

EFICIENȚA METODELOR INTERACTIVE ÎN DEZVOLTAREA GÂNDIRII LATERALE LA PREȘCOLARI

Educ. Tudose Paraschiva
G.P.N. Obcini Suceava

Gândirea laterală nu este altceva decât abilitatea de a gândi creativ, și de a ieși în mod degajat din “zona de confort”, concept care se poate referi atât la rezolvarea ingenioasă a problemelor personale, cât și a celor legate de inspirație, imaginație sau propria afacere și abordarea subiectelor dintr-o perspectivă neașteptată. Gândirea laterală presupune renunțarea la limite de orice fel, îndepărtarea modului de gândire tradițional, și eliminarea prejudecăților din minte.

Gândirea laterală este strâns legată de intuiție, creativitate și dispoziție, toate au aceeași bază, însă gândirea laterală este un proces deliberat. Este un mod de folosire a minții, ca și gândirea logică, dar de alt tip.

Gândirea laterală se axează pe restructurarea acestor modele (intuiția) și determinarea unor modele noi (creativitatea). Gândirea laterală și cea verticală sunt complementare. Este necesară exersarea amândurora și totuși în educație, accentul a fost pus întotdeauna în mod exclusiv pe gândirea verticală.

Este recomandabil ca educarea lateralității să înceapă în jurul vârstei de 4-6 ani, când încă nu s-au consolidat elementele orientării în spațiu și nici lateralitatea nu este certă.

Prin aplicarea tehnicilor de gândire laterală copilul este capabil să:

- rezolve probleme pe care nu le-a putut rezolva cu metode obișnuite;
- privește lucrurile din mai multe perspective;
- își dezvoltă abilitatea de a gândi altfel decât critic și analitic;
- descoperă idei noi;
- formulează răspunsuri la întrebări;
- găsește soluții în diferite situații.

Dintre metodele bazate pe acțiunea fictivă, jocul ocupă un rol important în strategia de educare a creativității. Preșcolarii creativi se diferențiază de restul grupului prin diferite comportamente specifice. Foarte curioși, vin cu soluții neobișnuite, cu idei originale, au inițiativă și au un spirit de observație foarte dezvoltat, pun întrebări adecvate, fac conexiuni între elemente aparent fără nici o legătură, explorează noi posibilități, manipulează, controlează simultan mai multe idei, învață rapid și ușor, au o memorie bună, imaginație vie, vocabular vast.

Metodele interactive sunt foarte eficiente în dezvoltarea creativității și stimularea învățării de lungă durată, cât și a gândirii laterale.

Metodele activ-participative sunt toate acele metode capabile să mobilizeze energiile copilului, să-i concentreze atenția, să-l facă să urmărească cu curiozitate și interes activitatea, care-l îndeamnă să pună în joc imaginația, înțelegerea, cu accent pe învățarea operațională, prin acțiune, și care facilitează și intensifică schimbul spontan de informații, care imprimă un puternic caracter formativ-educativ, iar ca finalitate au dezvoltarea unor capacități de a strânge, sistematiza, asocia și comunica informații cu scopul de a crea condiții care să favorizeze dezvoltarea laterală.

Metode de dezvoltare a gândirii laterale la preșcolari.

METODA CELOR ȘASE PĂLĂRII GÂNDITOARE:

Cele șase pălării întruchipează șase posibilități de procesare a datelor. Schimbarea pălăriei îți oferă eliberarea față de stilul convențional de tratare a problemelor și îți permite valorificarea a cât mai multe informații variate privind o situație concretă. Este o tehnică

interactivă, de stimulare a creativității participanților care se bazează pe interpretarea de roluri în funcție de pălăria aleasă. Gândește în conformitate cu pălăria pe care o porți.

Această metodă a fost creată de Eduard de Bono. • tehnica interactivă de stimulare a creativității, are la bază interpretarea de roluri prin care copiii își exprimă liber gândirea, dar în acord cu semnificația culorii pălăriuțelor care definesc rolul.

