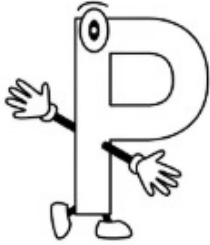


# Citește cu mine! Ce poți face cu o carte?

Prof. Marcela Ciobănuț  
Colegiul național „Gheorghe Lazăr”; Sibiu



În cadrul concursului „**Citește cu mine! Ce poți face cu o carte**” organizat în cadrul programului național „Lecturiada elevilor 2025 - CINE EȘTI? DE UNDE VII? ÎNCOTRO TE DUCI? sau NEVOIA DE IDENTITATE” (ANPRO), coordonat de doamna Monica Onojescu, am propus anul o activitate, parte dintr-un nou proiect inter- și transdisciplinar „**Lecturi în zigzag**”, ce se derulează pe parcursul acestui an școlar, în cadrul Cercului de lectură „Cetatea Lecturii”.

## 1. Ce poți face cu o carte?

Primul atelier de lectură și interpretare, având ca linie directoare întrebarea *Ce poți face cu o carte?*, s-a adresat elevilor de gimnaziu, din clasele a VI-a A și a VI-a B, fiindu-i alocate două ore. Am optat pentru cartea lui Călin Torsan, „**Vrăjitorul dințos**”, extrem de ofertantă în ceea ce privește temele cu care sunt familiarizați elevii noștri (prietenia, familia, aventura, timpul, jocurile etc.).

În prima oră, organizați în cinci grupe, elevii au completat o fișă, astfel încât fiecare grupă a răspuns la două întrebări. Am urmărit, pe de o parte verificarea lecturii, iar pe de altă parte înțelegerea textului, precum și formarea abilității de interpretare a acestuia: 1. *Cine este Pit? (vârstă, ocupație, trăsături morale etc.)*; 2. *Ce i se întâmplă acestuia?*; 3. *Cum se numește fetița-robot și ce poți spune despre ea?*; 4. *Poate fi considerată Ashia un cyborg?*; 5. *Ce se întâmplă cu Ashia?*; 6. *Care a fost rolul ei în toată această aventură?*; 7. *Ce simte Pit față de Ashia?*; 8. *Ce învață băiatul din această aventură?*; 9. *Cum este ipostaziat Vărajitorul Dințos (la începutul aventurii, apoi la finalul ei)?*; 10. *În plan simbolic, cu cine crezi că luptă Pit?*. Pentru că atelierelor noastre au și o latură creatoare, am solicitat și realizarea unui cvintet care să reflecte personalitatea celor două personaje. Consider că acest mic text poetic, *cvintetul*, este un bun prilej pentru a identifica trăsături și valori ale personajelor sau pentru a numi emoții și sentimente (un exercițiu care îi ajută pe elevi să înțeleagă diferența dintre aceste concepte sau care poate fi utilizat pentru a recapitula câteva părți de vorbire: adjectivul, verbul și formele verbale nepersonale, substantivul etc. ). Am selectat două dintre aceste cvintete, pentru a observa integrarea trăsăturilor morale ale personajelor prin intermediul adjectivelor sau precizarea valorilor definitorii, cu ajutorul substantivelor abstracte: „*PIT / independent, perseverent / se joacă, navighează, descoperă / prins în jocul primit / PRIETENIE*” sau „*ASHIA / empatică, înțeleaptă / ajută, îndrumă, dăruiește / Îl ajută pe Pit / GENEROZITATE*”. Așa cum mă așteptam, micul obiect artizanal (o roboțică făcută din piese electronice: o tastă de calculator, un resort, niște sârmă) pe care l-am utilizat drept mascotă a atelierului, a trezit repede interesul atât al celor pasionați de fizică, cât și al celor care au talent la desen. Fără o invitație specială din partea mea, au transpus în desen imaginea fetiței-robot și pe cea a lui Pit. Probabil că pentru următoarea carte le-ar

plăcea să creeze ei înșiși mici mascote, din piese electronice, după modelul celei aduse de mine. Rămâne de văzut!

Cea de-a doua oră a atelierului, am alocat-o discuțiilor, urmând structura propusă în cadrul concursului organizat de ANPRO, astfel încât să valorific răspunsurile oferite de elevi la întrebările de pe fișe. La întrebarea: *Cine este Pit?*, elevii au răspuns astfel: *Pit este un băiat isteț, aparent superficial, de doar 10 ani. Are un program foarte încărcat, precum cel al copiilor din ziua de azi. Merge la cursuri de germană, italiană, matematică, română și astronomie.* (Unii dintre ei s-au regăsit în imaginea acestui copil modern!) La cea de-a doua întrebare, *De unde vine?*, aceștia au notat: *băiatul petrece mult timp în fața laptopului primit în dar de la părinți, de Crăciun. Așa îl răsplătesc pentru rezultatele bune de la școală, dar îi și justifică faptul că sunt tot timpul ocupați, neavând timp pentru el. Este nefirească relația dintre ei și Pit, sau indiferența băiatului față de aceștia* (nu am insistat în acest punct, pentru că discuția ar fi putut scoate la iveală astfel de probleme cu care se confruntă și unii dintre elevii mei, ceea ce ar fi fost un punct sensibil pentru ei). Pentru ultima întrebare, *Încotro se duce?*, am reținut câteva răspunsuri care au oferit o interpretare a drumului parcurs de protagonistul cărții. *Într-o seară, Pit setează anul calculatorului său la anul 3000, ca o glumă, și uită să îl schimbe înainte să se culce. A doua zi se trezește în apartamentul său, dar în viitor, unde o întâlnește pe Ashia, o fetiță-robot (nu, nu este un cyborg, fiindcă este bună la suflet, grijulie și empatică). Treptat, Ashia și Pit, copiii care vin din lumi și din timpuri diferite, devin prieteni foarte buni. Sacrificiul făcut de Ashia îl învață pe Pit că trebuie să își prețuiască prietenii și familia, să dea mai multă atenție lucrurilor din jurul său și să aprecieze timpul care îi este dat alături de cei dragi. În final, Pit se luptă cu vrăjitorul dințos, care simbolizează greșelile făcute de băiat (superficialitatea, egoismul etc.).*

La finalul celor două ore, insuficiente de altfel pentru o discuție aprinsă – așa cum a fost cazul la noi – am observat la elevii care mi-au mărturisit anterior fie că nu au înțeles finalul cărții, fie că nu au fost impresionați de ea (efortul scriitorului de a fi pe gustul copiilor din ziua de azi - vizibil la nivelul limbajului adoptat, dar și în includerea unor secvențe referitoare la abilitățile digitale ale acestei generații) – li s-a părut exagerat, chiar un soi de momeală pentru cititorii mai puțin dedicați lecturii), o schimbare de percepție, aceștia fiind cei mai fini observatori ai textului.

