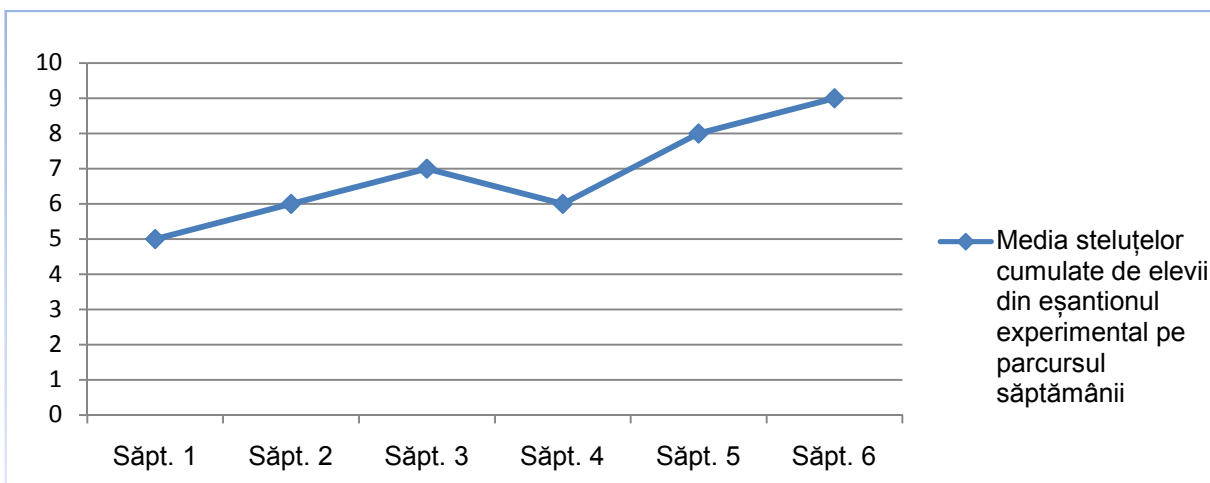


Fig. VII.13. *Tendința mediei steluțelor obținute săptămânal de elevii din eșantionul experimental în contextul aplicării programului „Steluța săptămânii”*

Se apreciază că nivelul motivației învățării crește datorită implementării programului „Steluța săptămânii”.

În analiza rezultatelor obținute la *posttest*, se consideră a fi relevant de menționat *testul de comparație t*, aplicat separat pentru nivelul competențelor specifice și separat pentru nivelul motivației.

Rezultatele obținute în urma aplicării testului de comparație *t* la *posttest* sunt evidențiate în tabelele VII.5. și VII.6.:

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Mean	8.145454545	7.490566038
Variance	1.311784512	1.408563135
Observations	55	53
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	105	
t Stat	2.916315814	
P(T<=t) one-tail	0.002165686	
t Critical one-tail	1.659495384	
P(T<=t) two-tail	0.004331373	
t Critical two-tail	1.982815217	

Tabel VII.5. *t*-Test: Two-Sample Assuming Unequal Variances - pentru gradul de dezvoltare cognitivă, în etapa posttest

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Mean	4.545454545	4.075471698
Variance	0.696969697	0.686502177
Observations	55	53
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	106	
t Stat	2.935956846	
P(T<=t) one-tail	0.002039249	
t Critical one-tail	1.659356034	
P(T<=t) two-tail	0.004078498	
t Critical two-tail	1.982597204	

Tabelul VII.6. *t*-Test: Two-Sample Assuming Unequal Variances - pentru nivelul perceput al motivației învățării, în etapa posttest

Se apreciază că rezultatele înregistrate pentru eșantionul experimental se datorează introducerii celor două variabile independente.

În ceea ce privește *retestul*, ipoteza specifică se confirmă doar la nivelul cognitiv ($p < 0,01$; $t > 2,58$), însă nu și la cel motivațional. Drept urmare, se analizează evoluția nivelului perceput al motivației învățării prin intermediul graficului ce surprinde cele 3 etape – pretest, posttest și retest, redat mai jos (Fig. VII.11.):

