

CREATIVITATEA LA PREȘCOLARI

Masterand ACI Alina Andreea BERESCU
Conf.univ.dr. Mihaela STOICA
Universitatea „Dimitrie Cantemir”, Târgu-Mureș

Abstract

Creativity is based on contemplation of the world with different eyes and approach a problem from a new direction. Such games can be an effective lesson organization and exploitation of knowledge. The objective of this paper is highlighting the creative potential of children, with the aim of its development in the educational activities conducted in kindergarten through specific techniques. Research participants are 15 preschool children from German preparatory group of the kindergarten with no overtime. 2, Sighisoara. Research tool is the test of flexibility of thinking (Roco, M., 2004) is to find as many interpretations, material for an abstract series of five drawings. Creativity is not something that can be learned, but it is certainly something that can be practiced and developed.

Keywords: creativity, education, learning, games, preparatory

Termenul de creativitate își are originea în cuvântul latin „creare”, care înseamnă „a zămisli”, „a făuri”, „a naște”. Însăși etimologia cuvântului ne demonstrează că termenul de creativitate definește un act dinamic, un proces care se dezvoltă, se desăvârșește și își cuprinde atât originea cât și scopul. El a fost introdus în psihologie de G. W. Allport, pentru a desemna o formațiune de personalitate. În opinia lui, creativitatea nu poate fi limitată doar la unele dintre categoriile de manifestare a personalității, respectiv la aptitudini, atitudini sau trăsături temperamentale. Psihologii susțin în general, că „a fi creativ” înseamnă „a crea ceva nou, original și adecvat realității”. A crea înseamnă a face să existe, a aduce la viață, a cauza, a genera, a produce. Creativ este cel care se caracterizează prin originalitate, expresivitate și este imaginativ, deschizător de drumuri, inventiv, inovativ.

După Paul Popescu Neveanu, **creativitatea** „presupune predispoziția generală a personalității spre nou, o anumită organizare a proceselor psihice în sistemul de personalitate “ (Roco, 2004). Creativitatea este legată de expresii și creații artistice, de invenții tehnologice sau descoperiri științifice, de comunicarea interumană, de educație, de comportamente personale și de mișcările sociale. Ea semnifică: adaptare, imaginație, construcție, originalitate, evoluție, libertate interioară, talent literar, distanțare față de lucrurile deja existente. Ca formațiune psihică, creativitatea se caracterizează printr-o multitudine de sensuri: productivitate, utilitate, eficiență, valoare, ingeniozitate, noutate, originalitate. Printr-o definiție mai generală, creativitatea poate fi văzută drept un proces prin care se focalizează într-o sinergie de factori (biologici, psihologici, sociali) întreaga personalitate a individului și care are drept rezultat o idee sau un proces nou, original, cu sau fără utilitate și valoare socială.

Experimentele realizate de-a lungul timpului au ilustrat în grafice o curbă descendentă pe care o urmează creativitatea, aceasta fiind mult mai pregnantă la vârstele mici și pierzându-și productivitatea la vârsta adultă. Din acest motiv, este important ca programele educative de la toate nivelurile să meargă mai mult în direcția cultivării creativității.

Copilul, care-și manifestă permanent mirarea și surpriza, încercând să surprindă ineditul lumii, neinfluențat încă de educația rutinieră, este considerat prototipul creativității.

Teama față de orice deviere de la normă (convenție, tradiție) sau conformismul social are ca efect dispariția originalității, fiind capcana în care eșuează creativitatea multor indivizi.

Preșcolarii creativi se diferențiază de obicei de restul grupului prin diferite comportamente specifice, și dacă li se permite acest lucru, își dezvoltă în mod liber creativitatea. Ei sunt foarte curioși, vin cu soluții neobișnuite, cu idei originale, au inițiativă și un spirit de observație foarte bine dezvoltat, văd conexiuni între elemente aparent fără nici o legătură, pun întrebări adecvate, caută alternative și explorează noi posibilități, manipulează și controlează simultan mai multe idei, învață ușor și rapid, au o memorie bună, un vocabular foarte bine dezvoltat, găsesc căi neobișnuite pentru soluționarea problemelor, au o imaginație vie și o capacitate deosebită de a compune povești.

