

CZU: [37.037 + 159.954.4]:373.3

DOI: <http://doi.org/10.5281/zenodo.4277370>

INFLUENȚA GÂNDIRII CREATIVE DIN PERSPECTIVA STIMULĂRII CREATIVITĂȚII ELEVILOR DIN CLASELE PRIMARE

Ramona-Elena ROTARU

Universitatea de Stat din Moldova

În contextul educației actuale, stimularea creativității elevilor din clasele primare reprezintă un subiect de interes la nivel global. Pornind de la preocuparea manifestată față de stimularea creativității, prezentul studiu conturează importanța câtorva elemente aflate în strânsă legătură, precum gândirea creativă și abilitățile de rezolvare creativă a problemelor. Elementele creativității urmăresc legătura dintre acestea, dar și impactul pe care îl pot avea asupra stimulării creativității elevilor din clasele primare. Așadar, gândirea creativă generează idei unice, iar problemele sunt văzute ca oportunități.

Cuvinte-cheie: *creativitate, stimularea creativității, gândire creativă, rezolvare creativă a problemelor, educație, elevi, clase primare.*

INFLUENCE OF CREATIVE THINKING FROM THE PERSPECTIVE OF STIMULATING PRIMARY SCHOOL CHILDREN'S CREATIVITY

In the context of current education, stimulating the creativity of primary school children represents a topic of global interest. Expressing its interest in the stimulation of creativity, the present study outlines the importance of some closely related elements, such as creative thinking and creative problem-solving skills. The elements of creativity follow the connection between them, but also the impact they can have on stimulating the creativity of primary school pupils. Therefore, creative thinking generates unique ideas, and problems are set up as opportunities.

Keywords: *creativity, creativity stimulation, creative thinking, creative problem-solving, education, pupils, primary classes.*

Introducere

Gândirea creativă și creativitatea reprezintă două părți conexe care se întrepătrund în dezvoltarea viziunii asupra educației contemporane. Alături de abilitățile de rezolvare creativă a problemelor, educația poate progresa prin intermediul stimulării creativității elevilor în clasele primare. De aceea și subiectele privind activitățile de stimulare și dezvoltare a creativității au devenit activ studiate de către cercetători, psihologi, filosofi, profesori etc.

Fenomenul răspândit al creativității reprezintă un concept care constituie un subiect de cercetare actual în educația contemporană. Actualmente, schimbările care se produc la nivelul educației solicită deseori căutarea unui model de stimulare a creativității. Acest lucru este dificil de realizat, întrucât numeroasele cercetări efectuate privind subiectul curent nu au o structură clară, concisă. Mai mult decât atât, creativitatea s-a transformat în una dintre cele mai fascinante preocupări ale contextului actual educațional. Atenția deosebită acordată stimulării creativității la clasele primare ar trebui să reprezinte un fenomen voit, deoarece elevii nu sunt pregătiți în mod constant, încă de mici, pentru o absorbție de succes pe piața muncii.

Cercetările în domeniul creativității reprezintă motivul pentru care creativitatea evidențiază un subiect fascinant pentru înțelegerea psihologilor. În primul rând, lumea noastră a fost conturată de produsele gânditorilor creativi. Toate facilitățile moderne, cum ar fi telefonul, automobilul, computerele și altele, au fost realizate prin intermediul muncii creative a oamenilor de știință și a inventatorilor. M. Weisberg susține că existența vieții și dezvoltarea societății sunt rezultatele progreselor științifice și medicale, la ele contribuind cercetătorii din numeroase domenii. O mare parte din progresul global reprezintă arta, muzica, drama, literatura, poezia. Toate acestea sunt rezultatul creativității artistice. Așadar, societatea apreciază foarte mult produsele gândirii creative. Înțelegând mecanismele produselor creative, cu siguranță putem crește probabilitatea apariției inovațiilor, contribuind astfel la progresul societății și al educației [1, p.1-3]. Mai mult decât atât, gândirea creativă aduce în prim-plan lucruri noi, inovative, ea pornește de la rezolvarea unor puzzle-uri și ghicitori până la idei și invenții care au contribuit la modificarea radicală a societății actuale. Persoanele creative sunt cele care produc astfel de invenții, întrucât procesul creativ constă în dezvoltarea proceselor psihologice implicate în realizarea inovațiilor [2, p.1].

