

GÂNDIREA LATERALĂ – DE LA TEORII LA APLICAȚII ÎN GRĂDINIȚĂ. EFECTE ASUPRA DEZVOLTĂRII COPIILOR

Prof. Uhrec Sorina Mihaela

G.P.N. Salcea

”JOCUL ESTE MODUL PREFERAT AL CREIERULUI NOSTRU

DE A ÎNVĂȚA”

Diane Ackerman

Vârsta preșcolară este caracterizată de curiozitate, energie, egocentrism, este vârsta marilor ”DE CE?”. Vârsta preșcolară este importantă atât pentru formarea personalității viitorilor adulți ce vor face parte și vor influența societatea în care trăim, cât și pentru acumularea de informații, formarea deprinderilor, formarea imaginii de sine și dezvoltarea încrederii în sine. Încă de la intrarea în grădiniță, acesta este acaparat de aspecte estetice ce țin de amenajarea sălii de grupă: organizarea mobilierului, jucării, orientarea în sală a centrelor de lucru, decorațiunile sălii, culorile predominante, identificarea grupei cu un anumit nume, grup etc. Toate acestea acționează asupra tuturor proceselor cognitive ale copilului și participă la formarea, conturarea personalității copilului, dar mai ales asupra ramurii creative.

Prin învățarea creativă nu se urmărește neapărat a se face din fiecare copil un geniu, dar putem și trebuie să reușim, ca dascăli, să facem din fiecare copil un participant activ – independent sau în grup – la „redescoperirea” adevărilor despre lucruri și fenomene, atunci când i se indică direcțiile de cercetare sau i se dau notele definitorii, să-și pună întrebări similare cu cele pe care și le pune cercetătorul științific cum ar fi: „cine”, „ce”, „unde”, „prin ce mijloace”, „în ce scop”, „cum”, „când”, deoarece ele întrețin interesul pentru cunoaștere și corespund spiritului de curiozitate al copilului.

Capătă certitudine ideea că „școala de azi are menirea de a ieși (mult mai mult decât până acum) în întâmpinarea cerințelor de mâine; aceea de a pregăti generația tânără pentru trecerea de la era consumului la era creației”. În felul acesta, accentul în efortul educațional trebuie să se mute pe un repertoriu amplu de operație, procese, deprinderi, pe gândire divergentă și imaginație, pe învățarea creativă, aptă să conducă la soluționarea unor probleme inedite, în baza nu a unor soluții prestabilite ci a unei acuziții funcționale fundamentale: deprinderea de a fi creativ. Rezultatul îl reprezintă formarea personalității proactive înzestrată cu largi capacități proiective anticipative și rezolutive ce au drept suport psihologic libera inițiativă și încrederea în sine. Educatorii sunt din ce în ce mai convinși că educația la timpul viitor nu mai poate fi concepută în afara unui efort dinspre modelarea creativității. Elementele principale care atestă creativitatea sunt: flexibilitatea, originalitatea, fluența și imaginația.

Dezvoltat în 1967 de Edward de Bono, conceptul de **Gândire Laterală** descrie un proces sistematic de gândire inovator, ce elimină tiparele limitative ale gândirii logice. Punând în valoare creativitatea, gândirea laterală oferă o nouă perspectivă asupra modului în care funcționează mintea, crescând simțitor capacitatea de dezvoltare de noi idei și identificare de noi soluții. Gândirea Laterală nu înlocuiește gândirea verticală (logica), ci o completează.

Conceptul de *gândire laterală* permite copilului să încerce percepții, noi concepte, să așeze la un loc puncte de vedere diferite (opuse chiar), să declanșeze conflicte de idei, să interpreteze obiecte și idei altfel decât ceilalți. Prin tehnici și instrumente folosite în mod sistematic ea poate fi învățată, practică și utilizată de oricine.

Specifică metodelor interactive este promovarea interacțiunii dintre mințile participanților, în cazul nostru al preșcolarilor. Avantajele interacțiunii sunt:

- Activitatea de grup este stimulativă, generând comportamente de strădanie și competitivitate în rezolvarea de sarcini, probleme;
- Stimulează efortul și productivitatea;
- Dezvoltă capacitățile copiilor de a lucra împreună și de a colabora;
- Dezvoltă și stimulează capacități cognitive complexe.

