

## TEHNICI ȘI EXERCITII DE STIMULARE A GÂNDIRII LATERALE A PREȘCOLARILOR

Profesor înv. preșc., Irimescu Axenia-Veronica  
Grădinița cu Program Normal „Istețel” Moldovița, județul Suceava

Gândirea este un proces psihic superior care ocupă o poziție centrală în sistemul psihic uman și îndeplinește un rol decisiv în cunoaștere. Metodele tradiționale de gândire ne învață cum să rafinăm modelele conceptuale și să le întărim validitatea.

Gândirea laterală vine în sprijinul gândirii verticale pentru a-i spori utilitatea și folosește informația pentru a stimula creativitatea și intuiția. Acest mod este foarte eficient și prezintă avantaje practice. Pentru a înainta către o soluție, gândim vertical și folosim informația așa cum este. Gândirea laterală determină o restructurare a informației și aceasta devine o provocare.

Tehnici și exerciții care să stimuleze gândirea laterală:

**Tehnica negativului fotografic** – jocul de întrecunoaștere „Ce nu face colega mea?” are ca sarcină descrierea unei colege, spunând ce nu face! (nu uită dimineața să salute doamnele educatoare și colegii, nu aleargă prin sala de grupă, nu rupe jucăriile, nu-și supără colegii, nu țipă în grădiniță).

**Tehnica asocierii îndrăznețe** – jocuri de rol sau imitative prin care copiii dau altă utilitate lucrurilor: „Călătorie cu trenulețul” - mai multe scăunele așezate unul după altul formează trenul cu multe vagoane, „De-a cântăreții” - cântă la microfon iar microfonul este o cariocă, „De-a șoferii” - un cub de lemn devine o mașină de curse, „De-a cosmonauții” - o cutie de carton mai mare poate fi o rachetă, „De-a motocicliștii” - un băț devine o motocicletă.

**Tehnica „De ce”-ului** dă posibilitatea găsirii unor răspunsuri interesante și foarte posibile.

Jocul „În lumea lui De ce?”:

- De ce pisica este atât de mică? Ce s-ar întâmpla dacă ar fi cât un elefant?
- De ce girafa are gâtul lung? Ce s-ar întâmpla dacă ar avea gâtul scurt?
- De ce iarba este verde? Ce s-ar întâmpla dacă zăpada ar fi roșie?
- De ce florile nu se pot mișca? Ce s-ar întâmpla dacă ar putea să zboare?

**Tehnica întrebărilor în cascadă**

Tema *Jucăriile mele*: Ce s-ar întâmpla dacă într-o zi jucăriile ar fugi de acasă? De ce crezi că au plecat? Ce crezi că au discutat între ele? Unde crezi că au plecat? Cum le vei găsi?

Tema *Familia mea*: Ce ai face dacă nu ar mai exista telefon? Cum vei spune celorlalți ce ai făcut? Cum vei transmite mesaje?

Tema *Păsări călătoare*: Cum ar fi dacă o rândunică te cheamă să mergi cu ea în țările calde? Cui i-ai spune unde pleci? Cum te vei pregăti pentru călătorie? Ce crezi că vei vedea pe drum? Ce le vei spune părinților când te întorci?

Tema *Planeta albastră*: Ce-ar fi dacă ai pleca pe Lună? Cum vei ajunge până acolo? Ce ți-ai pune în bagaj? Pe cine ai lua cu tine? De ce? Te-ai mai întoarce pe pământ?

**Metoda brainstorming** - Jocul „Frunza”

Se prezintă copiilor o „frunză” și se explică regulile jocului (vorbim pe rând, fără a face comentarii), apoi întrebăm copiii: „Când spunem frunză, la ce ne gândim?”. Fiecare copil dă câte un răspuns și educatoarea notează cuvântul în jurnalul grupei.

Jocul se poate desfășura folosindu-se jetoane cu imagini. În mijlocul tablei este așezată o „frunză”. Fiecare copil dă un răspuns și educatoarea caută jetonul cu imaginea corespunzătoare răspunsului primit. După ce au fost expuse imaginile, le folosim pentru a descrie anotimpul toamna.

**Metoda inversă** – poate produce restructurări;

Copiii stabilesc împreună cu educatoarea în cadrul Întâlnirii de dimineață „Regulile grupei”. Ei observă jetoane cu imagini reprezentând: colegi de grupă care nu se comportă civilizată, copii care își agresează colegii, copii care nu sunt primiți într-un grup, copii care nu se comportă civilizată cu adulții și copii care aruncă hârtii pe jos.

