

## MODALITĂȚI DE STIMULARE A CREATIVITĂȚII LA PREȘCOLARI PRIN TEHNOLOGIILE DIDACTICE MODERNE

**ANTOCI Diana**, doctor, conferențiar universitar ,

Catedra Psihopedagogie și Educație preșcolară, Universitatea de Stat din Tiraspol

**LUPAȘCU Inga**, studentă ciclu I, Universitatea de Stat din Tiraspol;

educator, grădinița creșă „Albinuța”, Șaptebani

**Rezumat.** *Prezentul articol reflectă valorificarea tehnologiilor didactice moderne privind stimularea creativității la vârsta preșcolară. Creativitatea este produsul susținut de tehnologii moderne care ne ajută să ne adaptăm pentru un viitor mai prosper și sigur. Articolul ilustrează cum să integrați aceste tehnologii printr-un program formativ orientat spre dezvoltarea potențialul creativ din perspective componentelor structurale.*

**Abstract.** *The present article reflects the use of modern teaching technologies to stimulate creativity in preschool. Creativity is backed by modern technologies that help us adapt to a more prosperous and secure future. The article illustrates how to integrate these technologies through a training program aimed at developing the creative potential from the perspective of structural components.*

**Cuvinte-cheie:** *creativitate, tehnologii didactice moderne, vârstă preșcolară, program.*

**Keywords:** *creativity, modern teaching technologies, preschool age, schedule.*

Generalizând esențialul studiilor naționale și internaționale descrise, precum și al definițiilor date învățării pe tot parcursul vieții, putem accentua că o direcție prioritară de formare a personalității o constituie dezvoltarea creativității umane, care urmărește valorificarea tuturor dimensiunilor educației.

Problema creativității și dezvoltarea aptitudinilor creative nu este nouă, dar ea se pune astăzi mai pregnant grație faptului că societatea contemporană și dezvoltarea științifică solicită mai mult ca oricând creativitatea umană – progresul social și economic fiind în mare măsură dependent de cantitatea de imaginație, de ingeniozitate și originalitate investite în activitățile desfășurate de om în diverse domenii.

Actualmente, ne aflăm într-o criză pandemică majoră care a influențat nu doar domeniul sănătății publice, cel economic sau politic, ci și pentru domeniul educației, în mod deosebit, aceasta a venit ca una din cele mai importante provocări capabile să aducă schimbare la nivelul procesului instructiv-educativ desfășurat în învățământul preșcolar.

Instituțiile educaționale și cadrele didactice au fost nevoiți să realizeze transferul acivităților în mediul virtual. Aceasta s-a dovedit a fi mai mult decât o provocare ocazională, pandemia a afectat profund ritmul, dar și eficiența activităților [2]. Această realitate însă nu a dezarmat cadrele didactice și nici nu i-a slăbit motivația în vederea stimulării creativității, pe realizarea unui confort psihic și a libertății necesare pentru creația preșcolarilor.

Sursele de informare ale copiilor s-au schimbat, punându-se accent pe creativitate, pe participare conștientă la propria lor formare. Imperativul calității în educație a obligat, și el, o reconsiderare a demersului educațional al cadrului didactic, astfel încât strategiile didactice elaborate să fie centrate pe învățare și, anume, pe cel care învață.

Astfel, în ajutor ne vin tehnologiile didactice moderne stimulând creativitatea, a căror elaborare se fundamentează pe cunoaștere și pe respectarea particularităților de vârstă ale copilului preșcolar, dar și a nivelului de dezvoltare a potențialului său creativ [1]. Acestea oferă posibilitatea copiilor de a se avânta în necunoscut, să dispună de acea libertate interioară, de acel sentiment de siguranță, provenite din lumea sa înconjurătoare.

S. Cristea, definește tehnologiile educaționale ca un „ansamblu de tehnici și cunoștințe practice destinate pentru a organiza, a testa și a asigura funcționalitatea instituției școlare la nivel de sistem” [2].

Spre deosebire de metodele tradiționale, tehnologiile didactice moderne dau un colorit aparte procesului de formare a abilităților creative, oferind posibilitatea copiilor de vârstă preșcolară de a participa activ în activități, devenind, astfel, subiect al propriei dezvoltări. Pentru dezvoltarea și valorificarea acestor abilități este nevoie de a practica o învățare de calitate, de a realiza achiziții durabile, de a le utiliza și transfera în diverse contexte instrucționale, și nu numai.

