

GÂNDIREA LATERALĂ ÎN GRĂDINIȚĂ- DE LA TEORIE LA PRACTICĂ

Profesor învățământ preșcolar Lihănceanu Mihaela
G. P. P. „Gulliver” Suceava

Cu toții avem cu un mod personal de a privi lucrurile și câteodată, gândurile noastre urmează calea cea mai îngustă. Însă există anumite tehnici de gândire care pot genera idei și soluții creative pentru rezolvarea unor probleme. Aceste tehnici sunt de fapt modalități de a ne extinde gândurile orientându-le în noi direcții, neexplorate până atunci. Astfel, putem aduce în discuție gândirea laterală, care nu este altceva decât un proces care se ocupă cu generarea de idei noi, cu spargerea barierelor conceptuale ale vechilor idei. Acest lucru duce la o schimbare de atitudine și de abordare, ne face să privim cu totul altfel lucruri pe care le-am privit întotdeauna în același fel.

Gândirea laterală se află în strânsă legătură cu intuiția, creativitatea și dispoziția. Acestea sunt greu de observat datorită faptului că mintea este foarte eficientă. Mintea funcționează astfel încât să creeze modele pe baza informațiilor pe care le deține. Odată ce aceste modele au fost formate, putem să le recunoaștem, să reacționăm la prezența lor și să le folosim. Cu cât sunt utilizate mai mult, cu atât se înrădăcinează mai bine. Gândirea laterală este strâns legată de creativitate. Însă în vreme ce creativitatea se rezumă de foarte multe ori la descrierea unui rezultat, gândirea laterală este descrierea unui proces.

În comparație cu gândirea verticală (logică) care reprezintă modelul tradițional de a gândi, de a urma niște pași secvențiali, ce trebuie să aibă o justificare, în gândirea laterală se poate întâmpla să fie nevoie de o greșeală într-o anumită etapă pentru a ajunge în final la o soluție corectă. În gândirea laterală se poate întâmpla să căutăm în mod deliberat informații irelevante pe când în gândirea verticală selectăm doar informațiile relevante. Aceste două tipuri de gândire sunt necesare și complementare.

Este dificil să vorbim la grădiniță de gândire laterală. Edward de Bono afirmă că ”încercarea de a dezvolta atitudinile specifice gândirii laterale sub forma unui reflex al minții trebuie începută cel puțin de la vârsta de șapte ani”. La preșcolari, forma vizuală este mult mai eficientă decât cea verbală, pentru că acesta poate întotdeauna să încerce să exprime ceva prin imagini, și ceea ce este mai important, să înțeleagă un mesaj exprimat vizual. Însă există modalități și materiale prin care putem exersa să insuflăm gândirea laterală și copiilor de grădiniță. Printre materialele pe care le putem folosi sunt: fotografiile, imaginile, figurile geometrice, planșe cu scene a unor oameni în acțiune, desene de-ale copiilor, înregistrări video/ audio care reflectă anumite probleme, materiale scrise cu litere de tipar (pentru a putea fi citite de preșcolari), diverse povești/ povestiri.

În acest context, am gândit o activitate numită „Călătorie în viitor”, activitate în care am încercat să pun copiii în cât mai multe situații de învățare pentru a exersa să ”gândească lateral”. Această activitate am proiectat-o pentru grupa mare și a fost încadrată în tema săptămânală ”Alianță pentru natură”. Ca și elemente componente ale activității am ales Domeniul Limbă și comunicare (”Lumea nouă” -de Ioana Chicet Macoveiciuc- povestirea educatoarei cu ajutorul softului educațional- <https://respo.ro/lumea-noua-carte-deee-pentru-copii/>), Domeniul Științe (Cunoașterea mediului: ”Plantele în lumea lui Neo”- convorbire) și

Activități liber alese pe centre de interes cu tema "Lumea nouă prin ochi de copil" (centre deschise: Bibliotecă, Artă și Construcții).

Această activitate a urmărit dirijarea activității psihice în cadrul unor situații de învățare organizate în scopul stimulării creativității și capacității de rezolvare a unor probleme prin generarea mai multor abordări alternative, prin extinderea și exersarea limbajului și a deprinderilor intelectuale, artistico-plastice și practice. Ca și obiective operaționale, mi-am propus ca preșcolarii: să audieze cu atenție textul poveștii, precizând succesiunea logică a evenimentelor; să denumească trăsături ale personajelor și însușiri ale celor două lumi: lumea noastră și lumea lui Neo; să comunice presupuneri asupra faptelor ce urmează să se întâmple în poveste; să se exprime în propoziții corecte, imaginându-și ce văd pe fereastră; să descrie diferit aceeași imagine dată privind-o din altă perspectivă; să emită idei noi și originale asupra construirii Orașului nou; să completeze construcția colectivă cu propriile lucrări, efectuând unele modificări, după caz; să redea prin desen rezultate unice și originale asupra lucrurilor din Lumea nouă; să observe exponatele tuturor colegilor, examinându-le și aducând comentarii critice asupra lor; să formuleze propoziții interogative despre tema supusă rezolvării; să enumere cât mai multe soluții ca răspuns la întrebările adresate; să formuleze argumente pro și contra soluțiilor enumerate.

