

## **Jocul didactic - modalitate de dezvoltare si stimulare a creativitatii**

Bărboiu Elena Sorina, Asistent Universitar,  
DPPD, Universitatea Politehnica Bucuresti

Creativity has been for a long time considered a rare phenomenon, present exclusively in scientific top circles. At present, creativity appears as a social and economical necessity, becoming a self-standing research subject. The concept of creativity is applied to the playing child as well as to the inventor or the arts person.

### **1. INTRODUCERE**

Multa vreme procesul de creatie, a fost considerat un fenomen rar, prezent exclusiv la elitele stiintifice si la marii creatori de opere literare si artistice.

In prezent, creativitatea apare ca o necesitate sociala si economica, devenind obiect de cercetare de sine statator. Conceptul de creativitate se aplica deja atat copilului care se joaca cat si inventatorului sau omului de arta.

Creativitatea a fost definita in mai multe feluri, cea mai relevanta definitie fiind aceea conform careia creativitatea este „un complex de insusiri si aptitudini psihice care in conditii favorabile genereaza produse noi si de valoare pentru societate”.

In ciuda tuturor definitiilor, conceptul de creativitate este inca insuficient delimitat, fapt explicat prin complexitatea procesului creativ cat si prin diversitatea domeniilor in care se realizeaza creatia. Precizarea termenului, impunerea lui ca problema de cercetare pentru pedagogi, psihanalisti, sociologi, economisti, lingvisti sunt tot atatia pasi in constientizarea si valorificarea creativitatii. Psihologia cognitiva defineste creativitatea ca pe o capacitate de a realiza un produs care sa fie simultan inedit si adecvat. In general, un produs nou trebuie sa fie original si neprevazut. Inteligenta creatoare nu se limiteaza doar la a descrie sau a analiza un lucru ci el cauta intotdeauna conexiuni mai profunde, cerceteaza diferitul, tot ce este altfel, procedand intr-un mod inedit. Aceasta este perspectiva care favorizeaza aparitia ideilor noi. Pentru a fi posibila o astfel de perspectiva novatoare, este necesara ceea ce psihologul J. P. Guilford definea ca fiind gandirea divergenta, care nu se limiteaza la stereotip sau ceea ce este cunoscut, comparativ cu gandirea divergenta, al carei camp de cercetare si analiza este limitat prin conformism si repetabilitate.

Avand in vedere faptul ca procesul creativ se distinge in mod deosebit prin atitudine intelectuala novatoare, el poate fi dezvoltat printr-o pedagogie adecvata, care incurajeaza acest mod de a privi lucrurile stimulandu-l printr-o interogatie permanenta, ce-l pune pe subiect in situatia de a se reanaliza si restructura continuu.

Psihopedagogia contemporana evidentieaza cateva etape ale procesului de creatie:

1. Etapa de preparare - atunci cand se aduna informatie.
2. Etapa de incubatie - interna, duce idei in sine si vrea sa o realizeze.
3. Etapa de iluminare - este acel moment fericit cand omul gaseste solutia. Poate sa vada opera in vis, poate sa vada produsul realizandu-se. Ceea ce a visat a realizat.
4. Etapa de verificare - daca a fost corecta ideea care a aparut si a fost realizata.

Creativitatea implica o dispozitie inventiva, sau o capacitate de reinnoire existenta in stare potentiala la orice individ uman si la toate varstele. Copiii sunt de regula considerati prototipul creativitatii, structura lor interioara nefiind inca influentata de stereotipurile vietii cotidiene.

Puterea creativa a unui copil poate fi franata sau dezvoltata si aceasta tine de prezentul pe care trebuie sa-l antrenam pentru dezvoltarea sa.

Functia pedagogica a creativitatii implica realizarea a doua actiuni:

- elaborarea unui model de educare a creativitatii;
- proiectarea unei invatari creative.

Acestea sunt posibile prin stimularea gandirii prin sesizarea si rezolvarea unor situatii problema din ce in ce mai complexe, prin dezvoltarea capacitatilor operationale definitorii pentru personalitatea creatoare (analiza, sinteza, abstractizare, generalizare).

