

## Gândirea laterală- de la teorii la aplicații în grădiniță

*„Nu putem rezolva probleme folosind același tip de gândire pe care l-am accesat atunci când le-am creat”. **Albert Einstein***

prof. Ignat Roxana Ioana

G.P.P. „1-2-3” Suceava

Conceptul de „gândire laterală” a apărut în 1967 și presupune un proces susținut ce depășește tiparele limitative ale gândirii logice. Edward de Bono, fizician, filosof, psiholog, promotor al gândirii laterale, considera că aceasta s-ar explica astfel: „Nu poți săpa o groapă nouă adâncind o groapă mai veche”. Creativitatea, ce stă la baza acestei abordări, este sursa unui tip de gândire valabil de la copiii, la echipele manageriale de vârf, aducând o nouă perspectivă asupra felului în care funcționează propria minte și o uimitoare creștere a capacității de a propune idei noi, de a găsi soluții și de a obține rezultate uimitoare.

Ca și gândirea logică, gândirea laterală reprezintă un mod de a folosi mintea. Gândirea verticală se ocupă cu definirea și dezvoltarea modelelor conceptuale. Gândirea laterală se axează pe restructurarea acestor modele (intuiția) și determinarea unor modele noi (creativitatea). Aceste două tipuri de gândire sunt complementare. Este necesară exersarea amandurora și totuși în educație, accentul a fost pus întotdeauna pe gândirea verticală.

Principiul esențial al gândirii laterale este acela că orice mod particular de a privi lucrurile reprezintă doar unul dintre nenumăratele moduri posibile. Gândirea laterală caută să exploreze celelalte moduri, restructurând și rearanjând informațiile disponibile.

La preșcolari, gândirea evoluează foarte repede, de aceea trebuie să-i acordăm o atenție deosebită. Cadrele didactice trebuie să stimuleze copilului necesitatea de a obține informații noi despre obiecte și fenomene, atrăgându-i atenția asupra calităților importante ale acestora. Deseori, copiii compară obiectele și fenomenele, bazându-se doar pe caracteristicile exterioare. Trebuie să li se explice copiilor că există particularități esențiale, fără de care obiectul nu poate fi definit.

Analiza și sinteza sunt operațiile de bază ale gândirii. Copilul învață să descopere legitatea aranjării unor figuri, să determine, pe baza unor desene, ce a fost și ce a urmat.

Gândirea, prin toate trăsăturile sale, este un element constitutiv al personalității, gradul ei de dezvoltare reflectând în mare măsură etapa la care a ajuns evoluția intelectuală a unui individ. De aceea trebuie să urmărim dezvoltarea gândirii copilului sub toate aspectele ei (operații, mobilitate, flexibilitate, perspicacitate, etc.), ținând cont de particularitățile de vârstă și individuale.

### **Tehnici de gândire laterală care pot fi folosite cu grupa de preșcolari:**

#### *1. Tehnica abordării inverse*

Exemplu: Se observă imagini cu copii care manifestă agresivitate, cu copii care nu sunt primiți într-un grup, cu copii care nu sunt politicoși, care au un comportament nedorit. Se discută despre motivele care au generat aceste situații și despre cum se simt acei copii. Sunt stabilite reguli de comportare la grădiniță pentru ca nimeni să nu se simtă așa și nimeni să nu se accidenteze.

2. Tehnica schimbării perspectivei – schimbarea bruscă a perspectivei poate stârni nebănuite idei și energii creative

Exemplu: Desenează cum crezi că vede casa ta o pisică.

Desenează scorbura unei veverițe din interior.

Imaginează-ți o sală de grupa a animalelor din pădure.

Copiii vor înțelege rolul obiectelor din casă (mobilă, electrocasnice, electronice)/ însemnătatea păstrării ordinii /cât de important este să mergi la grădiniță.

3. Tehnica ieșirii în afara tiparului

Această tehnică pleacă întotdeauna de la întrebarea ”De ce?” și dă posibilitatea copiilor să dea răspunsuri originale, cele mai multe interesante și foarte posibile.

De ce albinele sunt atât de mici? Ce s-ar întâmpla dacă ar fi cât elefanții?

De ce plantele sunt verzi? Ce s-ar întâmpla dacă ar fi albastre?