Inovațiile sunt rezultatele abilităților de rezolvare creativă a problemelor și a gândirii critice. Acestea oferă într-un mod constant provocări, deoarece presupun un proces care pornește de la ideile primare și continuă cu generarea unor noi idei, originale și inovative.

Creativitatea și gândirea creativă: delimitări conceptuale

Relevanța temei actuale poate fi evidențiată prin faptul că un progres de succes al educației contemporane constă în stimularea creativității elevilor din clasele primare. În cele ce urmează, conceptele de *creativitate* și *gândire creativă* vor fi delimitate ca repere teoretice definitorii în formarea unei personalități creatoare și autonome.

Substantivul *creativitate* provine din latinescul *creare*, care implică o capacitate de a produce o nouă schimbare. Conceptul apare în multiple domenii, cum ar fi: arta, filosofia, sociologia, psihologia, științele cognitive. De asemenea, conceptul a fost dezbătut și în cadrul studiilor de caz, în domeniile practicii profesionale, precum educația, afacerile, arhitectura și ingineria. Acest fenomen al creativității pornește de la inspirație și continuă cu particularitățile individuale ale fiecărei persoane [3].

În viziunea lui V.Căpâlnianu, termenul *creativitate* desemnează o modalitate unică prin intermediul căreia orice persoană reușește nu doar să reproducă, să înțeleagă și să rezolve multitudinea problemelor existente, ci să conducă, totodată, către dezvoltarea unui ansamblu de abilități ce conduc la soluții noi și originale [4, p.25].

Creativitatea este conceptualizată de H.Gruber ca o caracteristică universală a cogniției umane ori ca o caracteristică dimensională a diferitelor niveluri, în principiu [5, p.5].

M.Runco și G.Jaeger de la Centrul de Creativitate Torrance din cadrul Universității din Georgia au examinat multiplele definiții academice pentru creativitate date într-un articol din Jurnalul de Cercetare pentru Creativitate, intitulat „Definiția standard a creativității”. În concepția lor, creativitatea „necesită atât originalitate, cât și eficiență; originalitatea este vitală pentru creativitate, dar nu este suficientă. Lucrurile originale trebuie să fie eficiente pentru a fi creative”. De asemenea, K.Robinson, expert în acest domeniu, evidențiază faptul că „ideile creative nu trebuie să fie originale pentru toți, ci trebuie să fie originale pentru tine și să aibă valoare” [6, p.13].

Mai mult decât atât, psihologii Torrance și Myers definesc *creativitatea* ca un proces de recunoaștere a informațiilor lipsă și de identificare a elementelor care lipsesc, continuând cu indicatori care formulează o ipoteză pentru a completa golurile, testarea ipotezei, retestarea și ajustarea acesteia [7]. De-a lungul timpului, interesul față de creativitate a fost manifestat încă de pe vremea babilonienilor, asirienilor, egiptenilor și grecilor. Filosofii au încercat să explice sensul creativității bazându-se pe conceptul de bază, adică cel care generează creativitate – interpretarea a tot ceea ce se bazează pe ceea ce a fost creat și pe ceea ce nu poate fi interpretat și înlocuit [apud 8, p.2007].

În „Enciclopedia Internațională a Științelor Sociale și Comportamentale”, D.F. Halpern definește *gândirea creativă* ca fiind producerea de răspunsuri neobișnuite și bune la problemele întâmpinate. De asemenea, Halpern precizează că această definiție a gândirii creative este compatibilă cu definiția gândirii critice, fiind diferită doar prin faptul că gândirea creativă necesită utilizarea unor strategii sau abilități neobișnuite. Prin comparație, abilitățile de gândire utilizate în gândirea critică pot fi comune sau neobișnuite. Astfel, gândirea critică este superioară gândirii creative. Gândirea critică necesită creativitate (soluții neobișnuite și bune) din mai multe considerente: generarea multiplă de alternative la probleme, redefinirea obiectivelor și recunoașterea abilităților de gândire critică necesare în situațiile noi [9].

