

EDUCAREA CREATIVITATII ELEVILOR IN SCOALA ROMANEASCA DE ASTAZI

**Prof. pentru inv. primar: Enache Maria,
Sc. Gimnaziala nr. 190 Bucuresti, sector 4**

„Creativitatea este un proces de învățare aparte, la care elevul și profesorul sunt una și aceeași persoană.” Arthur Koestler

Creativitatea este o formă superioară a activității umane, fiind un fenomen extrem de complex cu numeroase aspecte, fațade sau dimensiuni. Unii autori definesc creativitatea ca fiind aptitudinea sau capacitatea de a produce ceva nou și de valoare. Pentru alții creativitatea nu este aptitudine sau capacitate, ci proces, prin care se realizează produsul. Sunt unii autori pentru care creativitatea este orice rezolvare de probleme noi. Pentru alții, pentru tot mai mulți, creativitatea implică realizarea unui produs nou și de valoare pentru societate. Într-un sens mai larg, creativitatea se referă și la găsirea de soluții, idei, probleme, metode care nu sunt noi pentru societate, dar la care s-a ajuns pe o cale independentă. Produsul este nou numai pentru copil. De exemplu rezolvarea unei probleme la *Domeniul Științe* se consideră că este creatoare dacă se realizează pe o cale independentă, chiar dacă modul de rezolvare nu este nou pentru știință. Se presupune că rezolvarea de probleme este creativă în măsura în care satisface una sau mai multe din următoarele criterii:

1. Produsul gândirii prezintă noutate și valoare
2. Gândirea este neconvențională, în sensul că cere modificarea sau respingerea ideilor acceptate anterior Gândirea implică motivație și persistență ridicată
3. Problema așa cum a fost pusă inițial, fiind vagă și incorect definită, o parte a sarcinii este însăși formularea problemei.

Creativitate se poate numi și capacitatea de a găsi probleme, de a le formula, de a inventa sau de a recunoaște o problemă. La clasa pregătitoare aceste metode sunt aplicate în funcție de nivelul de vârstă și individual al copiilor cu care lucrăm. Trebuie să ținem cont de toate dimensiunile principale ale creativității:

- Procesul de creație
- Produsul creat
- Personalitatea creatoare
- Mediul sau climatul social creativ

După cum se știe, vârsta școlara mică este perioada care se caracterizează printr-un remarcabil potențial creativ care trebuie fructificat, deoarece recuperările ulterioare vor fi minime. Receptivitatea și curiozitatea copilului, bogăția imaginației, tendința sa către nou, dorința sa de a realiza ceva constructiv, pot fi puse adecvat în valoare prin multiple elemente pozitive.

Pentru a reuși educarea creativității trebuie să știm ce obiective să urmărim. Latura educației care realizează această problemă este educația creativității. Obiectivele acesteia, la vârsta preșcolară sunt :

- îmbogățirea reprezentărilor despre obiect, fenomen, situații;
- formarea receptivității față de probleme;
- însușirea unor modalități de operare a gândirii;
- însușirea principalelor procedee imaginative;
- dezvoltarea imaginației reproductivă și a imaginației anticipative;
- cultivarea spontaneității și independenței;
- formarea capacității de exprimare a propriilor idei și soluții;

La clasa pregătitoare procesul instructiv- educativ se realizează prin joc. Pentru a stimula creativitatea copiilor folosim metode și materiale diverse, în concordanță cu caracteristicile de vârstă și individuale ale copiilor cu care lucrăm. Metodele utilizate sunt atât clasice cât și moderne. Doar măiestria învătoarei poate transforma orice metodă folosită într-un moment deosebit, încărcat emoțional, în așa fel încât să-l determine pe copil să își folosească gândirea și creativitatea pentru a descoperi informații și lucruri noi.

De exemplu o metodă activă folosită la clasa este jocul de rol, care solicită creativitate și participare intensă, mobilizarea competențelor și a cunoștințelor anterioare și, în egală măsură, improvizație. Jocul de rol este o strategie prin care copiii imită personaje din povești sau acțiuni, de exemplu: „De-a bucătării”, „De-a doctorul”, „La piață”, „Scufița Roșie”, „Capra cu trei iezi”. Simularea constă în punerea în scenă a unor situații similare celor din viața reală, copiii își păstrează atitudinile, valorile și nu joacă un personaj, ci interpretează o situație.

Un alt exemplu pentru a stimula creativitatea este povestea cu început dat sau povești libere, după un șir de ilustrații, o jucărie, o siluetă, după o machetă sau planșe. Cu ajutorul acestei metode antrenăm capacitatea de elaborare verbal- expresivă, a imaginației, a inovației, a creativității.

Desenele libere antrenează creativitatea elevului de clasa pregătitoare, folosind metode și materiale diverse.

Modelarea cu ajutorul lutului stimulează creativitatea copilului, jocurile de tip puzzle, precum și desenul liber.