Cele expuse, au generat elaborarea *Programului formativ axat pe utilizarea exercițiilor și tehnologiilor didactice moderne* orientate spre dezvoltarea potențialului creativ la copiii de vârstă preșcolară din perspectiva componentelor structurale: *fluiditate, flexibilitate și originalitate*.

Exerciții care pot fi utilizate în scopul dezvoltării *fluidității*:

Fluența ideilor are de-a face cu abilitatea de a genera cât mai multe răspunsuri referitoare la o problemă dată, într-un timp limitat/nelimitat [3].

Așadar, propunem exercițiul „*Încurcătura*”, pentru a aprecia mai multe genuri de fluiditate (verbală, asociativă, expresională și ideativă).

Obiective: consolidarea competențelor referitoare la povești, texte literare; dezvoltarea atenției a promptitudinii, a vorbirii coerente.

Materiale utilizate: imagini (personaje dintr-o poveste, de exemplu: ursul, vulpea, vânătorul, negustorul).

Descriere: copiii sunt rugați să depisteze personajul necorespunzător, să spună din ce poveste face parte și să povestească anumite fragmente. Timpul activității fiind de 20 minute.

Descriptori de performanță:

- Nivel avansat: a numit corect toate fragmentele din poveștile cunoscute.
- Nivel mediu: a numit corect 4-6 fragmente din poveste.
- Nivel minim: a numit 1-3 fragmente din poveste.

În ceea ce ține de mediul online, cadrele didactice pot crea acest exercițiu prin aplicația LIVEWORKSHEETS care oferă un set de șabloane atractive.



Figura 1. Exemplu de exercițiu „Încurcătura” prin aplicația LIVEWORKSHEETS

O altă producție de idei se poate realiza prin exercițiul „10 cercuri creative” care evidențiază viteza și cantitatea ideilor noi.

Obiectiv: exersarea criteriului de fluiditate a creativității.

Materiale utilizate: un șablon cu 10 cercuri, creioane.

Descriere: Preșcolarul primește creioane și o foaie cu 10 cercuri în interiorul cărora trebuie să deseneze lucruri și obiecte ușor de recunoscut – de la mingi și roți, până la fructe, jucării sau orice alt obiect de care este inspirat participantul să deseneze. Timpul stabilit este de 20 minute.

Măsurarea rezultatelor are în vedere cantitatea ideilor – câte cercuri au reușit să completeze.

Exercițiul respectiv poate fi utilizat și ca o alternativă a brainstorming-ului, când vrei să generezi idei pe o temă anume.

Descriptori de performanță:

- Nivel avansat: a desenat corect 9-10 obiecte.
- Nivel mediu: a desenat corect 5-8 obiecte.
- Nivel minim: a desenat corect 1-4 obiecte.

Exerciții care vizează dezvoltarea *fluentei de idei*:

Acestea evidențiază capacitatea individului de a-și modifica rapid fluxul ideilor în scopul găsirii cât mai multor soluții, precum și salturi de la o categorie la alta [4].

Un prin exercițiu de acest gen ar fi „Enumeră corpuri rotunde” care poate fi combinat cu tehnica vizuală MindMap, generatoare de idei. Această tehnică are drept idee principală o imagine așezată în centrul paginii, temele de bază pornesc din imaginile creionate sub formă unor brațe și conțin o imagine-cheie cu care sunt corelate.

Obiectiv: exersarea criteriului de flexibilitate a creativității.

Materiale utilizate: o foaie de dimensiune A3/A2, în centrul ei fiind tema principală încercuită.

Descriere: preșcolarii li se propune un grupaj de noțiuni aparținând aceleiași categorii integratoare și li se cere să enumere cât mai multe corpuri de formă rotundă. Timpul prestabilit este de 10 minute.

Descriptori de performanță:

- Nivel avansat: a enumerat 5 și mai multe clase de formă rotundă.
- Nivel mediu: a enumerat 3-4 clase de obiecte de formă rotundă.
- Nivel minim: a enumerat 1-2 clase de obiecte de forma rotundă.

Cadrele didactice pot utiliza aplicația Ayoa care oferă o serie diversă de template-uri atractive cu atât cu Mind Maps, cât și alte tehnici.