Baldwin afirmă că *gândirea creativă* reprezintă o capacitate importantă, deoarece îi va ajuta pe elevi „să-și concentreze puterea interioară și să aplice această putere la provocările cu care se confruntă” [apud 10, p.312]. Din perspectiva filosofiei pentru copii, Weber (2011) a urmat conceptul filosofului german Friedrich Schiller și a susținut că prin intermediul practicii jocului și imaginației (gândire creativă) copiii ar putea aplica reflecția rațională (gândirea critică) [11].

În literatura de specialitate, Fasko a evidențiat faptul că funcția gândirii creative reprezintă în primul rând sintetizarea informațiilor și, în al doilea rând, generarea unor noi soluții. Totodată, Weisberg definește *gândirea creativă* ca fiind un „proces care stă la baza producției de produse creative” [12, p.7].

Analizând relația dintre creativitate și gândire creativă, Sill a evidențiat în 1966 trei aspecte principale ale creativității pe care Getzel și Csikzentmihalyi (1964) le-au inclus în definiția lor clasică, cum ar fi:

- producție originală;
- rezolvarea problemelor cognitive;
- experiență subiectivă [apud 3, p.55].

Conexiunile dintre creativitate și gândire creativă au fost exemplificate prin intermediul unei colaborări prin complementaritate, și nu prin omogenizare. Așadar, legătura dintre cele două concepte evidențiază factori comuni, care includ elemente creative.

Unele particularități ale gândirii creative și rezolvarea creativă a problemelor

Creativitatea deblochează un amalgam de posibilități și ajută la progresul unei societăți aflate într-o continuă schimbare. În primul rând, prin intermediul creativității poți evidenția potențialul în loc de probleme. În al doilea rând, în loc de obstacole, poți vedea oportunitățile și, nu în ultimul rând, în locul provocărilor, cu siguranță, vei vedea o șansă de a crea soluții și nu obținând simple rezultate. Dacă priviți în jur, devine din ce în ce mai clar faptul că cei care au succes în fiecare domeniu sunt cei care inovează, creează. Cu toate acestea, rezolvarea creativă a problemelor este rareori învățată în școală. Mulți cercetători consideră că aceasta presupune o abilitate pe care o poți învăța și îmbunătăți [13, p.5].

T.Seeling este de părere că *gândirea creativă* necesită un set complementar de tehnici, în momentul în care dorești mai degrabă să inventezi decât să descoperi. Chiar dacă aceste două acțiuni sunt complet diferite, ele funcționează în complementaritate. Dacă percepem gândirea creativă ca pe o metodă științifică, putem spune că utilizează tehnici și instrumente bine definite care oferă un cadru valoros pentru crearea de ceva nou și original. Drept urmare, cercetătorii și inovatorii de succes în toate domeniile se află într-o continuă căutare între descoperire și invenție, folosind atât procese de gândire științifică, cât și procese de gândire creativă. Așadar, este timpul să transformăm gândirea creativă, ca metodă științifică, într-o parte esențială a educației și să consolidăm acest proces de-a lungul vieții [14, p.10].

Cercetătorul J.Fabian a identificat niște tehnici care produc energie moderată imaginativă pentru a contribui la formarea unei gândiri unice. Aceste tehnici pot fi fascinante și pot produce o multitudine de idei într-o scurtă perioadă de timp. Mai multe tehnici, strategii de „furtună” se încadrează în această categorie, cum ar fi:

- ✓ tehnica brainstorming;
- ✓ tehnica brainwriting;
- ✓ tehnica mind mapping [15, p.140].