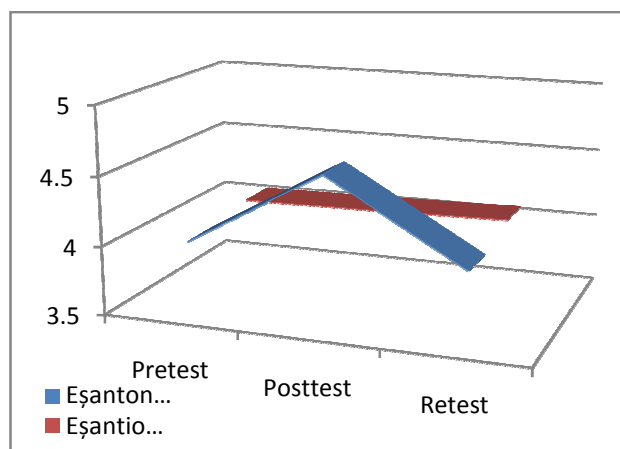


Fig. VII.11. Evoluția mediilor motivației percepute, obținute de cele două eșantioane de pretest-posttest-retest

Se apreciază că lipsa programului „Steluța săptămânii”, bazat pe recompense, a motivat pe moment învățarea la elevi, în paralel cu proiectarea didactică bazată pe valorificarea filmelor de animație, însă, odată ce s-a renunțat la ambele variabile, nivelul motivației perceput de elevi a revenit la forma inițială.

Capitolul VIII – Concluzii

Cercetarea de față a încercat să valorifice în sens pozitiv valențele educative ale filmelor de animație pentru copii printr-o atentă selectare și prelucrare a conținuturilor, în scopul utilizării lor în formarea/dezvoltarea competențelor specifice, regăsite în programa de la clasa pregătitoare, și în scopul stimulării motivației învățării.

În urma analizării și interpretării datelor obținute prin totalitatea metodelor de cercetare utilizate, precum și a corelării acestora, *cele două ipoteze se confirmă*. Se poate afirma, așadar că:

- Organizarea activităților integrate sub formă de unități tematice centrate pe filme de animație pentru copii cu destinație didactică, conduce la optimizarea predării și la dezvoltarea competențelor specifice elevilor de clasă pregătitoare.

- Aplicarea programului „Steluța săptămânii”, bazat pe recompense sub formă de picturi pe față/„face-painting” reprezentând personaje din filme de animație cunoscute și preferate de copiii de clasă pregătitoare, stimulează motivația învățării.

Ca și *limite ale cercetării* ar fi de punctat următoarele:

- ⊙ lipsa controlului în ceea ce privește selecționarea adecvată de către cadrele didactice a filmelor de animație folosite cu destinație didactică;
- ⊙ lipsa deschiderii/disponibilității unora dintre cadrele didactice în ceea ce privește

utilizarea filmelor de animație în demersul didactic.

În ceea ce privește *sugestiile pentru viitoare cercetări*, se manifestă interes pentru:

- studii/clasificări/recomandări realizate de organizații abilitate care să evidențieze filmele de animație care au valențe educative mai puternice, astfel încât acestea să vină în sprijinul utilizării adecvate la clasă a acestui tip de producții media;
- studierea evoluției în timp a deschiderii/disponibilității cadrelor didactice în sensul implementării unor astfel de programe și strategii precum cele propuse în prezenta lucrare (respectiv, dacă deschiderea/disponibilitatea va crește sau nu, pe măsură ce vin din urmă generații mai tinere de dascăli, care au avut o copilărie mai puternic influențată de acest tip de producții cinematografice).

Bibliografie

- Albu, M., (2000), *Metode și instrumente de evaluare în psihologie*, Editura Argonaut, Cluj-Napoca.
- Ausubel, D.P. și Robinson, F.G. (1981). *Învățarea în școală. O introducere în psihologia pedagogică*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*, New York: General Learning Press.
- Barr, R., & Linebarger, D.L. (2010). Special issue on the content and context of early media exposure. *Infant and Child Development*, 19, 553-556.
- Barr, R., Wyss, N. (2008). Reenactment of televised content by 2-year olds: Toddlers use language learned from television to solve a difficult imitation problem. *Infant Behavior & Development*, 31(4), 696-703.
- Barr, R., Danziger, C., Hilliard, M.E., Andolina, C., Ruskis, J. (2010). Amount, content and context of infant media exposure: A parental questionnaire and diary analysis. *International Journal of Early Years Education*, 18(2), 107-122.
- Beane, J.A. (1993). *A middle school curriculum: From rhetoric to reality (2nd ed.)*. Columbus, OH: National Middle School Association.
- Bittman, M., Rutherford, L., Brown, J. (2011). Digital natives? New and old media and children's outcomes. *Australian Journal of Education*, 55(2), 161-175.
- Bloom, B.S. (1968). Learning for Mastery, *UCLA-CSEIP - Evaluation Comment*, 1(2), pp. 1-12.

