

# METODE ȘI TEHNICI INTERACTIVE DE STIMULARE A GÂNDIRII LATERALE LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ

Prof. Popa Elisabeta  
GPP „Gulliver”, unitate-structură GPP „ABC” Suceava

Învățământul modern preconizează o metodologie axată pe acțiune, operatorie, deci pe promovarea metodelor interactive care să solicite mecanismele gândirii, ale inteligenței, ale imaginației și creativității.

Munca activă și creativă a copilului are la bază procedee de construcție a cunoașterii, de restructurare a ideilor, de regândire a gândirii, de gândire laterală.

În cadrul învățării interactiv-creative, copilul descoperă, imaginează, construiește și redefiniște sensurile, filtrându-le prin prisma propriei personalități, dezvoltând astfel procesele psihice superioare de gândire, cu preponderență gândirea laterală, dar și procesele psihice de creație.

Gândirea laterală este 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 este un concept dezvoltat pentru prima dată de Edward de Bono, în 1967. El a definit-o drept un obicei și o atitudine deliberată a minții ce urmărește generarea de idei noi prin depășirea unor bariere impuse de gândirea logică. Acest tip de gândire nu elimină gândirea logică, ci o completează prin interpretări diferite, surprinzătoare a unor situații.

Deși gândirea laterală se confundă uneori cu creativitatea, cele două sunt totuși diferite: pe când creativitatea se observă în rezultat, gândirea laterală este descrierea unui proces. A gândi diferit nu e sinonim cu a gândi creativ. Cu toate acestea, gândirea laterală contribuie, la fel ca și în cazul gândirii logice, la dezvoltarea creativității.

În sistemul de învățământ suntem puțin familiarizați cu această sintagmă, pe care obișnuim să o înlocuim cu conceptul de creativitate sau imaginație, însă gândirea laterală a copiilor este de multe ori activată fără să ne dăm seama.

Una dintre cele mai sigure căi de potențare a gândirii laterale, de generare de idei noi și de stimulare și dezvoltare a acestora pentru a soluționa diferite situații este organizarea de microgrupuri și promovarea interacțiunilor între membrii acestora. Cercetările efectuate în domeniu și literatura de specialitate au evidențiat în nenumărate cazuri superioritatea numerică și calitativă a situațiilor de găsire a soluțiilor și de rezolvare eficientă a problemelor în grup, față de cea individuală.

O modalitate prin care facem acest lucru este atunci când folosim metodele și tehnicile interactive, metode ce încurajează copiii să elaboreze cu încredere cât mai multe și diferite idei.

Metodele interactive ce potențază gândirea laterală și pe care le putem utiliza în grădiniță sunt multiple. În continuare voi exemplifica câteva situații care au contribuit la dezvoltarea gândirii laterale a copiilor prin utilizarea următoarelor metode și tehnici: brainstorming-ul, explozia stelară, metoda cubului, 6/3/5 – *Brainwriting*.

În cadrul proiectului tematic „În lumea păsărilor sălbatice”, după ce copiii au învățat povestea „Puiul”, am desfășurat activitatea integrată „Salvați puiul de prepeliță!”– DLC (reповestire) + ALA1.

Activitatea a avut ca scop dezvoltarea gândirii laterale și a capacităților creatoare prin intermediul tehnicilor interactive de grup.

În centrul „Bibliotecă” s-a desfășurat activitatea din cadrul DLC „Povestea puiului de prepeliță”, povestire creată, în care s-a utilizat tehnica „Brainstorming-ul”. Într-un timp de 5 minute, fiecare copil din grup a gândit și a expus câte o idee legată de salvarea puiului de prepeliță, idee care a fost înregistrată de către educatoare.

Lista de idei înregistrată:

1- puiul este găsit de pădurar și îngrijit de către copii până la întoarcerea mamei din țările calde;

2- un copil îl găsește și-i pune piciorul în ghips, iar piciorul se vindecă până la plecarea prepeliței;

3- frățiorii lui au construit din fire de iarbă uscată o plasă pentru a-l putea lua cu ei în țările calde;

4- prepelița cere ajutorul berzei pentru a-l duce pe aripile ei;

5- puiul găsește adăpost în culcușul unui iepuraș în timpul iernii;

6- zâna cea bună îi vindecă aripa.