In afara de gandire, procesul psihic care face posibila dezvoltarea creativitatii este imaginatia definita ca aptitudine de a reprezenta obiecte absente si de a combina imaginile acestora intre ele. Cea mai reprezentativa pentru crearea noului este imaginatia creativa, care permite reprezentarea unor fapte inexistente inca. Imaginatia reproductiva este legata de trecut si utilizeaza elemente furnizate de memorie.

Carl Gustav Jung spune despre imaginatie ca „nu este o facultate speciala deoarece ea se poate manifesta in toate formele esentiale ale vietii psihice: gandire, sentiment, senzatii, intuitii. Ea este expresia directa a energiei psihice”.

Scoala, ca factor al progresului social, pentru a-si infaptui obiectivele majore, trebuie sa utilizeze cele mai eficiente metode care sa asigure o pregatire temeinica si o dezvoltare multilaterală a personalitatii elevilor.

Creativitatea este un rezultat a mai multor procese si aptitudini psihice, practic sinteza acestora iar conditia care favorizeaza aparitia ei este spontaneitatea. Intre spontaneitate si joc, linia de demarcatie este aproape insesizabila; copilul care-si manifesta permanent mirarea si surpriza incercand sa surprinda ineditul lumii este considerat prototipul creativitatii. Copilul este spontan, iar jocul este activitatea de baza a copilariei.

J. Piaget a pus in evidenta aportul jocului la dezvoltarea intelectuala a scolarii, jocurile didactice, definind jocul ca mijloc activ si eficace de instruire si educare a scolarii.

„Jocul -sustine Piaget- este o asimilare a realului la activitatea proprie, oferindu-i acestei activitati alimentatia necesara si transformand realul in functie de multiplele trebuinte ale eului. Iata de ce, toate metodele active de educare a copiilor mici cer sa li se furnizeze acestora un material corespunzator pentru ca, jucandu-se, ei sa reuseasca sa asimileze realitatile intelectuale care, fara aceasta, raman exterioare inteligentii copilului”.

Jocurile didactice sunt metode active care solicita integral personalitatea elevului iar sub raport psihologic orice tip de joc reprezinta o imbinare a componentelor intelectuale cu cele afectiv-motivationale. Pedagogia trateaza jocul nu doar ca pe un simplu exercitiu pregatitor ci, ca pe o valoare, in intentia de a imprima un caracter mai viu si mai atragator activitatilor scolare in care acesta tinde sa fie integrat. Aceasta optica a dus la dezvoltarea diferitelor tipuri de jocuri educative sau jocuri didactice care presupun imbinarea intre toate elementele distractive si cele instructive, in ideea ca treptat efortul de studiu constiincios va fi dus la bun sfarsit. Pe langa facilitarea efortului intelectual, jocul didactic contribuie si la dezvoltarea personalitatii elevilor prin valorificarea dinamicii de grup; participarea totala la joc angajeaza atat elevii timizi cat si pe cei mai putin pregatiti ceea ce duce la cresterea gradului de coeziune in colectivul clasei.

Exersarea rolurilor se soldeaza, de asemenea, cu intarirea unor calitati morale (rabdare si tenacitate, respect pentru altii, stapanirea de sine, cinstea, autocontrolul.) si cu dobandirea anumitor deprinderi legate de indeplinirea unor functii sau responsabilitati sociale; in sens mai larg cultiva activismul, initiativa si spiritul de raspundere, inlesneste efortul individual de a-si asuma roluri social- culturale, in cadrul grupului, transferabile ulterior in viata social-profesionala.

Jocurile didactice cuprind sarcini didactice care contribuie la valorificarea creatoare a deprinderilor si cunostintelor achizitionate, la realizarea transferurilor intre acestea, la dobandirea prin mijloace proprii de noi cunostinte. Ele angajeaza intreaga personalitate a copilului, constituind adevarate mijloace de evidentiere a capacitatilor creatoare, dar si metode de stimulare a potentialului creativ al copilului, referire la creativitatea de tip scolar manifestata de elev in procesul de invatamant dar care pregateste si anticipeaza creatiile pe diferite coordonate.