- Bloom, B.S., Hasting, J.T., Madaus, G.F. (1971). *Handbook on Formative and Summative Evaluation of Student Learning*, McGraw-Hill Book Co, New York.
- Bocoș, M. (2008). *Teoria curriculum-ului. Elemente conceptuale și metodologice*, Editura Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca.
- Bocoș, M., Stan, C., Manea, A.D. (coord.) (2008). *Educație și instrucție în școala contemporană*, Editura Eikon, Colecția Universitas, Seria Pedagogie, Cluj-Napoca.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Burns, R. (1995). *The adult learner at work*, Sydney: Business and Professional Publishing.
- Carroll, J.B. (1963). A model of school learning. *Teachers College Record*, 64, 723-733.
- Cerghit, I., Vlăsceanu, L. (1988). *Curs de pedagogie*, Tipografia Universității București.
- Chiș, V. (2002). *Provocările Pedagogiei Contemporane*. Presa Universitară Clujeană.
- Chiș, V. (2005). *Pedagogia contemporană, pedagogia pentru competențe*, Ed. nouă, rev., facsimilată. Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca.
- Chomsky, N. (2006). *Language and mind (3th ed.)*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Cojocnean, D., Iurean, S. (2016). Motivating Young Learners in a Primary School in Romania, *Revista de pedagogie*, anul LXIV, nr. 2, Institutul de Științe ale Educației, București.
- Comenius, J.A. (1970). *Didactica magna*, Editura Didactică și Pedagogică, București.
- Christakis, D. (2009). The effects of infant media usage: What do we know and what should we learn? *Acta Paediatrica*, 98(1), 8-16.
- Coombs, P.H. (1973). Should one develop nonformal education? *Prospects*, Volume 3, Issue 3, Autumn 1973, ISSN: 0033-1538.
- Costea, O., Cerkez, M., Sarivan, L. (2009). *Educația nonformală și informală: realități și perspective în școala românească*, Editura Didactică și Pedagogică, București.
- Cristea, G.C. (2002). *Pedagogie generală*, Editura Didactică și Pedagogică, R.A., București.
- Cristea, S. (2002). *Dicționar de pedagogie*, Editura Litera Educațional, Chișinău.
- Cucoș, C. (1996). *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași.
- Davidson, E. (2003). *A review (Animation: Genre and Authorship by Paul Wells)*, Nottingham Trent University, UK.
- De Charms, R. (1968). *Personal causation*. New York: Academic Press.

- Delors, J. (2000). *Comoara lăuntrică: Raportul către UNESCO al Comisiei Internaționale pentru Educație în secolul XXI*, Polirom, Iași, ISBN 9736835499.
- Dewey, J. (1900). *The School and Society*, The University of Chicago Press, Chicago.
- Dorobanțu, G., Brebenel, O., Mancaș, A. (2014). *Întâmplări cu furnici - caiet de lucru interdisciplinar pentru clasa pregătitoare*. Editura Sigma, București.
- Dorobanțu, G., Brebenel, O., Mancaș, A. (2013). *Întâmplări cu furnici - carte uriașă*. Editura Sigma, București.
- Gardner, H.E. (2006). *Multiple Intelligences: New Horizons in Theory and Practice*, Basic Books, ISBN 978-0465047680.
- Goebel, B.L., Brown, D.R. (1981). Age differences in motivation related to Maslow's need hierarchy. *Developmental Psychology*, 17(6), 809-815.
- Golu, M. (2000). *Fundamentele psihologiei 2*, Editura Fundației „România de mâine”, București.
- Habib, K. and Soliman, T. (2015). Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior. *Open Journal of Social Sciences*, 3, 248-264.
- Humphreys, A. & all (1981). *Interdisciplinary Method: A Thematic Approach*, Santa Monica, CA: Goodyear Publishing Company.
- Ionescu, M., Chiș, V. (1992). *Strategii de predare și învățare*, Editura Științifică, București.
- Ionescu, M., Radu, I. (2001), *Didactica modernă*, Editura Dacia, Cluj-Napoca.
- Jacobs, H.H., (Ed.) (1989). *Interdisciplinary curriculum: Design and implementation*. Alexandria, VA: ASCD.
- Kirkorian, H.L., Wartella, E.A. and Anderson, D.R. (2008). Media and Young Children's Learning. *The Future of Children*, 18, 1, 39-61.
- Kleis, J., Lang, L., Mietus, J.R., Tiapula, F.T.S. (1973). *Toward a contextual definition of non formal education. Non formal education discussion papers*, East Lansing, MI: Michigan State University, pp: 3-6.
- Kremar, M., Grela, B.G., Lin, Y. (2007). Can toddlers learn vocabulary from television? An experimental approach. *Media Psychology*, 10, 41-63.
- Linebarger, D.L., Piotrowski, J. (2009). TV as storyteller: How exposure to television narratives impacts at-risk preschoolers' story knowledge and narrative skills. *British Journal of Developmental Psychology*, 27(1), 47-69.
- Linebarger, D., Piotrowski, J., Greenwood, C.R. (2010). On-screen print: The role of captions as a supplemental literacy tool. *Journal of Research in Reading*, 33(2), 148-167.