Copiii de la acest centru au schimbat conținutul poveștii, dându-i un alt final, cel din varianta nr. 3 fiind considerat cel mai plauzibil.

În prima fază copiii nu au criticat, nu au lungit durata exprimării, au emis câte o idee proprie, au analizat și dezvoltat ideile colegilor.

În a doua fază, a fost prezentată lista de idei, s-au audiat toate variantele găsite, s-au analizat și evaluat în vederea alegerii variantei finale.

În alegerea variantei finale s-a ținut cont de indicatori ca: originalitate, valoarea pozitivă a ideii, apartenența la temă, posibilitatea de a fi transpusă în realitate. Astfel, povestea cunoscută de copii, în care puiul are sfârșit tragic, se transformă, datorită activizării gândirii laterale și contribuției creatoare a copiilor, într-o poveste cu un final fericit. În această etapă, copiii au avut voie să-și exprime gândirea critică interzisă în celelalte etape.

Metoda folosită stimulează gândirea laterală și creativitatea în grup prin spiritul competitiv; creează multe idei noi și originale, stimulează participarea activă, dezvoltă un climat pozitiv de lucru, oferă posibilitatea manifestării libere, spontane, crește productivitatea creativității individual și dezvoltă abilități pentru munca în grup.

Copiii au avut posibilitatea să dezbată această problemă pusă în discuție, să emită idei prin care să propună soluții, variante, modalități de a schimba soarta puiului de prepeliță.

La centrul „Artă”, tehnica folosită a fost 6/3/5 – *Brainwriting*. Tema grupului: „Cum salvăm puiul de prepeliță?”. Fiecare copil din cei șase și-a ales câte o culoare diferită de a colegului și o coală de hârtie. S-au gândit la 3 elemente care trebuiau să alcătuiască desenul pentru a sugera varianta optimă de soluționare a problemei (salvarea puiului de prepeliță). După ce au desenat cele trei elemente într-un timp de 5 minute, au dat foaia mai departe colegului din dreapta, pentru a „citi” desenele și pentru a continua desenul, respectând ideea colegului.

Astfel s-a alternat activitatea individuală cu cea de grup. Foile s-au deplasat apoi de la stânga la dreapta, până au ajuns în poziția inițială. Când a primit coala colegului din stânga sa, fiecare copil a privit desenul, a identificat elementele desenate și apoi a încercat să adauge altele, să le completeze ori să le modifice creativ, fără a se depărta de tema redată de colegul său (soluția propusă).

Când rotirea a fost completă, s-a analizat fiecare lucrare, modalitatea de realizare, numărul de elemente, asocierea lor, ideea originală.

Avantajele utilizării acestei tehnici: stimulează copiii să formuleze idei; determină toți copiii să-și exprime ideile; favorizează implicarea copiilor timizi, necompetitivi; încurajează copiii să facă analize, comparații, generalizări, etc.; încurajează spiritul de întrecere/competiție; dezvoltă atenția voluntară, imaginația; îmbină munca individuală cu cea colectivă, dezvoltă gândirea laterală.

La centrul „Știință” a lucrat grupul de copii *Brainwriting-6/3/5*.

Fiecare copil a primit câte o fișă de o anumită culoare, cu patru chenare, fiecare chenar reprezentând un anotimp, precum și jetoane cu imagini cu elemente specifice anotimpurilor din povestea învățată.

Sarcini didactice de rezolvat:

\*identificarea jetoanelor cu imagini și selectarea unei imagini pentru fiecare anotimp;

\*așezarea jetoanelor în cele patru chenare, prin lipire, la anotimpul sugerat de imagine, într-un timp de 5 minute.