Strategiile care folosesc mai multe tehnici iraționale au ca rezultat mai multe abordări noi. Prin utilizarea mai multor gânduri creative, aceste metode au potențialul de a vă introduce în zone originale, cu scheme îndrăznețe și modele schimbate [16, p.141].

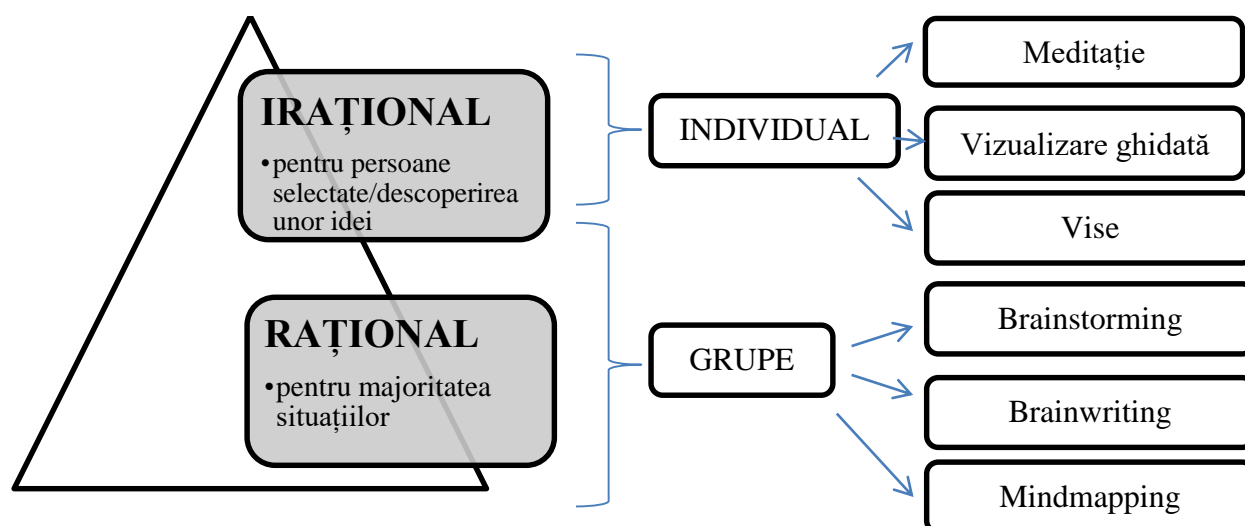


Fig.1. Tipuri de strategii pentru gândirea creativă.

Unele interpretări ale creativității sunt corelate cu gândirea creativă și cu abilitățile de rezolvare creativă a problemelor. Bazându-ne pe cercetările lui Guilford, Torrence (1974) a elaborat Testele Torrence ale Gândirii Creative. Aceste teste constau în câteva sarcini verbale și figurative care implică gândirea divergentă, precum și alte abilități de rezolvare a problemelor. Așadar, aceste tipuri de teste pot fi notate pentru:

1. *Fluiditate*, care constă în numărul total de răspunsuri, idei interpretabile, semnificative și relevante, generate ca un răspuns la stimul;
2. *Flexibilitate*, reprezentată de numărul de categorii diferite de răspunsuri relevante;
3. *Originalitate*, surprinsă de raritatea statistică a răspunsurilor în rândul subiecților testați;
4. *Elaborare*, cuantificată în detaliile tipurilor de răspunsuri [17,18].

De altfel, Osborn (1953), cercetătorul care a dezvoltat tehnica de brainstorming, este de părere că pentru a încuraja elevii din clasele primare să rezolve problemele în mod creativ ei trebuie să caute mai multe soluții posibile într-o atmosferă constructivă, și nu într-o atmosferă critică și inhibitoare. Inventatorul și psihologul Gordon (1961) a dezvoltat o metodă sinectică, care implică prezența analogiilor pentru a stimula gândirea creativă [19, p.353].

