

ABORDAREA CREATIVITĂȚII PRIN METODELE INTERACTIVE DE GRUP

Prof. pt. învă. primar: Ungureanu Minodora
LICEUL TEORETIC „CALLATIS” MANGALIA

MOTTO:

“Creativitatea reprezintă miraculoasa întâlnire dintre energia neînhibată a copilului cu ceea ce pare a fi opusul și dușmanul ei, simțul ordinii, impus de disciplinată inteligență a adultului”

(Norman Podhoretz)

Conceptul de creativitate, unul dintre cele mai fascinante concepte cu care a operat vreodată știința, este încă insuficient delimitat și definit. Aceasta se explică prin *complexitatea procesului creativ*, ca și prin *diversitatea domeniilor* în care se realizează creația.

Termenul de *creativitate* își are originea în cuvântul latin "creare", care înseamnă "a zămisli", "a făuri", "a crea", "a naște". Însăși etimologia cuvântului ne demonstrează că termenul de creativitate definește un *proces*, un *act dinamic* care se dezvoltă, se desăvârșește și cuprinde atât originea cât și scopul.

Școlăritatea este apreciată, tot mai mult, ca vârsta care cuprinde cea mai importantă experiență educațională din viața unei persoane, pe parcursul ei înregistrându-se ritmurile cele mai pregnante în dezvoltarea individualității umane și una din cele mai semnificative achiziții cu ecou evident pentru etapele ulterioare ale dezvoltării sale. De aceea nu putem face abstracție de una din dimensiunile esențiale pentru întreaga dezvoltare și afirmare a personalității – creativitatea.

Văzută prin prisma personalității, creativitatea capătă sensul de potențial creativ, de sumă de însușiri sau factori psihici ai unor viitoare performanțe. Cadrului didactic îi revine misiunea de a depista de timpuriu posibilitățile creative ale elevilor și de a crea condiții optime de dezvoltare.

La vârsta școlară este necesar a valorifica și dezvolta spiritul de observație al copiilor ca premisă a apariției și manifestării conduitelor lor creatoare.

Receptivitatea și curiozitatea copilului, bogăția imaginației, tendința sa spontană către nou, pasiunea pentru fabulație, dorința lui de a realiza ceva constructiv creativ pot fi “alimentate” și împlinite efectiv pot fi puse adecvat în valoare prin solicitări și antrenamente corespunzătoare care astfel pot oferi multiple elemente pozitive în stimularea și cultivarea potențialului creativ propriu vârstei școlare.

Ca strategie generală de acțiune în stimularea creativității în învățământul primar, este utilă valorificarea în sistemul activităților instructiv-educative a condițiilor și principiilor învățării de tip creativ. Învățarea creatoare presupune o serie de condiții privind stimularea creativității cum ar fi :

a) Antrenarea capacității de elaborare verbal expresivă a unor povestiri libere sau cu început dat, după un șir de ilustrații, după o jucarie, după un plan sau după o temă, punând la dispoziție copiilor planșe, machete, siluete, jucării.

b) Interpretarea independentă a unor imagini prin solicitarea de a le conferi cât mai multe titluri posibile .

c) Elaborarea independentă a unor istorioare ce se pot concepe plecând de la diverse modalități de ordonare logică posibilă a unui număr mare de imagini.

d) Desene libere în care să se elaboreze nu numai o idee tematică, dar și unele modele posibile pentru decorarea anumitor spații sau anumitor materiale.

e) Analiza și interpretarea desenelor realizate de copii astfel încât să se releve posibilitățile multiple de utilizare a formelor și culorilor.

f) Desfășurarea diferitelor jocuri didactice sau a unor jocuri de rol care să antreneze gândirea creatoare.

g) Analiza unor erori și a posibilităților multiple de prevenire a lor.

h) Enumerarea unor răspunsuri multiple la întrebări posibile de tipul “de ce ?” pe care le pot formula copiii sau chiar (în situații mai dificile) cadrul didactic.

i) Utilizarea unor procedee de activizare a capacităților de creație în plan verbal-expresiv cum ar fi: alcătuirea unor propoziții multiple plecând de la anumite cuvinte date; solicitarea de a formula propoziții cât mai frumoase și interesante, pentru a exprima o anumită idee sau temă dată; solicitarea de a continua în forme multiple anumite începuturi de propoziții sau fraze, solicitări de tipul: ”Dați cât mai multe exemple de fructe”; ”Enumerați cât mai multe obiecte care sunt sau pot fi de culoarea roșie ”; alcătuirea de texte pornind de la diferite titluri, cum ar fi: „De vorbă cu o frunză” etc.

Aceste solicitări pot fi adaptate la contextul natural- concret al activităților curente din școală.