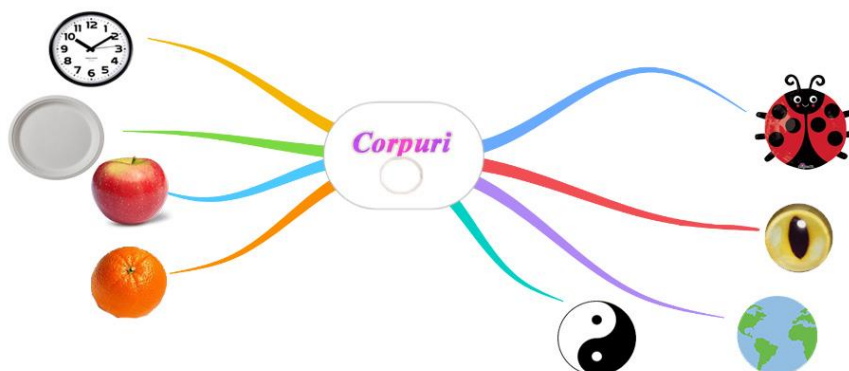


Figura 2. Exercițiul „Enumeră corpuri rotunde” prin aplicația Ayoa

„Căutarea de cuvinte” este un alt exercițiu ce stimulează flexibilitatea de idei și poate fi pus în aplicare prin tehnica „Sudoku”.

Obiectiv: Dezvoltarea agerimii gândirii, capacitatea de a generaliza, raportarea noțiunilor integratoare la semnificația obiectelor ce le reprezintă.

Materiale utilizate: un tabel cu un șir de litere, scrise pe verticală și orizontală.

Descriere: E necesar de selectat din tabelul de mai jos, zece cuvinte ascunse, denumiri de profesii, zece cuvinte ascunse, denumiri de profesii, meserii pe care le cunosc preșcolarii. Timpul alocat este de 15 minute.

De asemenea, pentru exersarea flexibilității spontane se propune jocul utilizărilor multiple, cerându-se, de exemplu: „Să se indice cât mai multe posibilități de utilizare a unei râșnițe de cafea”.

Descriptori de performanță:

- nivel avansat: a denumit 9-10 cuvinte corecte din tabel;
- nivel mediu: a denumit 5-8 cuvinte corecte din tabel;
- nivel minim: a denumit 1-4 cuvinte corecte din tabel.

În ceea ce privește ilustrarea jocului pe platformele educaționale, poate fi utilizată aplicația Wordwall cu un șablon identic.

U	V	Â	N	Z	Ă	T	O	R	H
M	I	L	I	T	A	R	Ș	I	A
R	N	V	Â	S	U	D	O	R	R
R	G	N	B	L	A	R	F	O	A
P	I	L	O	T	R	C	E	C	A
G	N	E	X	O	P	R	R	C	C
U	E	H	E	N	S	E	L	H	T
G	R	E	R	A	C	C	N	I	O
P	N	E	B	U	C	Ă	T	A	R
M	E	D	I	C	U	M	E	S	Z



Figura 3. Exersarea criteriului de flexibilitate prin „Căutarea de cuvinte”

Un alt aspect propus pentru dezvoltarea creativității constituie stimularea *originalității* care este un element central în structura creativității. Originalitatea se raportează la dimensiunile de noutate, imprevizibilitate, unicitate, surpriză. Ea reprezintă aptitudinea subiectului de a oferi răspunsuri rare, dar cu sens, cu „putere creativă”, care modifică perspectiva obișnuită, cu soluții surprinzătoare, care uimesc [4].

Pentru acest criteriu propunem exercițiul „*Dacă...?*” prin care se realizează asocieri îndepărtate și surprinzătoare.

Obiective: exersarea criteriului originalității, care privește unicitatea răspunsurilor și gradul lor metaforic.

- Materiale utilizate: fișe de lucru.

Descriere: Preșcolarii li se cere să se gândească a cât mai multe consecințe posibile ale unei situații ipotetice: de exemplu, dacă unele ființe/lucruri necuvântătoare ar vorbi... La un asemenea joc se analizează gradul de ciudățenie a răspunsurilor, deci consecințele imediate. Timpul alocat pentru un astfel de exercițiu este de 10 minute.