Pe lângă metodele tradiționale am utilizat și metoda interactivă de stimulare a creativității, metoda Brainstorming, metoda interactivă pentru rezolvarea unor probleme, Explozia stelară, dar și metoda Turul galeriei. Printre resursele materiale utilizate, amintesc: păpușa Ecologel, textul poveștii, prezentare ppt a imaginilor din poveste, silueta lui Neo, videoproiector, ecran de proiecție, ecusoane cu numele noi ale preșcolarilor, mașină cu reactor confecționată, robotul Robo confecționat din materiale reciclabile, fereastră din carton, imagini din Lumea nouă, piese lego, planșetă mare lego, fișe pentru desen, carioci, creioane colorate, panou pentru expoziție, clopoțel, panou cu copac și frunze din carton, frunze de mai multe dimensiuni din carton;

Mai jos, voi reda scenariul acestei activități:

Preșcolarii vor intra în sala de grupă pe ritmurile melodiei "Ecologiștii", după care se vor așeza pe scăunelele dispuse în semicerc. Se va purta o scurtă conversație despre conținutul cântecului, concluzionându-se importanța păstrării curățeniei în natură .

Copiii sunt invitați să privească spre centrul tematic, unde atenția le va fi captată de prezența

lui Ecologel, o marionetă de pluș, ce ascunde în buzunar o poveste și silueta unui băiețel. După acordul copiilor de a asculta povestea, educatoarea le-o va povesti concomitent cu vizionarea imaginilor expuse pe ecranul de proiecție din sala de grupă. (DLC) Textul poveștii "Lumea nouă" (<https://respo.ro/lumea-noua-carte-deee-pentru-copii/>) va fi prezentat reflectând tonalitate, intonație, dialoguri și semne de punctuație. Expunerea textului se va accesoriiza cu mimica și gestică impuse de acestea. Se vor explica cuvintele și expresiile noi prin apelare la sinonime. Acțiunea din poveste se petrece în viitor, într-o lume nouă, în care Neo- personajul principal- locuiește împreună cu părinții săi, învață și se joacă doar pe tabletă, comunică cu prietenii doar prin intermediul tehnologiei. Acesta trebuie să plece la bunicul său pentru a nu rămâne singur acasă cât părinții săi pleacă într-o călătorie pe altă planetă iar acolo se petrec lucruri ciudate pentru Neo, dar și minunate în același timp.

În acest moment, povestirea va fi întreruptă de către educatoare ce le va adresa copiilor întrebarea "Ce credeți că se întâmplă în continuare în poveste?", astfel preșcolarii fiind puși în situația de a face presupuneri asupra întâmplărilor ce se petrec la bunicul acasă.

Toate supozițiile copiilor vor fi acceptate fără a fi supuse judecății, după care educatoarea va continua povestea concomitent cu imaginile expuse.

După ce povestea va fi finalizată, pe baza imaginilor expuse, se va povesti acțiunea și momentele poveștii, se vor preciza personajele din poveste, caracteristici/ însușiri ale acestora, aspect ce va fi realizat pe baza întrebărilor educatoarei și a răspunsurilor primite de la copii, aceștia dovedind înțelegerea mesajului textului. Se vor compara cele două lumi: lumea în care trăim noi și lumea lui Neo și se vor evidenția cauzele ce au dus la transformarea lumii noastre. Acest moment va constitui motivul pentru care educatoarea le va propune preșcolariilor să facă și ei o călătorie imaginară în lumea lui Neo. Pentru ca acest lucru să fie cu putință, fiecare copil va primi câte un ecuson pe care este scris numele lor și câteva cifre, nume utilizat de locuitorii din Lumea Nouă (exemplu: Luca-1203, Maria-2380).

Cu ajutorul unei mașini cu reactor, copiii vor fi "transportați" spre lumea cea nouă unde vor fi întâmpinați de robotul Robo, un robot confecționat din materiale refolosibile de către preșcolari cu câteva zile înainte. Către acesta, fiecare copil își va spune numele cel nou, citit de pe ecuson, iar Robo le va da câte un bilețel pe care scrie numele "clădirii" în care vor poposi preșcolarii (numele centrelor deschise din sala de grupă) (T).