Etape: 1. Se formează un grup de 6 copii

2. Se împart pălăriuțele gânditoare

3. Se prezintă o situație cât mai concis formulată

4. Copiii dezbat situația, ținând cont de culoarea pălăriei care definește rolul.

Mod de organizare:

Semnificația culorilor:

- Pălăria albastră – este liderul, conduce activitatea. Este pălăria responsabilă cu controlul discuțiilor, extrage concluzii – clarifică

- Pălăria albă – este povestitorul, cel ce redă pe scurt conținutul textului, exact cum s-a întâmplat acțiunea, este neutru – informează

- Pălăria roșie – își exprimă emoțiile, sentimentele, supărarea, față de personajele întâlnite, nu se justifică – spune ce simte

- Pălăria neagră – este criticul, prezintă aspectele negative a întâmplărilor, exprimă doar judecăți negative – identifică greșelile

- Pălăria verde – este gânditorul, care oferă soluții alternative, idei noi, dă frâu imaginației {Ce trebuie făcut?} – generează idei noi

- Pălăria galbenă – este creatorul, simbolul gândirii pozitive și constructive, explorează optimist posibilitățile, crează finalul – efortul aduce benefici

Exemplu de folosire a metodei pălăriuțelor gânditoare cu referire la povestea Iedul cu trei capre de O. Pancu Iași.

1.Pălăriuța albă: A fost odată un ied foarte răsfățat care avea trei capre: mama-capră îl îmbrăca, mătușa-capră îl hrănea iar bunica-capră îl adormea. Cele trei capre pleacă să o ajute pe capra cu trei iezi iar iedul rămâne singur acasă. Vulpea îi fură hainele, ursul îi mănâncă mâncarea iar lupul, sub pretextul că îl adoarme, vrea să-l mănânce. Ajuns seara acasă se îmbracă singur, mănâncă singur și adoarme fără a fi legănat

2.Pălăriuța roșie: Cele trei capre sunt de vină că iedul era răsfățat. Ce era să facă iedul dacă caprele îl serveau imediat. Caprele nu trebuiau să-l lase singur fără să-l anunțe. Nu e vina lui că a întâlnit doar animale rău intenționate. Îmi este foarte milă de el.

3.Pălăriuța verde: Copiii trebuie responsabilizați de mici. Fiecare copil trebuie să știe să se îmbrace, să mănânce și să adoarmă singur. Atunci când adulții pleacă de acasă copiii, rămași singuri, trebuie să se descurce și să nu vorbească cu persoane străine. Caprele puteau totuși să-l ia pe ied cu ele.

4.Pălăriuța galbenă: Întâmplarea a fost o lecție de viață. Iedul s-a lecut astfel de răsfăț.

5.Pălăriuța neagră: Caprele nu trebuia să-l lase singur pe ied. Acesta putea să sfârșească tragic în gura lupului. De obicei copiii neascultători și răsfățați au de suferit.

6.Pălăriuța albă: Putem trage o concluzie: Orice învăț are și dezvăț.

EXPLOZIA STELARĂ este o metodă de stimulare a creativității, o modalitate de relaxare a copiilor și se bazează pe formularea de întrebări pentru rezolvarea de probleme și noi descoperiri. Pe o stea mare este scris sau desenat o idee centrală. Pe cinci steluțe se scrie câte o întrebare de tipul: CE? CINE? UNDE? DE CE? CÂND? pe baza cărora grupurile de copii formulează idei referitoare la tema centrală iar celelalte grupuri răspund. Se apreciază întrebările copiilor, efortul acestora de a elabora întrebări corecte precum și modul de cooperare și interacțiune. Exemplu de explozie stelară pentru povestea Căsuța din oală.

CINE? CE? UNDE? DE CE? CÂND?

Cine a găsit oala? Cine și-a mai dorit să locuiască în oală? Cine a spart oala?
Ce s-a gândit șoarecele să facă cu oala? Ce spuneau animalele când găseau oala?
Unde a găsit șoarecele oala? Unde au fugit animalele când oala a fost spartă? Unde locuiesc de obicei animalele din poveste?