- Linebarger, D.L., Vaala, S.E. (2010). Screen media and language development in infants and toddlers: An ecological perspective. *Developmental Review*, 30(2), 176-202.
- Linebarger, D.L., Walker, D. (2005). Infants' and toddlers' television viewing and language outcomes. *American Behavioral Scientist*, 48(5), 624-645.
- Mager, R.F. (1962). *Preparing objectives for programmed instruction*, Fearon Publishers, Inc., San Francisco.
- Maslow, A. (1943). A theory of human motivation, *Psychological Review*, Vol. 50(4).
- McClelland, D.C. (1951). *Personality*. NY: William Sloane Associates.
- Mendelsohn, A., Berkule, S., Tomopoulos, S., Tamis-LeMonda, C., Huberman, H., Alvir, J., Dreyer, B. (2008). Infant television and video exposure associated with limited parent-child verbal interactions in low socioeconomic status households. *Archives of Pediatric and Adolescent Medicine*, 162(5), 411-417.
- Mendelsohn, A.L., Brockmeyer, C.A., Dreyer, B.P., Fierman, A.H., Berkule-Silberman, S.B., Tomopoulos, S. (2010). Do verbal interactions with infants during electronic media exposure mitigate adverse impacts on their language development as toddlers? *Infant & Child Development*, 19(6), 577-593.
- Miller, P.H. (2011). *Theories of Developmental Psychology (fifth edition)*, Worth Publishers, New York.
- Radu, I. (1991). *Introducere în psihologia contemporană*, Editura Sincron, Cluj-Napoca, ISBN, 9739523323, 9789739523325.
- Raphael, B., Wilson, J. (2003). *Psychological Debriefing: Theory, Practice and Evidence*. Cambridge: Cambridge University Press. ISBN 978-0521647007.
- Rideout, V., Roberts, D., Foehr, U. (2010). *Generation M2: Media in the lives of 8-18-year-olds*. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation.
- Roseberry, S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. (2009). Live action: Can young children learn verb from video? *Child Development*, 80(5), 1360-1375.
- Roșca, A. (1943). *Motivele acțiunilor umane*, Studiu de psihologie dinamică, Institutul de Psihologie al Universității, Cluj-Sibiu.
- Ryan, R. M. and Deci, E.L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions, *Contemporary Educational Psychology*, 25, 54-67, doi:10.1006/ceps.1999.1020, available online at <http://www.idealibrary.com>.
- Ryan, R. M., & Stiller, J. (1991). The social contexts of internalization: Parent and teacher influences on autonomy, motivation and learning. In: P. R. Pintrich & M. L. Maehr