Raportat la activitatea pedagogica, cuvantul „joc” este folosit fie in acceptia lui obisnuita, fie in sens metaforic.

Cele mai utilizate metode de pedagogi pentru stimularea creativitatii elevilor prin intermediul jocului didactic sunt: Brainstorming-ul, Star Bursting-ul, Phillips 6/6, Tehnica 6/3/5, metoda Palariilor Ganditoare.

## **2. TIPURI DE JOCURI DIDACTICE**

### **2.1 BRAINSTORMING-UL**

sau: „evaluarea amânata”, „furtuna de creiere”, “cascada ideilor”

- este o metodă interactivă de dezvoltare de idei noi ce rezultă din discuțiile purtate între mai mulți participanți;

Metoda cuprinde două momente:

- unul de producere a ideilor;
- faza aprecierilor critice (cu participarea profesorului)

#### **Caracteristici:**

- fiecare participant vine cu o mulțime de sugestii;

- rezultatul acestor discuții se soldează cu alegerea celei mai bune soluții
- de rezolvare a situației dezbătute;
- o atmosferă lipsită de critică, neinhibitoare, rezultat al amânării momentului evaluării;
- Brainstorming-ul se desfășoară în cadrul unei ore de curs sau seminar
- Grupul - 3 până la 10 elevi, de preferință eterogen din punct de vedere al pregătirii și al specializărilor, sub coordonarea unui moderator – profesor;
- Rolul profesorului - de animator, de mediator, de a asigura “productivitatea” emiterii de idei, de a scoate grupul din momentele de “stagnare”.

## **2.2 STARBURSTING-UL**

(explozia stelara)

Starbursting (eng. “star” = stea; eng. ”burst” = a exploda), este o metodă nouă de dezvoltare a creativității, similară brainstormingului.

Scopul metodei este de a obține cât mai multe întrebări și astfel cât mai multe conexiuni între concepte. Este o modalitate de stimulare a creativității individuale și de grup.

Organizată în grup, starbursting facilitează participarea întregului colectiv, stimulează crearea de întrebări la întrebări, așa cum brainstormingul dezvoltă construcția de idei pe idei.

Modul de procedură este simplu. se scrie problema a cărei soluție trebuie “descoperită” pe o foaie, apoi se înșiră cât mai multe întrebări care au legătură cu ea.

Un bun punct de plecare îl constituie cele de tipul ce?, când?, cum?, de ce? – unele întrebări ducând la altele din ce în ce mai complexe care necesită o concentrare tot mai mare.

## **2.3 TEHNICA 6/3/5**

Tehnica 6/3/5 este asemănătoare brainstorming-ului. Ideile noi însă se scriu pe foile de hârtie care circulă între participanți, și de aceea se mai numește și metoda brainwriting.

Tehnica se numește 6/3/5 pentru că există:

- 6 membri în grupul de lucru, care notează pe o foaie de hârtie câte
- 3 soluții fiecare, la o problemă dată, timp de
- 5 minute (însușind 108 răspunsuri, în 30 de minute, în fiecare grup)

Etapele metodei 6/3/5:

I. Împărțirea clasei în grupe a câte 6 membri fiecare.

II. Formularea problemei și explicarea modalității de lucru.

Elevii/studentii primesc fiecare câte o foaie de hârtie împărțită în trei coloane.

III. Desfășurarea activității în grup.

În această etapă are loc o îmbinare a activității individuale cu cea colectivă. Pentru problema dată, fiecare dintre cei 6 participanți, are de notat pe o foaie, 3 soluții în tabelul cu 3 coloane, într-un timp maxim de 5 minute. Foile migrează apoi de la stânga spre dreapta până ajung la posesorul inițial. Cel care a primit foaia colegului din stânga, citește soluțiile deja notate și încearcă să le modifice în sens creativ, prin formulări noi, adaptându-le, îmbunătățindu-le și reconstruindu-le continuu.