Învățarea creativă se realizează folosind învățarea euristică prin problematizare, dialog euristic, descoperire, modelare.

Având în vedere necesitatea îmbunătățirii calității educației, tendințele vizează crearea unui mediu educațional adecvat și situarea copilului în centrul organizării procesului de învățare-predare. Se impune astfel, necesitatea găsirii acelor soluții didactice care să stimuleze performanța elevului cel puțin la nivelul descris de potențialul său. Explozia de informații din diferitele domenii determină confruntarea elevului cu o varietate de aspecte problematice și dificultăți care derivă dintr-o cunoaștere limitată, iar realitatea trebuie abordată cu precizie, atât din perspectivă teoretică cât și practică.

Predare presupune integrarea diferitelor discipline prin elaborarea unei idei interesante care se leagă de mai multe domenii.

Există multiple posibilități de formare a unei personalități creative. Consider ca una dintre cele mai eficiente la vârsta școlară este aplicarea la clasă a strategiilor diactice moderne îmbinate cu cele clasice.

Strategiile diactice moderne au drept scop transformarea învățământului reproductiv într-un învățământ creativ în care procesul didactic este un proces activ de stimulare prin trecerea copilului de la atitudini pasiv – receptive la atitudini active, de participare și chiar de creație. Aplicarea acestor metode cer din partea elevilor un efort intelectual susținut deoarece aceștia sunt puși în situația de a emite idei, de a găsi soluții pentru problemele noi apărute. Pentru a fi accesibile și atractive copiilor, aceste metode se desfășoară sub forma unor jocuri cu reguli.

În cadrul activităților cu școlarii se utilizează în general metodele destinate produsului creator. Metodele de rezolvare de probleme prin stimularea creativității sunt: brainstormingul; starbursting (Explozia stelară); metoda Pălăriilor gânditoare (Thinking hats – Edward de Bono); caruselul; multi-voting; masa rotundă; interviul de grup; studiul de caz; incidentul critic; Phillips 6/6; tehnica 6/3/5 (Brainwriting); controversa creativă; fishbowl (tehnica acvariului); tehnica focus grup; patru colțuri (Four corners); metoda Frisco; sinectica; buzz-groups; metoda Delphi; discutia panel, tehnica viselor

Dintre acestea, cele mai utilizate sunt metodele imaginative: brainstormingul, sinectica, metoda Philips 6-6, discuția Panel, metoda 6-3-5, metoda Delphi, metoda Frisco, Explozia stelară.

Specific strategiilor didactice interactive este faptul că ele promovează interacțiunea dintre mințile participanților, dintre personalitățile lor, ducând la o învățare mai activă și cu rezultate evidente.

Am ales utilizarea metodelor interactive de grup și a integrării activităților deoarece acestea permit dezvoltarea personalității copilului într-un mod democratic; învață lucrând; creativitatea copilului are posibilitatea de a se manifesta în toate domeniile; orice lucrare finalizată duce la dezvoltarea personalității copilului; implicarea altor factori în actul educational conduce la reușită iar motivația fiecărei activități va fi deviza zilei de lucru.

Am utilizat ca metode *brainstormingul* (“furtuna în creier”) acesta fiind o stimularea a creativității ce constă în enunțarea spontană a cât mai multor idei pentru soluționarea unei probleme într-o atmosferă lipsită de critică.

Pentru sistematizarea unor cunoștințe și restructurarea ideilor extrase din povestea „Fata babei și fata moșneagului” de Ion Creangă, în cadrul orelor de limbă română am utilizat metoda *Diagrama Venn*.

Ca strategie de învățare prin cooperare am ales tehnica *Turul Galeriei* care stimulează gândirea, creativitatea și învățarea eficientă încurajând copiii să-și exprime opiniile cu privire la soluțiile propuse de colegii lor.

De asemenea, tot ca strategii de învățare prin cooperare am utilizat metodele «Cerc interior, cerc exterior», «Amestecă, îngheață, formează pereche» acesta fiind metode interactive de grup ce constă în rezolvarea sarcinii de lucru în pereche.

În cadrul orelor de cunoașterea mediului am folosit *Metoda Cubului*, apelând totodată și la transdisciplinaritate. Pe fiecare față a cubului este scrisă câte o cerință:

- COMPARĂ – cele două mulțimi cu un număr diferit de elemente (un urs, trei vulpi). Ce mulțime are mai multe elemente? Dar mai puține?
- ASOCIAZĂ - numărul trei cu titlul poveștilor în care se regăsește acest număr! („Capra cu trei iezi”, „Cei trei purceluși”)
- DESCRIE – un animal sălbatic care te-a impresionat (animal domestic, arbore, plantă)
- ANALIZEAZĂ - cum s-ar putea împărți 5 flori între mama și bunică cu ocazia Zilei de 8 Martie
- APLICĂ - cunoștințe despre anotimpul *Primăvara* în interpretarea unui cântec referitor la acest anotimp
- ARGUMENTEAZĂ – ce comportamente/situații ilustrate pe fișă sunt corect/se întâmplă mereu, uneori, niciodată (viața animalelor și plantelor în anotimpul iarna sau vara)

Joc didactic: „Întregește floarea!”