Activitatea fundamentală a preșcolarului rămâne jocul, care contribuie la amplificarea, organizarea, valorificarea și exprimarea experienței personale. În timp, jocul se îmbină din ce în ce mai mult cu elemente de învățare sistematică. Preșcolăritatea este vârsta la care relația dintre gândire și limbaj are un anumit specific: ambele se dezvoltă influențându-se reciproc.

O metodă de antrenament creativ este < metoda celor 6 pălării >. Esența ei este faptul că trecerea de la o pălărie la alta semnifică exersarea unor situații semnificative, astfel:

Orice problemă oferă mai multe perspective.

Un vultur scăpat dintr-o grădină zoologică s-a așezat într-un copac, zădărnici încercările paznicilor de a-l atrage din nou în cușca sa. Gasiti mai jos cateva perspective:

<p>PERSPECTIVA Pazinci</p> <p>Daca nu o prindem acum, zboara si o pierdem.</p> <p>E greu sa ne cocotam in copac si ne simtim ca niste prosti.</p> <p>Cineva este responsabil de scaparea pasarii.</p>	<p>PERSPECTIVA Ziarist</p> <p>Cu cat pasarea ramane mai mult timp libera, cu atat devine mai interesant.</p> <p>Ar fi bine sa intrebam si alti oameni despre cum am putea prinde pasarea.</p>
<p>PERSPECTIVA Vultur</p> <p>Ma intreb de ce se agita toata lumea.</p> <p>E ciudat sentimentul de-a nu te afla intr-o cusca.</p> <p>Mi-e cam foame si nu prea stiu in ce directie sa zbor..</p>	<p>PERSPECTIVA Privitor</p> <p>Sper ca vulturul va zbura si va ramane liber.</p> <p>Uita-te la paznici cat de incurcati par.</p> <p>Sper sa nu-l prinda.</p>

Acest exercițiu este propus pentru a sublinia modul natural în care gândim, comunicăm și ne comportăm; pentru a înțelege că o problemă implică mai multe perspective care, odată cunoscute, pot conduce către soluții diferite.

„Gândește în 6 pălării / Six Thinking Hats” de Eduard de Bono.

Metoda permite trecerea de la *gândirea prin argumentare (argument-contraargument)* care generează contradicție – eu spun ceva tu reacționezi, eu reacționez-tu reacționezi, s.a.m.d...-,



către *gândirea paralelă: amândoi căutăm și găsim argumente care să susțină aceeași perspectivă*, urmând ca după ce am epuizat perspectiva aleasă, *de comun acord* să trecem la altă perspectivă unde vom cauta iar argumente care să susțină respectiva perspectivă.



Privind prin cele 6 perspective (gândind în 6 pălării) și aducând argumente care să susțină respectiva perspectivă, *se elimina discuțiile în contradictoriu*, fiecare participant având posibilitatea să aducă *argumentele ce-i „stau pe limbă”* doar când vine rândul perspectivei în care se încadrează argumentele respective.

- **Pălăria albastră** este liderul, conduce activitatea. Este pălăria responsabilă de controlul discuțiilor. Clarifică .
- **Pălăria albă** este povestitorul, cel care redă pe scurt conținutul textului, exact cum s-a întâmplat acțiunea, este neutru—informează.
- **Pălăria roșie** își exprimă emoțiile, sentimentele, supărarea, nu se justifică—spune ce simte.
- **Pălăria neagră** este criticul, reprezintă aspectele negative ale întâmplărilor, exprimă doar judecăți negative. Identifică greșeli.
- **Pălăria verde** este gânditorul, care oferă soluții alternative, idei noi. Generează idei noi.
- **Pălăria galbenă** este creatorul. Simbolul gândirii pozitive și constructive, explorează optimist posibilitățile.

Bibliografie:

- de Bono, Edward (2011), *Gândirea laterală (traducere Sabina Dorneanu)*, Editura Curtea Veche, București.
- Roco, M., (2001), *Creativitate și inteligență emoțională*, Editura Polirom, Iași;
- <https://www.rauflorin.ro/gandire-laterala-gl/>
- <https://atelierlicurici.wordpress.com/2016/09/27/dezvoltarea-gandirii-la-prescolari/>