Preșcolarii care se vor îndrepta spre Clădirea Bibliotecă vor descoperi o fereastră mare. Pe rând, preșcolarii își vor imagina că sunt în camera lui Neo și că se uită pe fereastra sa de la etajul 79. Aceștia vor privi pe fereastră și vor trebui să formuleze propoziții despre "ceea ce au văzut" (ceea ce își imaginează că văd într-o lume plină de clădiri, roboți, blocuri), copiii nevând voie să repete cele spuse anterior. Tot aici, vor descoperi și câteva imagini din lumea nouă, imagini pe care preșcolarii trebuie să le descrie, dar care, în același timp, sugerează moduri diferite de a fi privite. (exemplu: o imagine cu Neo care stă pe bancă cu bunicul său poate fi interpretată ca imaginea celor doi care se odihnesc, ca imaginea unei bănci care rămâne liberă pe jumătate, ca imaginea unui copac care face umbră celor care se odihnesc pe bancă etc.) Astfel, copiii vor fi puși în situația de a veni cu interpretări diferite asupra aceluiași imagini.

Clădirea Construcții vine cu alte surprize pentru preșcolarii care se vor îndrepta spre acest centru: sute de piese lego ce așteaptă mâini iscusite pentru a fi îmbinate și așezate cât mai inovativ în "Lumea nouă". Astfel, cu ajutorul metodei Brainstorming, fiecare preșcolar de la acest centru va formula o idee despre ceea ce urmează să construiască (ideile nu trebuie să semene cu ale colegilor vecini) pentru a crea un nou oraș, cel în care trăiește Neo. Copiii vor realiza sarcina de lucru dând frâu imaginației, construind și punând în practică ideea emisă, după care lucrările vor fi așezate pe o planșetă lego mare. Aici, construcțiile pot fi modificate prin multiplicare, diminuare, așezare în stânga/ dreapta, aproape/ departe în cadrul construcției colective, schimbând înfățișarea Lumii noi după imaginația copiilor.

Preșcolarii ce se vor îndrepta spre Clădirea Artă vor descoperi aici câteva foi, creioane colorate și carioci. Pe fiecare foaie se regăsește același element de mai multe ori, în cazul de față cercuri de aceeași dimensiune. (Anexa 1) Copiii vor fi provocați să se gândească și să completeze toate cele patru desene, dar în modalități diferite obținând ceva nou, ceva din lumea lui Neo. Patru lucruri noi sau cele patru elemente unite într-o singură creație vor fi decise de creativitatea fiecărui copil în parte. Lucrările copiilor vor fi expuse pe un panou din cadrul acestei clădiri.

În timpul lucrului pe centre se va urmări modul în care fiecare copil realizează sarcinile utilizând corect instrumentele de lucru și materialele puse la dispoziție, iar educatoarea le va oferi explicații și sprijin în caz de nevoie. (ALA)

Copiii vor fi atenționați când urmează finalizarea sarcinilor de la fiecare centru, fapt pentru care trebuie să se încadreze în timpul pus la dispoziție, iar la clinchetul clopoțelului (T) se încheie activitatea de la fiecare centru, după care copiii fac ordine la măsuțe (R).

Educatorea le va propune copiilor să facă cu toții un tur al Clădirilor din sala de grupă pentru a vedea cum arată "Lumea nouă prin ochi de copil". La semnalul clopoțelului, copiii trec pe la fiecare exponat din sala de grupă (construcția "Lumea nouă", imaginile ce se văd de la fereastra lui Neo, obiectele din lumea lui Neo desenate după imaginația copiilor) pentru a examina ideile colegilor săi, pentru a pune întrebări, pentru a face observații dar și pentru a aduce unele comentarii critice. După încheierea turului, copiii vor reveni pe scăunelele dispuse în semicerc.

Aici, educatoarea le va aminti preșcolărilor că la finalul povestirii Neo pleacă de la bunicul său având în rucsac un copăcel cu tot cu rădăcină și pământ. Copiii vor fi întrebați ce cred ei că a făcut Neo cu acest copăcel, dar răspunsurile se vor regăsi și în câteva imagini pe care educatoarea le va proiecta pe ecranul de proiecție. Aceste imagini îl redau pe Neo, de data aceasta adult, la rândul său tată, împreună cu fetița sa și cu alți copii ce stau de vorbă și se distrează în parc, la umbra unui păr bătrân, dar tot în Lumea nouă. Cu toții se vor întreba cum a reușit Neo să readucă plantele în lumea sa, o lume în care aerul era pompat prin aparate, în care lumina și căldura soarelui pătrundea doar prin cupolă?

