

Programă CDȘ

Denumirea opționalului: *Gândire creativă*

Tipul de opțional : Opțional integrat

Durata : 1 an

Clasa: a VII-a

Modul de desfășurare: în clasă

Propunător: Achimescu Simona, specialitatea Limba și literatura română, gradul didactic I

Școala și localitatea: Liceul Teoretic “Adam Müller Guttenbrunn” Arad

Proiect de programă de opțional **Gândire creativă**

Notă de prezentare

Creativitatea, după Al. Roșca (1981), reprezintă: aptitudinea sau capacitatea de a produce ceva nou; procesul prin care se realizează un produs nou; orice rezolvare de probleme; ansamblul unitar al factorilor subiectivi și obiectivi care duc la realizarea de către indivizi sau grupuri, a unui produs original și de valoare.

Creativitatea nu este un dat fix, ea poate progresa, sau, din păcate, regresa. Copiii mici au foarte multă imaginație, stimulată de povești, de jocuri, de naivitatea vârstei. Odată cu dezvoltarea gândirii logice, raționale, critice, cu înțelegerea realității obiective, imaginația se restrânge, regresează. Osborn remarcă faptul că imaginația scade progresiv la cei care nu o cultivă (apud Ana Stoica, 1983). Ca orice capacitate, orice abilitate, creativitatea este educabilă, se poate forma, dezvolta, dar necesită intenție, motivație, efort, exercițiu. Beneficiile ei nu sunt imediate, vizibile, materiale, dar influențează în mod cert calitatea vieții. Tocmai de aceea cursul este indicat nivelului de vârstă 13-14 ani deoarece este un moment de cotitură în evoluția copiilor prin preponderența acordată gândirii critice în detrimentul imaginației.

Din păcate, învățământul actual nu valorifică suficient potențialul creativ al individului. Conceptul însuși de creativitate este prea puțin cunoscut, înțeles și utilizat la clasă de către cadrele didactice sau de programele școlare.

În lumea actuală, caracterizată printr-o schimbare continuă, pentru a rămâne competitivi, pentru a se dezvolta, pentru a supraviețui, indivizii și organizațiile trebuie să dovedească o viziune creatoare, adaptare la schimbare, iar școala ar trebui să-și propună printre scopuri și dezvoltarea gândirii creative. Mai mult, studiile social-economice includ gândirea creativă, rezolvarea de probleme, gândirea critică în topul abilităților cerute pe piața muncii din perspectiva viitorului.

Competențe generale

1. Utilizarea unor strategii proprii pentru rezolvarea creativă de probleme
2. Explorarea creativității în diverse forme artistice.

Competențe specifice și activități de învățare

- 1.Utilizarea unor strategii proprii pentru rezolvarea de probleme

Competențe specifice	Activități de învățare
1.1.Identificarea componentelor procesului creativ	-listarea conceptelor referitoare la procesul creativ , fazele modului inspirat de abordare a problemei -chestionar și autoevaluare pentru identificarea, conștientizarea propriilor blocaje ale creativității
1.2.Formularea și rezolvarea de probleme prin raportare la existența cotidiană	- studiul metodei rezolvării de probleme, a pașilor ce trebuie urmați - exerciții de formulare de probleme pornind de la situații imaginare - aplicarea metodei rezolvării de probleme prin analiză, dramatizari, jocuri de rol și imaginarea unor situații de viață
1.3.Dezvoltarea abilității de gândire divergentă	1. exerciții de utilizare – căutarea unui număr cât mai mare de întrebări ale unui obiect, în stare originală sau modificată; 2. exerciții de analogie – explorarea asemănărilor între un anumit obiect și altele; 3. exerciții de adaptare a unui obiect la noi utilizări; 4. exerciții de modificare a întrebării unui obiect; 5. exerciții de substituie - căutarea unor soluții pentru înlocuirea unui obiect în vederea împlinirii aceluiași nevoi de întrebare; 6.exerciții de inversare - abordarea unei probleme dintr-o perspectivă complet nouă, opusă celei tradiționale. 7. exerciții de descriere a unei imagini 8. exerciții de identificare cu un personaj prin redactare unei compuneri 9. exerciții de transpunere in ipostaze inedite (Ce ai face dacă...?)

2. Explorarea creativității în diverse forme artistice.

Competențe specifice	Activități de învățare
2.1.Utilizarea originală a procedeelelor de construcție a textului literar	-exerciții de construire a unor figuri de stil: epitet, comparație, personificare, metaforă, antiteză -jocuri de rime -exerciții de construire a unor imagini artistice vizuale, auditive, olfactive în cadrul unor minidescrieri -exerciții de redactare a unor poezii - exerciții de construcție a unei acțiuni unitare, coerente, dezvoltarea unor detalii -exerciții de construcție a dialogului exploatând valorile expresive ale limbajului (interjecții, registrele limbii) -exerciții de construcție a unor texte epice de mici dimensiuni: fabulă, schiță, povestire, basm respectând trăsăturile speciei
2.2 Investigarea creativității în alte domenii ale artei sau științei	-realizarea unor proiecte originale artistice: dramatizare a unui text literar, benzi desenate, spot publicitar, show TV, invenții trăsnete, desene, caricaturi etc.