- **Scopul:**

-verificarea și consolidarea cunoștințelor elevilor despre anotimpul primăvara;

-dezvoltarea capacității de a sesiza legăturile dintre diferite fenomene ale naturii și viața plantelor, animalelor și activitatea omului;

- **Obiective operaționale:**

-să așeze pe planșă imaginile cu păsări, plante și activități ale omului caracteristice acestui anotimp, motivând alegerea;

-să efectueze operații de adunare și scădere în centrul 0 – 100;

-să completeze textul dat cu semnele de punctuație care lipsesc;

- **Sarcina didactică:**

-completarea celor trei rânduri ale piramidei cu imaginile corespunzătoare ;

-descoperirea elementelor ce nu corespund anotimpului vizat ;

- rezolvarea operațiilor de adunare și scădere ;

- completarea textului cu semnele de punctuație care lipsesc;

- plasarea unei flori în „grădină” de către fiecare membru al echipei .

Reguli de joc:

Se împarte colectivul de elevi în patru echipe astfel: zambile, lalele, narcise și ghiocei, după care se prezintă elevilor sub formă de puzzle elementele componente ale plantei: rădăcina, tulpina, frunzele și floarea. Pentru a descoperi ce floare se ascunde sub piesele de puzzle, elevii trebuie să rezolve corect cele patru probe. După fiecare probă rezolvată corect elevii primesc o piesă din puzzle astfel încât la finalul jocului fiecare din cele patru echipe să-și întregească floarea.

Elemente de joc: surpriză, mișcare, aplauze.

Material didactic:

- planșă pentru fiecare probă propusă spre rezolvare, imagini cu activități ale oamenilor, cu păsări și plante, puzzle cu flori de primăvară, flori de hârtie, carioci, creioane colorate.

Desfășurarea jocului .

Elevii împărțiți pe parau echipe, după fiecare probă rezolvată corect primesc o piesă din puzzle astfel încât la finalul jocului fiecare din cele patru echipe să-și întregască floarea.

Am ales utilizarea cât mai multor metode interactive de grup deoarece acestea sunt centrate pe elev și activitate; comunicarea este multidirecționată; accentul este pus pe dezvoltarea gândirii, formarea de aptitudini, deprinderi; încurajează participarea elevilor, stimulează creativitatea; evaluarea este formativă iar relațiile dintre cadru didactic și elev sunt egale.

Prin aplicarea strategiilor didactice moderne, îmbinate cu cele clasice se poate contribui la asigurarea unei bune calități în educația copiilor.

A.S. Macarenco aprecia înalta capacitate a pedagogului de a visa împreună cu copii, de a-i pasiona prin visul său, a-i ajuta să vadă "bucuria de mâine".

Ioan Cerghit afirma: „pedagogia modernă consideră ca rutină excesivă, conservatorismul (...) aduc mari prejudicii învățământului. În fond creația, în materie de metodologie, înseamnă o neconținută căutare, reînnoire și îmbunătățire a condițiilor de munca în instituțiile școlare.”

BIBLIOGRAFIE:

- Breben, Silvia; Gongea, Elena; Ruiu, Georgeta; Fulga, Mihaela – „*Metode interactive de grup*”
– ghid metodic, Editura Arves
- Cerghit, I., (1997) – „*Metode de învățământ*” - E.D.P., București;
 - Dragu, A., Cristea, S.,(2003) – „*Psihologie și pedagogie școlară*” -Editura Ovidius University Press, Constanța;
- Golu , M., (2000) - „ *Fundamentele Psihologiei*” , Editura „România de mâine” , București;
- Moldoveanu, M., (2002) - „*Mentalitatea creativă – perspectivă psihosociologică*”, Editura Coresi, București;
- Moraru, I., (1997) – „*Psihologia creativității*”, Ed. Victor, București;
- Neacșu, I., (1990) – „*Metode și tehnici de învățare eficientă*”, Ed. Militară, București;
- Roco, M. (2004) – „*Creativitate și inteligență emoțională*”, Ed. Polirom, Iași;
- Zlate, M., (2000) - „*Fundamentele psihologiei*”, Ed. ProHumanitate, București.