De ce s-a spart oala? De ce puteau locui animalele împreună?

Când a venit ursul? Când își caută animalele adăpost?

CUBUL este o altă metodă de predare-învățare care urmărește un algoritm ce vizează descrierea, comparația, asocierea, analizarea, aplicarea, argumentarea atunci când se dorește explorarea unui subiect nou sau unul cunoscut pentru a fi îmbogățit cu noi cunoștințe sau a unei situații privite din mai multe perspective. Se confecționează un cub de mărime medie, pe fiecare față este scrisă sau desenată o cerință cu referire, de exemplu, la povestea Punguța cu doi bani de Ion Creangă, pe care copiii o rezolvă ca urmare a rostogolirii cubului:

- Descrie cocoșul;
- Compară comportamentul moșului cu al babei;
- Asociază cocoșul cu un cuvânt sugestiv;
- Analizează peripețiile cocoșului;
- Aplică interpretează rolul cocoșului;
- Argumentează afirmația Caută dreptatea!

Această metodă o putem aplica cu succes în activitățile de observare a unui animal sau plantă. De exemplu când observăm Pisica la numărul:

1 "Descrie!" copiii având sarcina să spună culoarea, mărimea, forma animalului observat;

2 - „Compară!”, copiii trebuind să evidențieze asemănările și deosebirile față de un alt animal (la alegere);

3 „Asociază!": „La ce te gândești când vezi o pisică? Ce simți?";

4 „Analizează!": „Spune ce caracteristici observi la pisică, care sunt părțile sale componente?";

5 - "Aplică! „Ce foloase crezi că avem de la acest animal? „Pe cine ajută?";

6 - "Argumentează!”, „pro sau contra în ceea ce privește importanța pisicii pentru om și spune motivele care vin în sprijinul afirmației tale".

Asigurându-ne că toți copiii au înțeles sarcinile trasate, le acordam timp pentru rezolvarea acestora. În timp ce liderul fiecărui grup prezintă celorlalți rezultatul muncii echipei sale, noi împreună cu un copil foarte talentat putem realiza un desen, concretizând rezultatul final și complet al observării.

Metodele interactive de grup trebuie aplicate sub forma unor jocuri cu reguli de care copiii trebuie să fie conștienți că se pot realiza prin cooperare, consultare în grup în luarea deciziilor. Fiecare copil are ritmul său de dezvoltare, educatoarea urmărind modul de desfășurare al jocului, gesturile copiilor, sfaturile, întrebările, aprecierile pe care aceștia le fac în timpul desfășurării acestuia.

Situațiile de învățare rezolvate prin metode interactive de grup dezvoltă copiilor gândirea democratică deoarece ei exersează gândirea critică și înțeleg că atunci când analizează un personaj, comportamentul unui copil, o faptă, o idee, un eveniment, ei critică comportamentul, ideea, fapta, nu critică personajul din poveste sau copilul. Alegerea momentului din lecție a personajului și a faptei sale au o importanță deosebită în reușita activității. Cadrele didactice trebuie să aibă mult tact în predarea acestor metode folosind un tact pedagogic folosind mimica, sfatul, orientarea, lauda, aprecierea în concordanță cu situația dată. Prin aceste metode interactive, copilul este pus în situația de a descoperii singur informația, iar această informație astfel descoperită este reținută mai ușor și pe o perioadă mai lungă de timp.

Metodele și strategiile interactive/activ-participative ne oferă astfel trăiri și satisfacții pedagogice/profesionale pe care le putem împărtăși cu copiii și cu ceilalți parteneri la educație, tocmai pentru a îndeplini obiectivul moral și misiunea educativă pe care îl are orice dascăl în general, și educatoarea în special-adaptarea comportamentului la situațiile apărute pentru a ne constitui în modele pentru copii.

BIBLIOGRAFIE:

„Gândirea critică” Ioan Scheau Ed. Dacia 2004

„Metode interactive de grup” Ghid metodic Ed. Arves 200.,Strategii activ-participative de formare a gândirii critice, Editura Didactică si Pedagogică, R.A.București, 2007,