Mai mult decât atât, rezolvarea creativă a problemelor reprezintă o activitate complexă, care este alcătuită din elemente cognitive simple, iar aceste componente trebuie, de asemenea, luate în considerare pentru a înțelege structura gândirii creative [20, p.102]. De altfel, în literatura de specialitate există dovezi pentru faptul că abilitățile de rezolvare creativă a problemelor, alături de gândirea critică, sunt dependente de cunoștințe, capacități și experiență [21, p.117].

Instrumente științifice pentru stimularea creativității la elevii claselor primare

Majoritatea psihologilor care au dezvoltat teorii despre gândirea creativă și persoanele creative au o perspectivă diferită asupra acestor concepte. Deși mulți psihologi consideră că gândirea creativă depinde de procesele specifice de gândire, ei cred că aceste procese pot fi realizate într-o anumită măsură de fiecare persoană [22]. Așadar, abilitățile de rezolvare creativă a problemelor, împreună cu gândirea critică, contribuie la stimularea creativității elevilor din clasele primare.

Cercetătorii sunt de părere că elevii care progresează educațional ar putea deveni mai buni gânditori creativi. Aceleași procese de gândire există la fiecare persoană [apud 23, p.24]. Astfel, în mod similar, dacă există un set specific de caracteristici ale personalității care sunt legate de realizarea creativă, cu siguranță poate fi stimulată și creativitatea elevilor din clasele primare prin intermediul unor instrumente specifice.

Sintetizând contribuțiile cercetărilor în domeniul creativității, vom prezenta în cele ce urmează două instrumente științifice: *ACTS* (Activating Children's Thinking Skills) și *TASC* (Thinking Actively in a Social Context), care contribuie la stimularea creativității elevilor claselor primare [24].

Primul instrument, și anume – *ACTS* (*Activarea abilităților de gândire ale copiilor*), se construiește de către profesori pe baza unei taxonomii a abilităților de gândire care sunt cerute de fiecare context curricular, cum ar fi: raționamentul cauzelor științifice, clasificarea matematică, luarea deciziilor în cadrul geografic etc. După ce deprind abilitățile respective, continuă cu învățarea concomitentă incluzând subiectele curriculare relevante. În anul 2000, McGuinness a raportat că această abordare poate duce la o mai bună înțelegere a utilizării lor, care facilitează transferul informațiilor și consolidarea învățării. Un proiect de succes care s-a bazat pe taxonomia abilităților de gândire, aparținând cercetătorilor Swartz și Parks, a demonstrat că procesul de gândire creativă poate fi stimulat. Așadar, profesorii au dezvoltat mai întâi un vocabular care să includă elemente ale gândirii, după care au introdus diagrame pentru a clarifica etapele și, ulterior, au stimulat gândirea creativă a elevilor prin intermediul discuțiilor, reflecțiilor și anchetelor colaborative. Așadar, *ACTS* implică următoarele elemente:

- Căutarea sensului;
- Gândire critică;
- Gândire creativă;
- Rezolvarea problemelor;
- Metacogniția;
- Luarea deciziilor [25, p.79-80].

Al doilea instrument, intitulat *TASC* (*Gândire activă într-un context social*), conține opt etape pentru a ajuta elevii să-și organizeze munca și, totodată, să-și dezvolte abilități de gândire creativă prin activități practice de rezolvare a problemelor. Acest instrument a fost conceput de B.Wallace (2010), care consideră că elevii trebuie învățați cum să-și folosească în mod eficient capacitățile intelectuale. Bineînțeles, învățarea reprezintă o aventură din care învățăm cel mai bine din eșecurile noastre, însă *TASC* enumeră abilitățile pe care un expert gânditor le va folosi (Fig.2).

