

Gândirea laterală- de la teorii la aplicații în grădiniță

Prof. învă. preșcolar Ungurean Liliana
G.P.N. „Stejărelul” Cajvana

Conceptul de gândire laterală a fost introdus în 1967 de Edward De Bono, în volumul *New Think* apărut la Basic Books, New York. Ideea principală a acestui concept este că multe probleme de care ne lovim necesită pentru rezolvare lor abordarea din mai multe perspective, până la găsirea celei care poate conduce la o soluție. Gândirea 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.

Gândirea laterală semnifică un mod de a gândi care urmărește schimbări în percepții, concepte și idei prin utilizarea unor instrumente specifice. Gândirea creativă este o deprindere mentală pe care oricine poate să o achiziționeze - dacă își dorește. Instrumentele gândirii laterale pot fi învățate, exersate și folosite într-o manieră deliberată.

Gândirea laterală nu este altceva decât abilitatea de a gândi creativ, 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.

În vreme ce creativitatea se rezumă la descrierea unui rezultat, gândirea laterală este descrierea unui proces. Un rezultat poate fi doar admirat și consacrat, pe când un proces poate fi învățat pentru a fi folosit.

Vârsta preșcolară este vârsta la care relația dintre gândire și limbaj are un anumit specific: ambele se dezvoltă influențându-se reciproc. Copilul preșcolar este prin natura sa creativ datorită imensei sale curiozități, a freamătului permanent pentru a cunoaște tot ceea ce se petrece în jurul său. În perioada preșcolară imaginația se exprimă viu prin tot ceea ce face copilul la grădiniță la toate activitățile.

Dezvoltarea potențialului creativ nu se realizează de la sine, ci este nevoie de acțiuni continue și organizate de stimulare și activare. În joc, pe baza experienței cognitive, copilul combină și dă semnificație proprie obiectelor și evenimentelor în funcție de nevoile sale și de trăirile sale afective. Este foarte dificil să fii creativ cu obiceiurile și metodele de gândire tradiționale.

Stimularea potențialului creativ al preșcolarilor impune utilizarea unor strategii euristice care implică preșcolarul în activitatea de descoperire, de rezolvare de probleme, de investigare a realității și strategiile creative care pun accentul pe gândire laterală, spontaneitate, originalitate.

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. Lăsat să se manifeste liber copilul improvizează deosebit de frumos, căci, la el, improvizația se sprijină pe fantezie, pe experiența activ însușită, pe mobilitatea minții, a cuvântului și a gestului. La copil, improvizația este o formă de manifestare a creativității sale prin care își poate realiza dorințele de moment. În jocurile de creație copiii sunt, pe rând: mame, tați, doctori, șoferi, mecanici, cosmonauți, brutari, farmaciști, constructori, polițiști, vânzători, zidari, șefi, executanți etc și, dacă la început se joacă după regulile date de

educatoare, cu timpul îmbogațesc jocul, regulile, numărul participanților se mărește sau se micșorează în funcție de necesități, creează personaje noi, inedite, ori funcții noi ale unui obiect.

Prin joc copilul învață, dobândește experiență, combină și recombina propriile reprezentări de care dispune la un moment dat, experimentează lucruri noi.. fabulează. își formează deprinderi de lucru, colorează, pictează, într-un cuvânt creează fără a mai imita.

Metodele interactive sunt foarte eficiente în dezvoltarea creativității și stimularea învățării de lungă durată, cât și a gândirii laterale. Când gândim lateral, obiectivul gândirii nu este corectitudinea ci eficiența. E adevărat, pentru a gândi eficient trebuie să gândim corect. A gândi corect înseamnă a avea dreptate mereu. A gândi eficient înseamnă a avea dreptate doar în final. Gândirea verticală sau logica presupune existența corectitudinii pe parcursul întregului demers, ea face o selecție prin excludere, negația este instrumentul folosit pentru a exclude. Gândirea laterală ne permite să facem erori pe parcurs, dar în final trebuie să avem totuși dreptate.

În activitatea mea de peste 40 de ani la catedră, am desfășurat , la grupă o serie de jocuri și activități care să ducă la stimularea creativității și dezvoltarea gândirii laterale
Exemple de jocuri care stimulează creativitatea și dezvoltă gândirea laterală:

Salutul

Copiii trebuie să salute un personaj din poveste cu replici care nu se potrivesc conținutului poveștii (exemplu: Bună ziua, doamnă capră! Am aflat despre cei trei iezi ai dumneavoastră, ascultători care nu au deschis ușa la nimeni).

Ce mai putem face cu?

Li se cere copiilor să se gândească la utilizări neobișnuite pe care le-ar putea avea obiectele uzuale (exemplu: un pix ar putea fi un microfon pentru un artist , un pahar ar putea fi casa unei familii de buburuze, etc.).

Când poate fi...?

Se atribuie unui obiect o caracteristică pe care acesta nu o are în realitate, iar copiii sunt solicitați să găsească situații în care acel lucru ar fi posibil (exemplu: Când poate fi un urs albastru, sau invizibil, etc.).