Cele mai cunoscute teste de creativitate îi aparțin lui J. P. Guilford și E. P. Torrance. În ele se solicită subiectului analizat să producă numărul maxim de soluții diferite pentru o problemă dată. De exemplu, poate fi vorba de a enumera într-un interval de timp limitat toate utilizările posibile pentru o cutie de carton (ambalaj, piedestal, ascunziș, etc.). În astfel de probe, creativitatea este evaluată prin fluiditatea răspunsurilor (numărul variantelor propuse), flexibilitatea lor (numărul de categorii diferite în care aceste răspunsuri pot fi clasate) și gradul de originalitate (funcție inversă de frecvența lor în populația de referință). Aceste teste pun accent pe varietatea soluțiilor, altfel spus- pe gândirea divergentă.

Termenul de **gândire divergentă** a fost lansat și consacrat de J.P.Guilford, fiind definit ca gândire multidirecțională, ce reunește următoarele aptitudini de bază: fluiditatea, flexibilitatea și originalitatea. **Fluiditatea** se referă la bogăția și rapiditatea debitului asociativ, mai exact la numărul de răspunsuri exprimate. Ea este de mai multe feluri: verbală, ideatică, asociativă și expresională. Fluiditatea este un aspect cantitativ nespecific creativității, întrucât este implicată și în gândirea convergentă. Ea influențează masiv randamentul școlar. **Flexibilitatea** este capacitatea de restructurare a traiectoriei gândirii în funcție de noile cerințe. Ea este de două feluri: spontană, când se face din inițiativa subiectului, și adaptativă, când este dirijată. Flexibilitatea nu înseamnă viteză, ci ușurința de a trece de la o categorie la alta. **Originalitatea** este aptitudinea subiecților de a da răspunsuri neuzuale, cu frecvență statistică mică. Un răspuns va candida la scorul de originalitate, numai dacă va îndeplini două condiții: să aibă un anumit aspect inedit, dar să fie și relevant, adică să corespundă exigențelor realității. **Gândirea convergentă**, presupune procesul de achiziționare a capitalului informațional.

Într-o cercetare, M.Bejat, a încercat relevarea ponderii de implicare a celor două tipuri de gândire. Astfel, numărul cel mai mare de indivizi aparțin tipului mixt de gândire (convergent- divergent în proporție de 64%). Urmează apoi cei cu gândire de tip divergent (22%), pentru ca în final să se plaseze, în proporție de 14%, cei cu gândire de tip convergent.

Evaluarea în grădiniță a nivelului creativității copiilor

Lucrarea noastră are un caracter constatativ, având ca **obiectiv principal** evidențierea **potențialului creativ al preșcolarilor**, cu scopul dezvoltării acestuia în cadrul activităților instructiv-educative desfășurate în grădiniță, prin tehnici specifice.

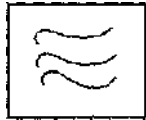
Participanții la cercetare sunt 15 copiii preșcolari de la grupa pregătitoare-germană, din cadrul Grădiniței cu Program Prelungit nr. 2, din Sighișoara (educatoare K. Doriană și P. Iulia).

Testul de cercetare este - Testul de flexibilitate a gândirii (Roco, M., 2004) constă în găsirea a cât mai multor interpretări, semnificative pentru o serie de 5 desene abstracte. Preșcolarii trebuie să găsească cât mai multe asemănări pentru fiecare figură abstractă prezentată. Proba este fără limită de timp.

Testul

Găsiți cât mai multe interpretări, semnificații pentru fiecare dintre desene schematică de mai jos.

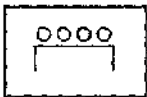
Exemplu: Valuri, unde, aripi, coame, șine de sanie, marginea unei Juste leagăn, lebede, pești, vânt.



I.



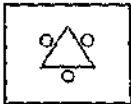
II.



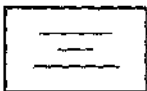
III.



IV.



IV.



Interpretarea calitativă a testului:

Pentru desenul exemplu: valuri (6 răspunsuri); litera S (1 răspuns); șerpi (3 răspunsuri); cifra 2 (3 răspunsuri); linii ondulate (2 răspunsuri).

Pentru desenul I.:

1 băț cu multe puncte (1 răspuns); ceas (2 răspunsuri); pom (2 răspunsuri); fluture (1 răspuns); artificii (1 răspuns); linie cu urme (1 răspuns); linie cu cercuri (1 răspuns); linie cu punctulețe (1 răspuns); amprente (1 răspuns); cifra 1 (1 răspuns); coroană de la pomul de Crăciun (1 răspuns); soare (1 răspuns); steag (1 răspuns).