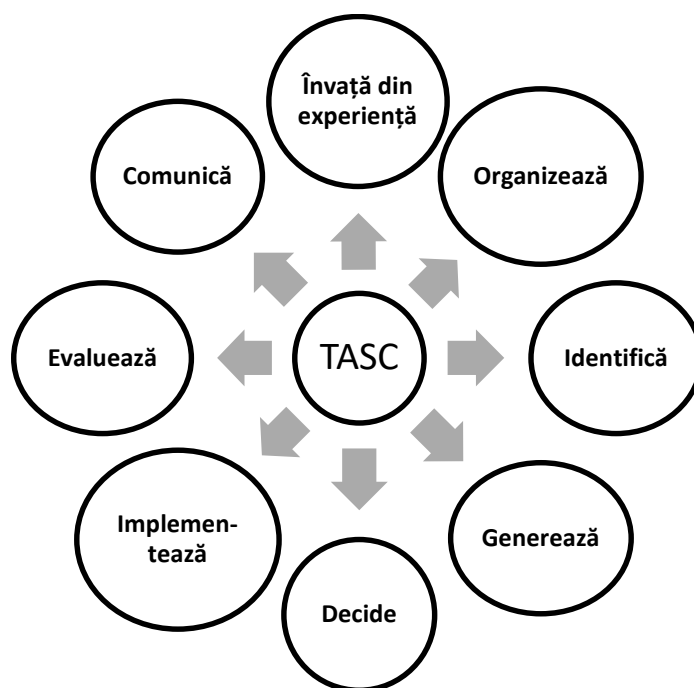


Fig.2. Roata TASC. Adaptat după @Belle Wallace 2010.

Aceste abilități pot fi utilizate și revizuite în orice ordine, după cum este necesar. Roata TASC poate susține incluziunea și învățarea personalizată și, cu siguranță, poate fi folosită în toate domeniile de învățământ și cu elevii de orice vârstă. Putem spune că este o abordare care maximizează gândirea într-un context de rezolvare a problemelor, respectând etapele potrivite, după cum urmează:

- ✓ *Învăță din experiență* – Ce am învățat?
- ✓ *Organizează* – Ce știu despre acest subiect?
- ✓ *Identifică* – Care este sarcina?
- ✓ *Generează* – La câte idei mă pot gândi?
- ✓ *Decide* – Care este cea mai bună idee?
- ✓ *Implementează* – Să trecem la acțiune!
- ✓ *Evaluează* – Cât de bine m-am descurcat?
- ✓ *Comunică* – Să spunem cuiva!

Acest mod de lucru integrează idei pentru stimularea și dezvoltarea celor cinci comportamente creative: *a pune întrebări, a face conexiuni, a vedea lucrurile diferit, a explora idei și a reflecta* [26, p.75-76].

Așadar, aceste abordări pot ajuta elevii din clasele primare să-și planifice lucrările în grup sau individual, să realizeze investigații, și nu numai. Totodată, instrumentele științifice pentru stimularea creativității la elevii claselor primare contribuie la crearea unor idei noi, originale.

Pornind de la aceste tehnici, cadrele didactice ar trebui să ia în considerare ce cantitate de reflecție critică este potrivită pentru o anumită sarcină și nu trebuie să insiste asupra unei analize aprofundate. Desigur, în funcție de interesele și dezvoltarea psihologică a fiecărui elev, ideile dintr-o secțiune pot fi potrivite conform nivelului de dezvoltare. Fiecare idee va implica stimularea creativității elevilor din clasele primare, dat fiind faptul că ideile vor trebui folosite în proiectarea propriului sistem original și inovativ.

Concluzii

Considerăm că legătura dintre gândirea creativă și problematica stimulării creativității în cadrul învățământului primar se conturează în contextul realizării unei conexiuni și asigură continuitatea formării unei personalități originale și autonome.

Atât gândirea creativă, cât și rezolvarea creativă a problemelor, reprezintă abilități cognitive și ambele sunt decisive în procesul creativ. Analiza opțiunilor prin intermediul gândirii critice are loc în contextul soluționării euristice a problemelor, unde soluțiile nu sunt cunoscute, mai exact – în cadrul gândirii creative [27, p.24]. Drept urmare, cele două elemente pun în evidență procese comune, care cuprind componente creative.

În concluzie, analizând conceptele teoretice și unele interpretări psihologice, putem afirma că stimularea creativității elevilor din clasele primare poate fi influențată de gândirea creativă prin aplicarea instrumentelor științifice potrivite. De asemenea, în urma analizei efectuate putem deduce faptul că toți elevii sunt capabili să dezvolte idei originale, inovative, stimulând totodată și creativitatea acestora.