De ce copacii nu se pot mișca? Ce s-ar întâmpla dacă ar putea să se deplaseze?

Încearcă să întorci lumea din jurul tău cu capul în jos. Ce se va întâmpla?

4. Tehnica negativului fotografic – descrie obiectul prin ceea ce nu este, se ocupă de goluri, nu de spațiile pline. Se ocupă de fețele nespuse, nearătate ale situației.

Exemplu: Descrie un coleg, spunând ce nu face. (nu aleargă în grupă, nu uită să-și aducă creioanele ascuțite, nu împrăstie jucăriile, nu-și supără colegii, etc)

5. Tehnica asocierii îndrăznețe – dă altă utilitate lucrurilor

Este cel mai des folosită de copii, în jocurile lor: cântă la bețișoare, microfonul poate fi o lingură, desenează vietăți mici cu ochi mari, guma de șters poate deveni o mașină de curse, iar cutiile mobilier.

6. Tehnica întrebărilor în rafală sau cascada întrebărilor

”Ce-ar fi dacă?”. Întrebarea este naivă, dar poți găsi uneori răspunsuri atât de evidente, încât te minunezi cum au trecut alții pe lângă ele fără să le observe.

Ce ai face dacă într-o zi nu ar mai exista energie electrică? Ce vei face toată ziua? Cu cine ți-ar plăcea să-ți petreci timpul liber?

Ce s-ar întâmpla dacă într-o noapte te-ar invita un extraterestru la o întâlnire secretă? Cui i-ai spune unde pleci? Ce crezi că vor discuta ei?

Cum ar fi dacă într-o zi ai putea face schimb cu o altă persoană? Cine ar fi acea persoană? Ce crezi că vei face toată ziua?

În gândirea laterală trebuie doar să cauți unghiuri noi de abordare a unei probleme, să-i schimbi contextul.

Gândirea laterală poate evolua și prin joc. Jocurile – exerciții pentru dezvoltarea diferitelor laturi ale gândirii preșcolară, contribuie la dezvoltarea mai multor operații ale gândirii (dar sarcina jocului se adresează în mai mare măsură unei operații/însușiri a gândirii).

### **Jocul – Care imagini sunt identice (la fel)?**

Descriere: imagini din aceeași categorie de obiecte/ființe (animale, flori, etc.), desenate pe o fișă în șir orizontal /vertical, asemănătoare, dintre care numai două sunt identice.

Sarcina jocului: copilul trebuie să găsească cele două imagini identice.

Desfășurarea jocului : individual sau în grup; copilul primește fișa și indică cele două imagini la fel. Sarcina se poate modifica la copiii mai mari de 5 ani – colorați/subliniați/încercuiți cele două obiecte la fel. Copiii mai mici de cinci ani sunt tentați să coloreze toate imaginile. Preșcolarii conștientizează mai ușor deosebirile decât asemănările.

Cu cât copiii sunt mai mici sau mai puțin familiarizați cu astfel de jocuri, cu atât deosebirile și asemănările trebuie să fie mai ușor de observat. Dozarea sarcinilor se realizează fie prin mărirea/micșorarea imaginilor, fie prin numărul deosebirilor.

În acest joc comparația nu se bazează numai pe analiză, ci presupune și un proces de sinteză. Jocul cere copilului să efectueze o analiză implicită a imaginilor, apoi să sintetizeze datele referitoare la fiecare dintre ele și să facă o comparație între imagini pentru a le găsi pe cele identice.

### **Jocul – Așează câte o poză la fel!**

Descriere – o planșă împărțită în șase – zece pătrate de aceeași mărime; pe primul rând de pătrate este imaginea aceluiași obiect (prima imagine este completă, la următoarele lipsește o parte sau un amănunt al imaginii); rândul următor este liber; jetoane identice cu cele de pe planșă.

Sarcina jocului: copilul trebuie să analizeze și să compare imaginile de pe fiecare jeton cu cele de pe planșă și apoi să așeze jetoanele pe rândul al doilea (imaginea identică cu cea de deasupra).