Descriptori de performanță:

- nivel avansat: răspunsuri abstracte, dar adecvate care merg dincolo de ce se poate vedea;
- nivel mediu: răspunsuri descriptive, dar imaginative, în care modificarea merge dincolo de concret sau de descrierea fizică;
- nivel minim: răspunsuri banale, care se repetă.

Exercițiul respectiv poate fi propus preșcolarii prin intermediul portofoliului electronic „Digitaliada”, un constructor simplu, care ne dă posibilitatea să punem în aceeași lecție poze, galerii de poze, texte, video-uri, animații audio și quizz-uri. Putem publica portofoliul online direct și le putem trimite părinților copiilor un singur link care reunește toate resursele.

Potrivit acestor exemple, procesul de stimulare a creativității devine unul din ce în ce mai simplu și interesant, deoarece, copiii, prin intermediul acestor strategii comunică, colaborează, cooperează și,

drept rezultat, are loc un schimb de opinii, de competențe, lucru, ce dezvoltă holistic personalitatea copilului în vederea integrării acestuia într-o societate, care se află în permanentă schimbare.



Figura 3. Exemplu de exercițiu „Dacă...?” în portofoliul electronic Digitaliada

Consider că, prin activitățile desfășurate, prin utilizarea sistematică a tehnologiilor didactice moderne, putem îndepărta factorii inhibitori ai creativității iar prin jocuri și exercițiile aplicate la grupă, putem determina o creștere a capacității asociativă, ideativă a copiilor, crescând flexibilitatea și fluiditatea gândirii și într-un mod semnificativ capacitatea combinatorie.

Astfel, pentru a crește o generație creativă, capabilă să manifeste flexibilitate în oricare din situațiile parvenite, este nevoie de pedagogi creativi, plini de fantezie, bine informați, și, care să fie mereu în căutarea și descoperirea a noi forme de lucru, metode, tehnici, noi căi de abordare a procesului de formare a abilităților creative la vârstă preșcolară pentru a depăși rutina și șablonul deja existent.

## Bibliografie

1. Antoci, D., Lupașcu, I. Creativitatea preșcolarilor prin prisma tehnologiilor didactice modern. În: *Învățământ superior: tradiții, valori, perspective*, 29-30 septembrie 2020. Chișinău: UST, 2021, pp. 7-17 ISBN 978-9975-76-312-7.: [https://ibn.idsi.md/ro/vizualizare\\_articol/143669](https://ibn.idsi.md/ro/vizualizare_articol/143669)
2. Antoci, D., Rădulescu, I. Eficacitatea tehnologiilor informaționale moderne pentru motivația învățării. În: *Materialele Conferinței Republicane a Cadrelor Didactice*, 27-28 februarie 2021. Chișinău: UST, 2021, Vol. 4, 2021, pp. 157-163. Disponibil: [https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag\\_file/157-163\\_11.pdf](https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/157-163_11.pdf)
3. *Revista de terapii creativ-expresive și dezvoltare personală unificatoare*. Vol.1, Nr.1. București: Editura SPER, 2014. Disponibil: [https://www.academia.edu/10123520/REVISTA\\_DE\\_TERAPII\\_CREATIV\\_EXPRESIVE\\_I\\_DEZVOLTARE\\_PERSONAL\\_UNIFICATOARE\\_Vol\\_1\\_Nr\\_1\\_2014\\_31\\_Gr%C4%83dina\\_reprezentarea\\_grafic%C4%83\\_a\\_amintirii\\_ParadisuluiGr%C4%83dina\\_reprezentarea\\_grafic%C4%83\\_a\\_amintirii\\_Paradisului](https://www.academia.edu/10123520/REVISTA_DE_TERAPII_CREATIV_EXPRESIVE_I_DEZVOLTARE_PERSONAL_UNIFICATOARE_Vol_1_Nr_1_2014_31_Gr%C4%83dina_reprezentarea_grafic%C4%83_a_amintirii_ParadisuluiGr%C4%83dina_reprezentarea_grafic%C4%83_a_amintirii_Paradisului)
4. Roco, M. *Creativitate și inteligență emoțională*. Editura Polirom, 2001. 18 p. Disponibil: <http://www.terapieprinhipnoza.ro/wp-content/uploads/2020/09/Mihaela-Roco-Creativitate-si-intelegenta-emotionala.pdf>