Pentru această nouă provocare, educatoarea le-a pregătit copiilor mai multe materiale realizate din carton și expuse pe panou: un copăcel pe care este notată ideea centrală a problemei (plantele în Lumea nouă) și cinci frunze pe care sunt scrise întrebările CE? CINE? UNDE? DE CE? CÂND? distribuite în jurul acestuia. Rezolvarea problemei necesită împărțirea copiilor în echipe astfel: cinci copii aleg câte o frunză pe care este scrisă întrebarea, apoi fiecare din ei, printr-un joc numărătoare, își formează grupul preferențial:

"Unu, doi, trei, patru, cinci

Vă grupați cu toți aici

Împreună vă jucați

Întrebări vă adresați"

Se va citi întrebarea de pe frunză și timp de cinci minute, copiii analizează imaginile cu Neo și formulează întrebări în concordanță cu situația problemă. După expirarea timpului, copiii revin în semicerc și adresează întrebările elaborate în grup, celorlalte grupuri care răspund întrebărilor sau adresează noi întrebări de același tip, completând eforturile acestora. Întrebările interesante vor fi notate de către educatoare pe câte o frunză care vor fi fixate pe panou în jurul frunzelor cu întrebări. (DȘ)

Întrebări posibile:

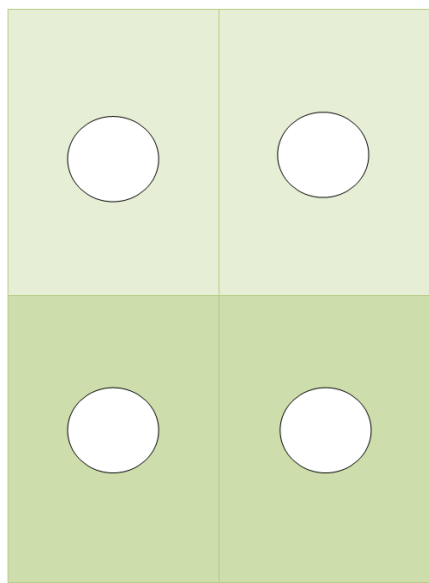
ÎNTREBARE	COPIL 1	COPIL 2	COPIL 3	COPIL 4
CE?	Ce îi trebuie unei plante să crească?	Ce probleme poate întâmpina îngrijirea unui copăcel?	Ce crește în copăcel?	Ce crește dintr-o frunză dacă este pusă în apă?
CINE?	Cine udă copăcelul?	Cine oferă lumină și căldură copăcelului?	Cine poate îngriji copăcelul?	Cine plantează ceilalți puieți?
UNDE?	Unde trebuie plantat	Unde stă rădăcina copăcelului?	Unde putem planta copăcei?	Unde își găsește hrană copăcelul?

	<i>copăcelul?</i>			
DE CE?	<i>De ce lumina soarelui nu va ajuta copăcelul să crească?</i>	<i>De ce iubește Neo plantele?</i>	<i>De ce vrea Neo să readucă plantele în lumea lui?</i>	<i>De ce se usucă frunzele?</i>
CÂND?	<i>Când trebuie udat copăcelul?</i>	<i>Când avem voie să rupem crengile din copac?</i>	<i>Când îngrijim parcul?</i>	<i>Când suntem prietenii naturii?</i>

După fiecare set de întrebări se face o sinteză parțială, iar sinteza finală va fi realizată de către educatoare, concluzionând că Neo a fost foarte isteț că a luat cu el un pui de copac de la bunicul său și că, datorită tehnologiei moderne, a reușit să readucă plantele pe pământ.

Finalul activității va veni cu o ultimă provocare pentru copii și aceea de a juca joculețul "Ce s-ar întâmpla dacă...", educatoarea adresându-le copiilor întrebarea "Ce s-ar întâmpla dacă un robot ar intra în sala de grupă?", iar copiii venind cu soluții și rezolvări cât mai amuzante și bine argumentate.

ANEXA 1



BIBLIOGRAFIE:

- MEN, (2019), „Curriculum pentru educația timpurie”;
- Lolica Tataru, Adina Glava, Olga Chis, ”Piramida cunoasterii”, Editura Diamant, 2014, Pitesti
- Silvia Breben, ”Metode interactive de grup- ghid metodic”, 2002, Editura Arves;
- Edward de Bono, ”Gândirea laterală”, 2011, Editura Curtea Veche, București.
- <https://respo.ro/lumea-noua-carte-deee-pentru-copii/>