Pentru desenul II.:

trambulină (1 răspuns); sobă (1 răspuns); cutie cu puncte (1 răspuns); 3 linii și cinci punctulețe (1 răspuns); o masă și punctulețe (2 răspunsuri); masă (1 răspuns); capotă de mașină (1 răspuns); linii și găurele mici (1 răspuns); mașină cu roți (1 răspuns); tunel cu lumini (1 răspuns); mingi pe masă (1 răspuns); tort (1 răspuns); televizor (1 răspuns); puncte (1 răspuns).

Pentru desenul III.:

fire de iarbă (4), picături de ploaie (3), scobitori, sine de tren, tramvai (2), linii de circulație, linii pe caiet, bețe (3), creioane (1), săgeți, ace (2),

Pentru desenul IV.:

triunghi cu luminițe (1 răspuns); puncte lângă un triunghi (1 răspuns); triunghi și cercuri (5 răspunsuri); casă (1 răspuns); cerculețe și un stop de la circulație (1 răspuns); triunghi (3 răspunsuri); semafor (1 răspuns); coroană de brad (1 răspuns); triunghi cu ochi și cu barbă (1 răspuns).

Pentru desenul V.:

stea (1 răspuns); linii (5 răspunsuri); dungi (1 răspuns); râme care se plimbă (1 răspuns); urme (1 răspuns); semnul minus (1 răspuns).

După cum se poate observa, figura cu cele mai multe semnificații acordate este figura II, urmată de figura III, figura IV, figura V și figura I.

Creativitatea nu e ceva ce poate fi învățat, dar este cu siguranță ceva ce poate fi exersat și dezvoltat. În funcție de capacitățile noastre de utilizare a cunoștințelor și de memorare, ne îmbogățim stocul de idei, din care răsar concepte noi. Tehnicile sunt mecanisme care au fost elaborate pentru a putea să ne exploatam creativitatea. În continuare sunt descrise cîteva jocuri și exerciții de dezvoltarea creativității.

Pata de cerneală: Preșcolarii care participă la acest exercițiu de creativitate le sunt prezentate pe o coală mai multe pete de cerneală. Fiecare preșcolar trebuie să enumere cât mai multe obiecte cu care se aeamănă fiecare pată de cerneală.

Enumerări pe diferite criterii: Preșcolarii trebuie să numească cât mai multe obiecte roșii și tari, galbene și moi, verzi și pătrate, etc.

Bucata de hârtie: Fiecare preșcolar primește mai multe bucăți de hârtie din care trebuie să confecționeze cât mai multe modele și mai diversificate.

Realizarea unor povești: Pornind de la câteva cuvinte date (de exemplu: barcă, copil, pastă de dinți, baston, secure) se cere preșcolarii alcătuirea unei povești.

Finaluri de povestiri: Conducătorul grupului creativ începe o poveste, după care se oprește și invită preșcolarii să continue povestea într-un mod original.

Ce faci când? Fiecare preșcolar primește mai multe cartonase pe care este descrisă câte o situație la care trebuie să vină cu cât mai multe soluții inedite. Spre exemplu: Ce faci când te simți singur? Ce faci când ești trist? Ce faci când ești nervos? Ce faci când ești neliniștit? Ce faci când ți-e frică?

Întrebunișări neobișnuite: Preșcolarii sunt invitați să găsească cât mai multe întrebunișări neobișnuite pentru: o umbrelă, un bec, o panglică verde, o cordelușă, un con de brad, o riglă, o scoică, etc.

Invenșii inutile: Exercișiiul constă în enumerarea a cât mai multe imposibilități: să dai cu capul de o planetă, să croșetezi folosind pânza de păianjen, să vorbești cu tine la telefon, să joci fotbal cu soarele, etc.

Povești inedite: Crearea unor povești inedite pe diverse teme: Ce gândesc pisicile despre oameni? Dialog între un extraterestru și un pământean, etc.

Cum scap de aici?: Acest exercișiiu vizează originalitatea preșcolarului și constă în prezentarea unei situații potențial periculoase din care trebuie să iasă în mod original. Spre exemplu, se dă situația : Ai căzut într-o groapă de 3 metri dintr-o junglă. Ce faci în continuare?