Când ultima rotire a avut loc și copiii au primit fișa inițială, grupul a analizat ce a rezultat din completarea tabelului și, în cazul în care au sesizat erori, au decis care sunt soluțiile corecte. Au descris fiecare tablou rezultat după completarea cu elementele care au reprezentat fiecare anotimp și, dacă a fost nevoie, au întregit imaginea anotimpului cu alte caracteristici specifice.

La centrul „Joc de rol”, grupul de copii s-au jucat „De-a prietenii puiului de prepeliță”. Au stabilit varianta de interpretare care au considerat că sugerează cel mai bine tema aleasă, au ales și distribuit rolurile între copii, s-au costumat corespunzător rolului ales, apoi au interpretat rolurile, respectând succesiunea evenimentelor și a întâmplărilor din scenariul propus. Copiii au prilejul să-și manifeste creativitatea prin interpretarea creativă a rolului ales și să-și dezvolte gândirea laterală prin soluțiile propuse și prin felul inedit de a interpreta personajele alese.

În cadrul activității integrate „Să-l ajutăm pe Bulgăraș și Omul de zăpadă”, la DLC – „Jocuri cu zăpadă”- lectură după imagini – am utilizat metoda „Explozia stelară”, prilej în care copiii au avut posibilitatea să formuleze întrebări, răspunsuri la întrebări, în grup și individual, să-și dezvolte limbajul oral, creativitatea individuală și de grup, dar și gândirea laterală, în primul rând prin formularea de răspunsuri și găsirea de soluții neașteptate/inedite pentru rezolvarea unei probleme ivite: „Ce îl poate face pe omul de zăpadă să fie fericit?”. Soluții găsite: „Copiii să-i cânte un cântec, o poveste”; „Să mai construiască un om de zăpadă cu care să se joace”; „Să-i dea o cană cu ceai”; „Să-l învelească cu o pătură”; „Să-i pună alți dinți”; „Să-i dea o pastilă”.

Alte întrebări și răspunsuri pe care le-au formulat/dat copiii pe parcursul activității: „Ce anotimp este prezentat în tablou?”, „Ce au construit copii?”

„Cine a construit omul de zăpadă?”; „De ce nu este soarele pe cer?” („Nu s-a trezit”), „De ce bulgărele mare este așezat primul pe pământ?” („Pentru că era prea mare și greu ca să-l ridice”), „Ce forme geometrice sunt la căsuță (om de zăpadă)?”, „De ce copiii au ieșit afară?”, „Când ies copiii afară?”, „Când putem să construim un om de zăpadă?”, „De ce este trist omul de zăpadă?” („I-a căzut un dinte”, „Îl doare capul”, „Nu știe unde sunt frații lui”), „Unde se află omul de zăpadă?”, „Unde se joacă copii?” etc.

Metoda cubului am aplicat-o în desfășurarea jocului didactic de la domeniul științe, cu tema „Cubul primăverii”, ca parte a activității integrate „Bucuriile primăverii”. Copiii au fost împărțiți în șase echipe, fiecare echipă având dreptul de a-și alege câte o mascotă care să o reprezinte: buburuză, fluturaș, albinuță, barză, rândunică și floare. În cadrul fiecărei echipe s-au stabilit copiii pentru rolurile de: rostogolici, istețel, știe-tot, cronometru. Membrii fiecărei grupe au colaborat la rezolvarea sarcinilor date (scrise pe cele 6 fețe ale cubului), după care le-au prezentat întregii grupe:

1. DESCRIE imaginea prezentată („Activitățile oamenilor în anotimpul primăvara); comportamentul buburuzei/gândăcelului (din povestea „Povestea buburuzei”);

2. COMPARĂ barza cu rândunica, stabilind asemănările și deosebiri/bucuria manifestată de fluturaș cu bucuria manifestată de albinuță la sosirea primăverii;

3. ANALIZEAZĂ comportamentul unei păsări care are puișori, dintr-o poezie învățată în care este evidențiat acest aspect; comportamentul băiatului față de gândăcel (din poezia „Gândăcelul”) și comportamentul față de motan (din poezia „Motanul pedepsit”);