Copacul cu idei

Pe un panou în formă de copac educatoarea așează în partea dinspre rădăcină jetoane ilustrând diverse obiecte. Întrebarea adresată copiilor este ce idei le vin privind o imagine și cum cred că va arăta acel obiect „crescut” și ajuns pe ramuri (exemplu: o minge ilustrată jos poate duce la: un joc de fotbal, un cadou de ziua unui copil, un accident rutier dacă locul de joacă nu este adecvat, etc.).

Continuă lanțul!

Educatoarea sau un copil începe lanțul prin enunțarea unei propoziții. Copiii trebuie să continue lanțul prin alcătuirea propoziției următoare de la ultimul cuvânt al celei precedente (exemplu: Cerul este albastru; Albastru este fularul lui Andrei; Andrei vine la noi; Noi mergem la bunici, etc.).

Ce i-ai spune... ?

Jocul poate lua diverse forme în funcție de context, sau de conținutul învățării. Astfel copiii trebuie să imagineze un dialog cu diverse personaje, cu animale sau plante, cu obiecte de igienă, etc. educatoarea fiind partenerul de dialog imaginar la început, acest rol putând fi luat de un copil cu o imaginație bogată, capabil să susțină dialogul cu un coleg, după ce tehnica a fost deprinsă.

Ce s-ar fi întâmplat dacă ... ?

- baba i-ar fi dat moșului ouă?
- mama Albei-ca-Zapada n-ar fi murit?
- vulpea i-ar fi dat ursului pește?
- iezi cei mari ar fi ascultat de capră? etc.

Continuă tu desenul!

Pe o foaie am desenat câteva linii simple care să constituie începutul unei imagini, apoi am cerut copiilor să continue desenul folosind liniile deja existente. La început copiii au fost timizi și stângaci

dar pe parcurs au realizat lucrări complexe. Rezultatele sunt uluitoare și reflectă originalitatea gândirii copiilor.

Cu ce se aseamănă pata de culoare?

Pe o foaie de desen am făcut o pată cu tempera și am îndoit foaia. Am cerut copiilor să-mi spună cât mai multe obiecte cu care se aseamănă pata de culoare. Interpretând răspunsurile copiilor putem testa: imaginația, gândirea divergentă, fluiditatea, flexibilitatea, originalitatea. Acest test se poate aplica ulterior ca exercițiu de creativitate folosind și alte materiale: „Cu ce se aseamănă frunza?” sau „Cu ce se aseamănă norii de pe cer?” La această întrebare am obținut răspunsuri ca: cu bunica când este supărată, Cu Dumnezeu, cu un iepuraș, cu Moș Crăciun, etc

Ce poți construi din 6(8,10...) bețișoare ?

Pentru evidențierea originalității în gândire și verificarea nivelului de dezvoltare a deprinderilor acționale și a flexibilității plastice am dat copiilor 6 bețișoare și le-am spus să construiască ce pot din ele. Acest joc permite combinarea originală a bețișoarelor, căutarea unor soluții și generarea unor idei.

Ce poți desena dintr-un cerc (pătrat, triunghi, dreptunghi)?

În rezolvarea acestei cerințe, copiii trebuie să dea o interpretare cât mai variată și mai originală, într-un stil propriu. Aceste jocuri permit copiilor să realizeze combinații mintale originale, copilul nefiind un imitator pasiv al unui model oferit de educatoare. Prin aceste jocuri se reflectă experiența de viață a copiilor, universul lor de imagini și de interese.

Metodele activ-participative folosite în aceste jocuri ca și în multe altele îi permit educatoarei să depisteze copiii cu potențial creativ mai mare, deoarece aceștia ies în evidență prin răspunsuri, soluționari de probleme neobișnuite, întrebări neașteptate etc.

O altă metodă des folosită în învățământul preșcolar pentru dezvoltarea creativității este povestirea ca specie a narațiunii și în special povestirile create : povestire despre

- o jucărie
 - o pată de culoare;
 - un personaj cunoscut;
 - în care personajul este propria persoană;
 - în care personajul are trăsături opuse celui prezentat;
 - povestiri prin analogie:
 - continuarea unor povestiri cu un început dat;
 - exprimarea unui alt punct de vedere (versiuni) cu privire la deznodământul, finalul povestirii etc:
- Impresionați de drama puiului de prepeliță din povestea „Puiul” de I.A. Brătescu Voinești, sau a puiului de căprioară din „Căprioara” de Emil Gârleanu, de multe ori copiii nu acceptă finalul trist al poveștii ci caută un final fericit.

În concluzie putem spune că gândirea laterală poate fi dezvoltată de la vârste mici, imaginația copiilor în a găsi soluții pentru o situație dată, întrece granițele gândirii verticale, și practicând-o îi ajută să-și lărgescă orizontul de posibilități în găsirea rezultatului scontat.

Bibliografie:

- *** Curriculum pentru educația timpurie, aprobat prin OMEN nr. 4694/ 2019;
- Roco, M., (2001), Creativitate și inteligență emoțională, Editura Polirom, Iași;
- Edward de Bono (2011) – Gândirea laterală (traducere Sabina Dorneanu), Editura Curtea Veche, București;
- Mih, V., (2007), Psihologie educațională, Suport de curs, UBB, Facultatea de Psihologie și Științe ale Educației; Cluj-Napoca;
- Piaget, J., (1965), Psihologia inteligenței, Editura Științifică, București.