După discutarea motivelor care au dus la aceste situații și despre cum se simt acei copii, se vor stabili reguli de comportare în grădiniță și în sala de grupă.

### **Metoda schimbării perspectivei**

Pe parcursul săptămânii având ca temă „Prietenii mei necuvântători”, copiii pot primi ca sarcină să deseneze ce crede că vede un motan în casa stăpânului, să deseneze interiorul „căsuței veveriței Rița” sau să-și imagineze o sală de grupă de la „grădinița ursuleților”.

Realizând desenele, copiii vor înțelege rolul obiectelor din casă, însemnătatea păstrării ordinii sau cât de important este să mergi la grădiniță.

### **Metoda APO – Alternative, Posibilități, Opțiuni**

Preșcolarii ascultă povestea „Cocoșul și vulpea”, iar după citirea frazei „Vulpea s-a repezit spre cocoș, dar deodată s-a auzit un zgomot puternic” sunt întrebați: „Ce credeți că s-a întâmplat?” Copiii găsesc rezolvări ale problemelor cu ajutorul soluțiilor;

- Poate s-a speriat de ceva;
- Poate a căzut ușa cotețului din cauza unui vânt puternic;
- Poate cocoșul a lovit-o cu ciocul puternic;
- Poate a împușcat-o vânătorul;
- Poate a prins-o câinele;
- Poate a ieșit stăpânul și a aruncat cu ceva spre ea...

### **Metoda „Pălăriilor gânditoare”**

DLC - „Ciuboțelele ogarului” - povestirea educatoarei

Copiii sunt așezați în semicerc, iar în fața lor sunt așezate pălăriile colorate. Se explică rolurile fiecărei pălării. Pălăria este purtată individual sau de mai mulți copii:

- Pălăria albastră → ajută acolo unde e nevoie, intervine în discuții, aprobă sau dezaproabă prin simple interjecții, urmărește respectarea regulilor;
- Pălăria albă → descrie drumul parcurs de iepure și ogar prin pădure până la han.
- Pălăria verde → oferă soluții de rezolvare a problemei – iepurele să nu aibă încredere în ogar și în prietenia acestuia, când se opresc la han să mănânce și să doarmă, să nu-l creadă pe ogar că poate face rost de bani pentru a plăti;
- Pălăria galbenă → enumeră aspectele pozitive ale poveștii, spunând că iepurele, în urma celor petrecute la han nu va mai avea încredere în necunoscuți (în ogar) și va ști pe viitor că dacă vrei să mănânci sau să dormi trebuie să plătești;
- Pălăria neagră → critică comportamentul ogarului care l-a păcălit pe iepure să vină cu el la han să înnopteze că are cu ce plăti, critică atitudinea credulă a iepurelui, dar și vicleșugul acestuia de a fura ciuboțelele din camera ogarului, pe timpul nopții, ca o formă de răzbunare și ca mod rapid de rezolvare a problemei personale.
- Pălăria roșie → prezintă sentimentele trezite de personajele din poveste – tristețe și milă pentru iepure care era cinstit, ciudă pe ogar, admirație față de ursul hangiu care a știut să își recupereze banii pentru serviciile oferite.

Preșcolarii utilizând gândirea laterală vor putea să rezolve probleme pe care nu le-ar putea rezolva cu metode obișnuite, să privească lucrurile din mai multe perspective descoperind idei noi, să vadă oportunități acolo unde alții văd problem și să deruleze aceleași activități mai eficient.

### **Bibliografie:**

- Nastas Svetlana, Pisău Aurelia, Hâncu Ionela, Sârbu Mihaela, Ghid metodologic: Instrumente de implementare a tehnologiilor în învățământul general, Institutul de Științe ale Educației, Chișinău, 2018;
- Bernat Simona-Elena, Tehnica învățării eficiente, Editură Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 2003;
- De Bono Edward, Gândirea laterală (traducere Sabină Dorneanu), Editură Curtea Veche, București, 2011;
- Preda S. – Introducere în creativitatea publicitară, Editură Polirom, București, 2011;
- [http://ise.md/uploads/files/1548841870\\_nastas.pdf](http://ise.md/uploads/files/1548841870_nastas.pdf)
- <https://florinosoga.ro/book/gandirea-laterala-de-edward-de-bono/>