Lista de conținuturi

1.Aspecte ale creativității

1.1. Procesul creativ (pregătire, incubație, iluminare, verificare)

1.2. Produsul creativ, caracteristici: originalitate (raritate), utilitate și eficiență

1.3. Factori care blochează creativitatea:

- factori cognitivi (incapacitatea de a formula probleme, incapacitatea definirii termenilor problemei, fixitate funcțională, autoimpunerea unor restricții, încrederea prea mare acordată rațiunii în detrimentul imaginației, conformism intelectual),
- factori de personalitate (supramotivarea sau submotivarea, lipsa voinței și obișnuinței de a duce lucrurile până la capăt, emotivitatea exagerată; teama de eșec, teama de ridicol; teama de dezaprobare socială; teama de șefi, de subalterni, de colegi; incapacitatea asumării riscului intelectual)

2. Aspecte ale literarității

2.1 genul liric: figuri de stil, elemente de versificație, imagini artistice

2.2 genul epic : acțiune, timp și spațiu, dialogul în narațiune, caracteristicile speciilor literare (fabulă, schiță, basm)

3. Aspecte ale artisticității: ideea artistică, mijloace de realizare a ideii artistice, tehnici specifice unor domenii de creație.

Sugestii metodologice

Cursul este conceput astfel încât semestrul I se axează pe dezvoltarea creativității generale urmărind în special competența 1 axată pe rezolvarea de probleme, iar semestrul al II-lea este axat pe dezvoltarea creativității artistice.

Forma de organizarea a activității încurajează cooperarea prin munca pe echipe sau perechi, dar încurajează și dezvoltarea individualității prin activități independente. În mare măsură se va oferi elevilor posibilitatea de a alege forma de organizare. În organizarea grupelor am ținut cont de sugestiile Anei Stoica și voi așeza elevii cu creativitate medie fie împreună cu elevii cu creativitate scăzută, fie împreună cu elevii cu creativitate înaltă, încercând să evit extremele. Astfel, criteriul de organizare al grupelor este nivelul creativității indicat de rezultatele testului de creativitate.

Activitățile de învățare sunt variate, antrenante de tip activ-participativ: brainstorming, metoda 6-3-5 etc.

Rezolvarea de probleme este o competență care se dezvoltă pe baza unei metode. Etape ale metodei rezolvării creative de probleme, modelul Osborn-Parnes (a se vedea Stoica-Constantin, A., 2004) :

- Identificarea situației problematice
- colectarea datelor - adunarea informațiilor esențiale, cu scopul de a se stabili cu exactitate ceea ce se știe și ceea ce urmează a se descoperi
- formarea problemei - abordarea problemei într-o manieră care să ofere o nouă perspectivă de rezolvare
- descoperirea ideii- elaborarea unor soluții diverse, combinarea și rearanjarea ideilor în contexte noi, fără a folosi judecata critică
- stabilirea soluției- formularea criteriilor pentru evaluarea soluțiilor
- realizarea ideii- stabilirea unui plan de acțiune pentru punerea în practică a soluției/ soluțiilor găsite

Modalități de evaluare:

- test de creativitate inițial cu scop diagnostic, de exemplu, *Testul Torrance de gândire creativă* -TTCT (facultativ- testul trebuie achiziționat cu licență <https://testcentral.ro/test/torrance-tests-of-creative-thinking>)
- probă scrisă vizând conceptele de bază ale creativității și aplicarea corectă a metodei rezolvării creative de probleme
- proiect creativ - elevii organizați pe echipe vor alege un proiect original urmărind fie dramatizarea unui text literar, fie realizarea unei mini benzi desenate, fie un spectacol de mimă, fie proiectarea unui show TV, fie realizarea unui spot publicitar;

- portofoliu- va cuprinde listele de concepte, produsele creative realizate pe parcursul activității, testul inițial (și, eventual, final) de creativitate după modelul **Testul Torrance de gândire creativă -TTCT**

Bibliografie

1. Landau, E., (1979), *Psihologia creativității*, Editura Didactică și Pedagogică, București
2. Munteanu, A., (1999), *Incursiune în creatologie*, Editura Augusta, Timișoara
3. Oprea C.-L., (2007), *Strategii didactice interactive*, București, Editura Didactică și Pedagogică
4. Pamfil, A., *Limba și literatura română în gimnaziu. Structuri didactice deschise*, (2003), Editura Paralela 45
5. Petraș, I., (2003), *Fabrica de literatură*, Editura Paralele 45, Pitești
6. Roșca, Al. (1981), *Creativitate generală și specifică*, editura Academiei, București
7. Simister, C.J., (2011), *Jocuri pentru dezvoltarea inteligenței și a creativității copiilor*, Ed. Polirom, București
8. Stoica, A., (1983), *Creativitatea elevilor. Posibilități de cunoaștere și educare*, Editura Didactică și Pedagogică, București
9. Stoica-Constantin, A., (2004), *Creativitatea pentru studenți și profesori*, Editura Institutul european, Iași.
10. Sternberg, J. Robert coord. (2005), *Manual de creativitate*, Editura Polirom, București.
11. Șerban, M. și Vincene, M., (2009), *Lectură și scriere creativă. Caiet pentru vacanța de vară*. Clasa a VII-a, Editura Art, București.
12. Șerban, M. și Vincene, M., (2009), *Lectură și scriere creativă. Caiet pentru vacanța de vară*. Clasa a VIII-a, Editura Art, București,