4. ASOCIAZĂ cuvântul „HARNICĂ” unei insecte căreia i se potrivește, apoi așează imaginea ce-o reprezintă pe fața cubului/cuvântului „FLUTURAȘ” cele mai potrivite cuvinte;

5. APLICĂ – desenează/selectează elemente care o ajută pe floare să crească, să se dezvolte; arată cum îți manifesti bucuria când primești o floare;

6. ARGUMENTEAZĂ - fluturașii sunt flori zburătoare; primăvara-i anotimpul bucuriilor; Aplicarea acestor metode în cadrul activităților desfășurate în grădiniță dinamizează activitatea copilului, acesta fiind un participant activ pentru că el întâlnește probleme, situații complexe pentru mintea lui de copil, dar în grup, prin analize și dezbateri, descoperă răspunsurile la toate întrebările, rezolvă sarcini de învățare, caută și găsește soluții originale, neconforme pentru problemele ivite, analizează aspecte diferite, compară, descrie, aplică cunoștințele însușite în situații și contexte diferite, argumentează și motivează alegerile făcute. Toate acestea contribuie la dezvoltarea proceselor psihice de cunoaștere, de creație și de stimulare a gândirii laterale a copiilor.

În acest sens, este foarte important demersul pe care educatoarea sau părintele îl poate iniția în direcția stimulării interesului copilului pentru cunoaștere, al interesului pentru a căuta informația necesară și pentru a o utiliza în contexte variate, al interesului pentru rezolvarea de probleme prin planificarea și organizarea unor activități/jocuri cu acest scop.

Strategiile expuse mai sus sunt doar o parte infimă din totalul celor pe care educatoarele le pot folosi pentru a stimula copiii să cerceteze, să investigheze, să caute soluții, dar și să accepte idei diferite de ale lor.

Ele:

- \* sunt o sursă inepuizabilă de stimulare a potențialului creator individual și colectiv;
- \* promovează o gândire sistemică, multilaterală, dirijată flexibil și fără prejudecăți;
- \* dezvoltă producția de idei a copilului, stimulată de acțiunea convergentă a mai multor indivizi cu potențial creator;

- \* îi formează copilului atitudini de participare activă (copilul e activ, răspunde la întrebări, pune întrebări);

- \* aplică strategiile de învățare însușite în diverse situații;

- \* dezvoltă gândirea laterală (copiii au propriile interpretări, sugestii).

Rolul nostru, al educatoarelor, este acela de a conștientiza importanța acestei gândiri și de a crea cât mai multe situații prin care să-i obișnuim pe cei mici să depășească normele unei gândiri supuse normelor și regulilor. Putem face asta cu ajutorul acestor metode, dar și prin orice situație-problemă care invită copiii să gândească liber și să găsească soluții: discuții pe diferite teme, povești create de copii pe baza unui început dat sau dându-le posibilitatea să creeze (deseneze, picteze, modeleze, construiască...), obiecte, colaje și alte produse din materiale variate, fără a-i constrânge cu reguli și indicații.

## **Bibliografie:**

1. Breben, Silvia, Metode interactive de grup, Ghid metodic pentru învățământul preșcolar, Editura Arves, 2002;
2. Crenguță, Oprea, Lăcrămioara, Strategii didactice interactive, Editura Didactică și pedagogică, R.R., 2006;
3. Neacșu, Ion, Metode și tehnici de învățare eficientă, București, Editura Militară, 1990;
4. Zlate, Mielu, Psihologia mecanismelor cognitive, Iași, Editura Polirom, 1999.
5. <https://www.scribd.com/document/336914829/Instrumente-Pentru-Dezvoltarea-Gandirii-Laterale-La-Copilul-Prescolar;>
6. [http://www.psihologic.ro/blog-psihiolog-galati/gandire-laterala/;](http://www.psihologic.ro/blog-psihiolog-galati/gandire-laterala/)
7. [http://lateralaction.com/articles/lateral-thinking/.](http://lateralaction.com/articles/lateral-thinking/)