O altă metodă care stimulează creativitatea este Metoda Philips 6-6

În cadrul acestei metode, numărul de participanți este de șase, iar durata discuțiilor este limitată la doar șase minute. Metoda Philips 6-6 este asemănătoare cu brainstorming-ul, respectiv tehnica 6-3-5, însă se deosebește de acesta prin faptul că discuția este limitată la 6 minute. Obiectivele principale ale metodei sunt:

- abordarea mai multor aspecte ale unei probleme, într-un timp limitat;
- facilitarea comunicării și exprimării în grupe mari;
- posibilitatea colectării deciziilor, care reprezintă diverse tendințe conturate, într-un ansamblu, într-un

interval foarte scurt;

- favorizarea confruntării percepțiilor și creativității individuale cu munca în grup.

Atunci când abordăm problema creativității elevului și chiar a talentelor manifestate precoce, ar fi greșit și incomplet să ne referim doar la ceea ce este mai vizibil pentru toată lumea, adică la talentele artistice, cele sportive, sau cele tehnice. Consider că unele preocupări care la prima vedere par a fi obișnuite, creativitatea depistată și cultivată la preșcolar poate deveni mai târziu un mare bun în folosul lui.

Atât acțiunile cât și raportările preferențial ale copiilor nu au desigur numai direcții artistice, ci mii și mii de alte direcții. La fel și creativitatea pe care ele o provoacă. Datoria psihologului este să le descopere, să le inventarieze și să-i catalogueze pe copii în funcție de ele, iar datoria pedagogului este să găsească și alte modalități decât cele clasice ale desenului, muzicii, recitărilor, modelajului, și a altor câteva care, din păcate prea puține s-au adăugat pe parcursul modernizării practicilor pedagogice, să inventeze jocuri, activități, forme de stimulare și de atragere a interesului copiilor care să poată valorifica tocmai ce are mai caracteristic copilul ca vocație, deoarece numai prin dezvoltarea armonioasă a creativității fiecărei persoane se asigură respectarea ritmului maxim de dezvoltare socială.

Pe parcursul procesului de formare a copilului se pot ivi numeroși factori de ambianță care pot stimula sau inhiba dezvoltarea calităților creatoare ale personalității.

Din unele cercetări existente privind influența familiei, rezultă că dezvoltarea personalității creatoare este favorizată de o afecțiune moderată a părinților față de copii, combinată cu încurajarea independenței lor intelectuale și cu crearea de ocazii care să favorizeze dezvoltarea intereselor și aptitudinilor pentru diferite domenii de activitate. Fie că este vorba de familie sau de mediul educațional, printre condițiile care facilitează dezvoltarea conduitei creatoare se pot enumera: limitarea constrângerii și a factorilor care produc frustrare, încurajarea comunicării, a acceptării unui risc rezonabil.

Societatea prezentului, dar mai ales a viitorului se raportează unui timp al informației, al complexității. De aceea, investiția în inteligența, creativitatea și capacitatea de inovare a indivizilor, a grupurilor, va fi extrem de rentabilă în viitor.

Educatorul viitorului este chemat să-și redimensioneze continuu rolurile și ipostazele, manifestând un comportament deschis și o atitudine pozitivă, deschisă și reflexivă, promovând o învățare interactivă și stimulând întregul potențial al elevilor săi.

Activ este elevul care gândește, care depune un efort de reflecție personală, care întreprinde o acțiune mentală de căutare, de cercetare și redescoperire a adevărilor, de elaborare a noilor cunoștințe.

În opoziție cu metodologia tradițională, pentru care elevul rămâne mai mult un spectator în clasă, gata să recepteze pasiv ceea ce i se transmite ori i se demonstrează, metodele active au tendința să facă din acesta un actor, un participant activ în procesul învățării, pregătit să-și însușească cunoștințele pe calea activităților proprii, a unei angajări optime a gândirii, a mobilizării lui în raport cu sarcinile de învățare date.

Metodele interactive de grup sunt modalități moderne de stimulare a învățării și dezvoltării personale, sunt de asemenea instrumente didactice care favorizează schimbul de idei, de experiențe, de cunoștințe. Elevul este ajutat să înțeleagă lumea în care trăiește și să aplice în diferite situații de viață ceea ce învață. Acest tip de interactivitate determină identificarea subiectului cu situația de învățare în

care acesta este antrenat, la stimularea creativitatii, ceea ce duce la transformarea elevului în stăpânul propriei transformări și formări.

După A. Haven „oamenii ar fi mult mai creativi dacă li s-ar explica în ce constă, de fapt, noțiunea de creativitate”.

Bibliografie

1. Clegg Brian, Birch Paul, Creativitatea, Editura Polirom, Iași, 2003, pagina 101, 173
2. Roșca Al., Zorgo B., Aptitudinile, Editura Științifică, Bucuresti 1972, pagina 99
3. Roșca Alexandru, Creativitatea generală și specifică, Editura Academiei Republicii Socialiste România, București, 1981, pagina 16, 17, 19, 103,113
4. Mihaela Roco, Creativitatea individuală și de grup, Editura Academiei Republicii Socialiste România, București 1979, pagina 15, 17, 33
5. Roșca Alexandru, Psihologia copilului preșcolar, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1968, pagina 5,191, 192