Referințe:

1. WEISBERG, M. *Creativity. Understanding Innovation in Problem Solving, Science, Invention, and the Arts*. New Jersey: John Wiley & Sons, 2006. ISBN-10: 0-471-73999-5
2. *Ibidem*, p.1.
3. DARBELLAY, F., MOODY, Z., LUBART, T. *Creativity, Design thinking and Interdisciplinarity*. Singapore: Springer, 2017. ISBN 978-981-10-7524-7
4. CĂPĂLNEANU, V. *Inteligență și creativitate*. București: Editura Militară, 1978, p.25.
5. GRUBER, H. *Creativity, Psychology and the History of Science*. New York: Springer, 2005 ISBN-10: 1-4020-3509-8
6. SEELING, T. *Creativity Rules*. United States of America: Harpers Collins Publishers, 2017. ISBN-10: 0-062-30131-4
7. AL-DAHLAKIL, Z., AL-TAMEEMI, R. Active Learning and Creative Thinking. In: *Opcion. Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 2019, no.20, p. 2899-2921. ISSN: 2477-9385
8. *Ibidem*.
9. HALPERN, D.F. Critical Thinking, Cognitive Psychology. In: *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, 2002, p.2990-2994 [Accesat: 30.05.2020]. Disponibil: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B0080430767015862>, doi: 10.1016/B0-08-043076-7/01586-2
10. CHEN TSAI, K. Dance with Critical Thinking and Creative thinking in the Classroom. In: *Journal of Sociological Research*, 2012, no.2, vol.3, p.312-324 [Accesat: 30.05.2020]. Disponibil: https://www.researchgate.net/publication/276182207_Dance_with_Critical_Thinking_and_Creative_Thinking_in_the_Classroom, doi: 10.5296/jsr.v3i2.2323
11. *Ibidem*, p.313.
12. WEISBERG, R.W. Expertise and reasoning in creative thinking: Evidence from case studies and the laboratory. In: J. C. Kaufman & J. Baer (Eds.). *Creativity and reason in cognitive development*. New York: Cambridge University Press, 2006.
13. SEELING, T. *Genius: A Crash Course on Creativity*. Stanford: Harper Collins Publishers, 2012. ISBN13: 9780062020703
14. *Ibidem*, p.10.
15. FABIAN, J. *Creative Thinking & Problem Solving*. New York: CRC Press, 1990. ISBN 13: 978-1-351-07120-8
16. *Ibidem*, p.141.
17. HOLYOAK, K., MORRISON, R. *The Cambridge Handbook of Thinking and Reasoning*. New York: Cambridge University Press, 2005. ISBN-13 978-0-511-11330-7
18. JESSON, J. *Developing creativity in the primary school*. New York: Open University Press, 2012. ISBN-10: 0-33-524463-7
19. HOLYOAK, K., MORRISON, R. *Op. cit.*, p.353.
20. *Ibidem*, p.102.
21. *Ibidem*, p.117.
22. WEISBERG, R. *Creativity understanding Understanding Innovation in Problem Solving, Science, Invention, and the Arts*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc, 2006. ISBN-10: 0-471-73999-5
23. *Ibidem*, p.24.
24. JESSON, J. *Op. cit.*
25. *Ibidem*, p.79-80.
26. *Ibidem*, p.75-76.
27. PUCCIO, G., MANCE, M., SWITALSKI, L.B., REALI, P. *Creativity Rising. Creative Thinking and Creative Problem Solving in the 21st Century*. New York: ICSC Press, 2012. ISBN: 978-0-9849795-2-3

Date despre autor:

Ramona-Elena ROTARU, doctorandă, Școala doctorală Psihologie și Științe ale Educației, Universitatea de Stat din Moldova.

E-mail: ramonaelenarotaru@gmail.com

ORCID: 0000-0003-2068-7973

Prezentat la 02.06.2020