IV. Analiza soluțiilor și reținerea celor mai bune.

Se centralizează datele obținute, se discută și se apreciază rezultatele.

Avantajele aplicării tehnicii 6/3/5 sunt următoarele:

- oferă elevilor mai puțin comunicativi posibilitatea de a se exprima;
- similar brainstorming-ului, stimulează construcția de „idei pe idei”;
- încurajează solidaritatea în grup și competiția între grupuri, îmbinând munca individuală cu cea de echipă;
- are caracter formativ-educativ, dezvoltând atât spiritul de echipă cât și procesele psihice superioare (gândirea cu operațiile ei: analiza ideilor emise de ceilalți, comparația, sinteza, generalizarea și abstractizarea; dezvoltă imaginația, creativitatea, calitățile atenției etc);

Dezavantajele rezultă din constrângerea participanților de a răspunde într-un timp fix. De asemenea, pot exista fenomene de contagiune negativă între răspunsuri.

Elevii/studentii pot fi influențați de soluțiile anterioare, intrând într-un blocaj creativ.

## **2.4 METODA PHILIPS 6 / 6**

Metoda Philips 6/6 a fost elaborată de către profesorul de literatură J. Donald Philips (de unde provine și numele) care a testat-o la Universitatea din Michigan. Este similară brainstorming-ului și tehnicii 6/3/5, însă se individualizează prin limitarea discuției celor 6 participanți la 6 minute. Acest fapt are ca scop intensificarea producției creative, ca și în cazul tehnicii 6/3/5.

Etapele metodei Philips 6/6:

1. Constituirea grupurilor de câte 6 (4 membri + 1 secretar + 1 conducător de grup). Secretarul fiecărui grup are în plus, sarcina de a consemna ideile colegilor. Conducătorul este cel care dirijează dezbaterile în cadrul grupului și prezintă concluziile.
2. Înmânarea temei/problemei ce urmează a fi dezbătută în particular, de către fiecare grup și motivarea importanței acesteia.
3. Desfășurarea discuțiilor pe baza temei, în cadrul grupului, timp de 6 minute. Acestea pot fi libere, în sensul că fiecare membru propune un răspuns și la sfârșit se rețin ideile cele mai importante sau pot fi discuții progresive în care fiecare participant expune în cadrul grupului său o variantă care e analizată și apoi se trece la celelalte idei.
4. Colectarea soluțiilor elaborate. Conducătorii fiecărui grup expun ideile la care au ajuns sau ele sunt predate în scris coordonatorului colectivului (profesorului).
5. Discuția colectivă este urmată de decizia co-lectivă în ceea ce privește soluția finală, pe baza ierarhizării variantelor pe tablă.

6. Încheierea discuției se face în urma prezentării din partea profesorului a concluziilor privind participarea la desfășurarea activității și a eficienței demersurilor întreprinse. Avantajele metodei Philips 6/6 sunt similare brainstorming-ului și tehnicii 6/3/5, în ceea ce privește facilitarea comunicării, obținerea într-un timp scurt a numeroase idei, prin intensificarea demersului creativ și prin stimularea imaginației tuturor participanților. Ea permite întărirea coeziunii grupului și angajează elevii/studentii în (auto)evaluare. Cooperarea din interiorul echipei se îmbină cu competiția dintre grupuri. Dezavantajele apar atunci când numărul elevilor nu este multiplu de 6 și mai pot fi create de limita de timp impusă, de 6 minute.

## 2.5 METODA FRISCO

Prin metoda Frisco participanții trebuie să interpreteze un rol specific, care să acopere o anumită dimensiune a personalității, abordând o problemă din mai multe perspective. Astfel, membrii grupului vor trebui să joace, fiecare, pe rând, rolul conservatorului, rolul exuberantului, rolul pesimistului și rolul optimistului. Metoda a fost propusă de echipa de cercetare Four boys of Frisco (cei patru băieți din San Francisco), iar scopul ei este de a identifica problemele complexe și dificile și de a le rezolva pe căi simple și eficiente. Metoda Frisco are la bază brainstorming-ul regizat și solicită din partea elevilor capacități empatice, spirit critic, importantă fiind stimularea gândirii, a imaginației și a creativității.