Ghici ghicitoarea mea: Încercați să răspundeți la aceste 3 ghicitori:

- Ce joc (numele are 4 litere) începe cu T, a apărut în Scoția și se joacă în aer liber?
- Urșii panda sunt pe cale de dispariție, dar există un factor de supraviețuire, care este cu totul unic pentru specia lor. Despre ce este vorba?
- De ce atât de mulți dintre marii compozitori au fost germani?

Răspunsurile corecte sunt: golf (începe cu un teu), puii de urs panda, pentru că s-au născut în Germania. În fiecare caz știați răspunsurile doar că nu ați înțeles întrebarea. Creativitatea se bazează pe privirea lumii cu alți ochi sau pe abordarea unei probleme dintr-o perspectivă nouă. Așa funcționează și ghicitorile de mai sus. Dacă exersați acest tip de jocuri, vă cresc șansele de a avea idei creative.

Umerașe schimbătoare: Gândiți-vă 2 minute și notați tot ce puteți face cu un umerăș. Acum gândiți-vă încă 2 minute și notați ce nu puteți face cu un umerăș. Priviți ce le 2 liste. De obicei, găsim mai multe lucruri pe care nu le putem face, decât pe care le putem face.

Alegeți câteva dintre ideile de pe listă cu “nu se poate” și răsturnați-le. Presupuneți că puteți face absolut orice cu un umerăș. Cum faceți posibilă această modalitate de utilizare? Poate că nu veți reuși, dar o să vă surprindă cât de des se dovedește posibil. Cu cât exersați mai mult depășirea limitelor pe care le puneți singur creativității dumneavoastră, cu atât veți găsi mai multe soluții creative.

Povestea obiectului găsit: Plimbați-vă câteva minute, până găsiți un obiect pe care să-l puteți duce cu dumneavoastră într-un loc liniștit. Acum stați un minut și gândiți-vă la un context pentru acest obiect. Trebuie să fie ceva complet nepotrivit cu el. Așezați acel obiect într-un titlu de senzație din presă. De exemplu “portofelul care mi-a mâncat hamsterul” sau “agenda mea aduce pe lume un prunc”. Acordați-vă 5 minute pentru a scrie o narațiune pe această temă. Contextul trebuie să fie tratat cu maximă seriozitate. Nu stați prea mult să vă gândiți. Scrieți, indiferent de prostiile înșirate. Atacând viziunea normală, îngustă, despre lume, această tehnică crește capacitatea de manifestare a creativității.

O greșeală excelentă: Gândiți-vă la ultimele săptămâni. Mergeți înapoi până dați de ceva care a ieșit cu adevărat rău. Stați câteva minute și gândiți-vă la cele întamplate. Ce a determinat eroarea? Ce s-a petrecut în jurul ei? Ce învățăminte puteți trage pentru viitor?

Învățarea din greșeli este o latură esențială a acumulării de cunoștințe și a creșterii creativității. Transformând într-un proces firesc învățarea din propriile greșeli, vă puteți ridica nivelul de competență și vă folosiți creativitatea în mod mai eficient.

Puncte de vedere diferite: Încercați să răspundeți la cele 2 întrebări de mai jos:

- Un țăran s-a înfuriat văzând 5 iepuri care îi mâncau frunzele de salată. A împușcat unul dintre ei. Câți au mai rămas?
- Se poate arunca un ou nefiert pe o podea de ciment, de la o înălțime de 10 m, fără să se spargă?

Răspunsurile corecte sunt: nici unul (ceilalți fug); da (pentru că este greu să spargi o podea de ciment, cu un ou nefiert).

Creativitatea are la bază contemplarea lumii cu alți ochi și abordarea unei probleme dintr-o direcție nouă. Acest tip jocuri pot fi o lecție eficientă pentru organizarea și exploatarea cunoștințelor.

Bibliografie

- Clegg, B., Birch, P. *Creativitatea*, Editura Polirom, Iași, 2003
- Bonifice, J., Legrand, J.A., Peretti, A. *Tehnici de comunicare*, Editura Polirom, Iași, 2007
- Boullerce, B. Carre, E. *Cum să ne dezvoltăm creativitatea*, Editura Polirom, Iași, 2002
- Mureșan, Fl.; Batcu, C.; Giurgiuțiu, D. *Priorități și tendințe. Creativitatea la preșcolari*, Grăd. cu P.P. nr. 20, Arad, 2007
- Roco, M. *Creativitate și inteligență emoțională*, Editura Polirom, Iași, 2004
- Stoica Constantin A. *Creativitatea pentru studenți și profesori*, Editura Institutul European, Iași, 2004