- (Eds.). *Advances in motivation and achievement*, Vol. 7, 115-149. Greenwich, CT: JAI Press,
- Shoemaker, B. (1989). *Integrative education: A Curriculum for the Twenty-First Century*. Oregon School Study Council, 33/2.
- Sillamy, N. (1996). *Dictionnaire de la psychologie*, Larousse.
- Skinner, B.F. (1953). *Science and Human Behavior*, The Free Press, New York.
- Smith, S.L., Choueiti, M., Pieper, K., Gillig, T., Lee, C., DeLuca, D. (2015). *Inequality in 700 Popular Films: Examining Portrayals of Gender, Race, & LGBT Status from 2007 to 2014*. USC Annenberg School for Communication and Journalism.
- Stoicescu, D., Stănică, N. (2014) – *Opt Roți – caiet de lucru interdisciplinar pentru clasa pregătitoare*, Editura Sigma, București.
- Stoicescu, D., Stănică, N. (2013) – *Opt Roți – carte uriașă*, Editura Sigma, București.
- Thomas, F., Johnston, O. (1981). *The illusion of life*, Abbeville Press, ISBN 0896592332.
- Tomopoulos, S., Valdez, P.T., Dreyer, B.P., Fierman, A.H., Berkule, S.B., Kuhn, M. (2007). Is exposure to media intended for preschool children associated with less parent-child shared reading aloud and teaching activities? *Ambulatory Pediatrics*, 7, 18-24.
- Vittrup, B. (2009). What U.S. parents don't know about their children's television use: Discrepancies between parents' and children's reports. *Journal of Children and Media*, 3(1), 51-67.
- Vîgotski, L.S. (1971-1972). *Opere psihologice alese, 2 volume*, Editura Didactică și Pedagogică, București.
- Wells, P. (2002). *Animation: Genre and Authorship*, Wallflower Press, London, ISBN 1-903364-20-5.
- Woodworth, R.S., Marquis, D.G. (1965). *Psychology: a study of mental life*, 20th ed., Methuen, London.
- Zimmerman, F.J., Christakis, D.A., Meltzoff, A.N. (2007a). Associations between media viewing and language development in children under age 2 years. *Journal of Pediatrics*, 151, 364-368.
- Zimmerman, F.J., Christakis, D.A., Meltzoff, A.N. (2007b). Television and DVD/video viewing in children younger than 2 years. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 161, 473-479.

Zimmerman, F.J., Gilkerson, J., Richards, J.A., Christakis, D.A., Dongxin, X., Gray, S., Yapanel, U. (2009). Teaching by listening: The importance of adult-child conversations to language development. *Pediatrics*, 124(1), 342-349.

<http://annenbergl.usc.edu/pages/~media/MDSCI/Inequality%20in%20700%20Popular%20Films%20215%20Final%20for%20Posting.ashx> (consultat în mai 2016)

<http://ew.com/article/2016/01/26/disney-princesses-speaking-roles-research/> (consultat în august 2015)

<http://lmg.ttv.ubbcluj.ro/cursuri/lectie/disciplina-1-curriculum-instruire-evaluare-2/> (consultat în aprilie 2017)

<http://ro.wikipedia.org/wiki/Transdisciplinaritate> (consultat în septembrie 2015)

http://www.armyacademy.ro/reviste/3_2004/r7.pdf (consultat în august 2016)

http://www.cissb.ro/Revista_informaticii_2013_2/roceanu.pdf (consultat în mai 2017)

<http://www.eonline.com/news/607782/this-horrifying-study-about-animated-films-might-change-how-you-watch-disney-movies-for-good> (consultat în martie 2016)

<http://www.recensamantromania.ro/noutati/volumul/> (consultat în ianuarie 2018)

<http://www.the-flying-animator.com/types-of-animation.html> (consultat în noiembrie 2015)

<http://www.timpul.md/articol/istoria-desenelor-animate-4333.html> (consultat în decembrie 2015)

<https://docslide.net/documents/teoria-si-metodologia-curriculumului-curs-pdf-1.html> (consultat în aprilie 2017)

https://en.wikipedia.org/wiki/Academy_Award_for_Best_Animated_Feature (consultat în mai 2017)

<https://en.wikipedia.org/wiki/Cartoon> (consultat în mai 2016)

<https://en.wikipedia.org/wiki/Inbetweening> (consultat în mai 2016)

https://en.wikipedia.org/wiki/Stop_motion (consultat în mai 2016)

<https://ro.wikipedia.org/wiki/Anima%C8%9Bie> (consultat în septembrie 2015)

https://ro.wikipedia.org/wiki/Film_de_anima%C8%9Bie (consultat în septembrie 2015)

https://rria.ici.ro/wp-content/uploads/2013/06/06-Beligan-Radu_corectat-2.pdf (consultat în aprilie 2017)

<https://vdocuments.site/ciscmodul-2suport-de-curs.html> (consultat în aprilie 2017)

<https://vdocuments.site/teoria-si-metodologia-curriculumului-curs-pdf-1.html> (consultat în aprilie 2017)