Etapele metodei Frisco:

1. Etapa punerii problemei: profesorul sau elevii/studentii sesizează o situație-problemă și a propun spre analiză;
2. Etapa organizării colectivului: se stabilesc rolurile: conservatorul, exuberantul, pesimistul, optimistul și cine le joacă. Rolurile pot fi abordate individual sau, în cazul colectivelor numeroase, același rol poate fi jucat de mai multi participanți concomitent, aceștia formând o echipă.
3. Etapa dezbaterii colective: fiecare interpretează rolul ales și-și susține punctul de vedere în acord cu acesta.

Cel care joacă rolul de conservator are sarcina de a aprecia meritele soluțiilor vechi, pronunțându-se pentru menținerea lor, fără a exclude însă posibilitatea unor eventuale îmbunătățiri.

Exuberantul privește către viitor și emite idei aparent imposibil de aplicat în practică, asigurând astfel un cadru imaginativ-creativ, inovator și stimulându-i și pe ceilalți participanți să privească astfel lucrurile. Se bazează pe un fenomen de contagiune.

Pesimistul este cel care nu are o părere bună despre ce se discută, cenzurând ideile și soluțiile inițiale propuse. El relevă aspectele nefaste ale oricărui îmbunătățiri.

Optimistul luminează umbra lăsată de pesimist, îmbărbătând participanții să privească lucrurile dintr-o perspectivă reală, concretă și realizabilă. El găsește fundamentări realiste și posibilitățile de realizare a soluțiilor propuse de către exuberant, stimulând participanții să gândească pozitiv.

4. Etapa sistematizării ideilor emise și a concluzionării asupra soluțiilor găsite.

Metoda Frisco este asemănătoare cu tehnica „Pălăriilor gânditoare” atât din punct de vedere al desfășurării, cât și în ceea ce privește avantajele și limitele.

## **2.6 SINECTICA**

- metoda analogiilor sau metoda asociațiilor de idei

Numele acestei metode vine de la synecticos („syn” – „a aduce împreună” și „ecticos” – „elemente diverse”) - principiul fundamental al metodei: asocierea unor idei aparent fără legătură între ele

Aceasta metoda are la baza două principii:

- transformarea a tot ce este necunoscut, în familiar și transformarea familiarului, reconstituirea lui dintr-o perspectivă neuzuală. Complexitatea metodei rezidă în faptul că nu se rezidă doar la găsirea soluției problemei ci merge mai departe la elaborarea modelului și experimentarea acestuia.

## **3. INCHEIERE**

Jocul – cum remarca J. Bruner – constituie o admirabilă modalitate de a- i face pe elevi să participe activ la procesul de învățare.

Elevul se găsește aici în situație de actor, de protagonist și nu de spectator, ceea ce corespunde foarte bine dinamismului gândirii, imaginației și vieții lui afective, unei trebuințe interioare de acțiune și afirmare.

Elevii simt nevoia să stabilească o relație între gândirea abstractă și gestul concret, tocmai ceea ce își propune să faciliteze interpretarea de roluri.

Jocul de simulare solicită „titularului de roluri” să ia parte la acțiune cu spontaneitatea și creativitatea gândirii lui; îl obligă la reacții motivate ce pun la încercare iscusința și priceperea, fantezia și inițiativa lui, îndrăzneala, dar și prudența de care este capabil să dea dovadă.

## **BIBLIOGRAFIE**

- [1] Stoian, St., Relatia dintre ereditate, mediu si educatie in formarea omului, in Probleme fundamentale ale pedagogiei, coord. Todoran L., Bucuresti, EDP, 1992
- [2] Ionescu, M., Radu., Didactica moderna, Cluj Napoca, Ed. Dacia, 2001
- [3] Vlasceanu, L., Decizie si inovatie in invatamant, Bucuresti, EDP, 1979
- [4] Piaget, J., Psihologia copilului, Chisinau, Editura Cartier, 2005