Desfășurarea jocului (individual sau grup): copilul analizează imaginile pe planșă și de pe jeton; compară jetonul cu prima imagine de pe planșă și stabilește dacă este sau nu la fel (spune ce lipsește imaginii de pe jeton); compară jetonul cu fiecare imagine până găsește imaginea identică; așează jetonul pe planșă, sub imaginea corespunzătoare.

Acest joc permite o gradare foarte fină a dificultății sarcinii atât prin numărul de căsuțe ce urmează a fi completate (poate varia de la 3 la 5 căsuțe) cât și prin alegerea conținutului imaginilor (deosebirile pot fi mai ușor sau mai greu sesizabile).

La copiii peste 5 ani se poate aplica o variantă mai dificilă (în grup): fiecare primește o planșă, jetoanele vor fi amestecate în mijlocul mesei; copiii sunt nevoiți să caute jetoanele făcând o comparație nu numai între jetoane și imaginile de pe planșa lui, ci și între jetoanele pe care le caută și cele cu care sunt amestecate. Cu cât sunt mai mulți copii în grup cu atât alegerea va trebui făcută din mai multe jetoane și va fi mai grea, mai ales dacă planșele vor avea câte cinci căsuțe.

Acest joc cere un efort mai mare, comparația se bazează pe o analiză fină deoarece imaginile sunt foarte asemănătoare (3-5 variante ale aceleiași imagini).

### **Jocul – Încercuiește ce nu este la fel!**

Materialul jocului: o planșă pe care se află un șir de opt căsuțe, fiecare cu câte o imagine (imaginea este identică, cu excepția uneia care este puțin diferită).

Sarcina jocului: copilul trebuie să încercuiască imaginea ce este diferită de celelalte.

La preșcolarii mici planșa poate conține o singură imagine, la cei mai mari planșa poate fi împărțită în opt rânduri și fiecare să conțină o altă imagine. Acest joc antrenează comparația, dezvoltă suplețea, mobilitatea gândirii, dar și posibilitatea de adaptare rapidă în situații noi.

### **Jocul – Completează ce lipsește!**

Materialul jocului: o fișă cu imagini aproape identice, însă una singură este completă (prima) celorlalte le lipsește câte unul/două elemente.

Sarcina jocului: copilul completează imaginile cu ceea ce lipsește.

Dificultatea sarcinii se gradează prin numărul de elemente absente (1-3 elemente), fie prin numărul de imagini. În acest joc comparația este pe prim plan și se efectuează între două imagini percepute concomitent.

### **Jocul – Care este umbra?**

Materialul jocului: planșă cu imagini ale unor obiecte/ființe, perechile imaginilor din punct de vedere al formei.

Sarcina jocului: copilul trebuie să analizeze imaginile de pe planșă și să le găsească umbrele.

Desfășurarea jocului: adultul trebuie să se asigure că preșcolarul știe ce este o umbră. Se pot desfășura jocuri în care copilul va descoperi umbrele pe care le fac diferite obiecte sau ființe (un copac, un copil, o mână, etc). Numărul de elemente cuprinse într-o planșă trebuie să țină cont de nivelul de dezvoltare al copilului (efortul este mai mare cu cât sunt mai multe elemente pe planșă).

### **Jocul- Completează desenul**

Dezvoltarea capacității de a găsi rezultate unice și originale

Copiii vor primi o foaie cu același element de mai multe ori. Ei trebuie să se gândească și să completeze toate desenele în modalități diferite pentru a obține ceva nou.

Odată cu explozia tehnologică a secolului, omenirea a fost proiectată într-o lume strict rațională în interiorul căruia toate valorile se bazează aproape în exclusivitate pe logică. Activitățile umane care implică latura intuitivă au fost excluse. S-au produs astfel dezechilibre în viața oamenilor. Pentru a se integra în mediul înconjurător, omul și-a reorientat existența și apelează tot mai des la vocea sa interioară. Din păcate, doar logica singură nu ne ajută să depășim toate situațiile. Astăzi, mai mult ca oricând, este necesară o reorientare a omului către valențele sale intuitive îmbinate armonios cu cele mentale.

### ***Bibliografie:***

1. Edward de Bono, (2011), *Gândirea laterală* (traducere Sabina Dorneanu), Editura Curtea Veche, București
2. Silvia Breban, Elena Gongea, Georgeta Ruiu, Mihaela Fulga- “Metode interactive de grup”.