

EXERSAREA CREATIVITĂȚII VERBALE LA PREȘCOLARII DE GRUPĂ MARE PRIN JOCURI-EXERCİȚIU

Prof. Inv. Presc. Serban Mariana
Scoala Gimnaziala Suraia – Gradinita nr. 1

„Creativitatea înseamnă străpungerea lumescului pentru a găsi minunatul. ”

Bill Moyers

Creativitatea își are originea în cuvântul latin « creare » care înseamnă a zămisli, a făuri, a crea, a naște. Creativitatea reprezintă cel mai înalt nivel comportamental uman, capabil de a antrena și polariza toate celelalte nivele de conduită, toate însușirile psihice ale unui individ. Este activitatea sau procesul care conduce la un produs caracterizat prin noutate sau originalitate și valoare pentru societate. Creativitatea se referă la găsirea de soluții, idei, probleme, metode, procedee care nu sunt noi pentru societate, dar la care s-a ajuns pe o cale independentă.

La copilul preșcolar există un comportament creativ estetic observabil într-o serie de activități specifice vârstei cum ar fi: desenul, fabulația verbală, modelajul, jocul de construcții, etc. Copilul este prin natura sa un creativ, iar tendințele sale creative se pot manifesta în diverse domenii. Din această multitudinea de aspecte am avut în primul rând în atenție pe cel al creativității verbale.

În vederea dezvoltării creativității verbale a copiilor preșcolari din grupa mare se pot desfășura numeroase jocuri–exerciții. Câteva exemple sunt: jocul *Ce crezi că face?* În acest joc se pot arăta copiilor mai multe imagini reprezentând personaje în mișcare iar la întrebarea *Ce crezi că face?*. Copilul numit a făcut diferite adăugiri urmând ca prin acestea să fie schimbată semnificația acțiunii prezentată.

Se prezintă imagini ca:

- Un băiat (s-au o fetiță) din profil având mâinile întinse în față oblic în sus.
- Un copil are în mână o păsărică.
- O pisică se cațără pe trunchiul unui copac.
- O pisică cu spinarea arcuită și cu blana zbârlită.
- O veveriță pe o creangă cu o ciupercă între labe, etc.

Astfel, la imaginea ce reprezintă un băiat (s-au o fetiță) din profil având mâinile întinse în față oblic în sus copiii pot răspunde:

P. D. Băiatul (fetița) culege mere.

M. T. Fetița întinde rufele.

C. V. Băiatul (fetița) vrea să prindă un fluturaș.

N. A. Băiatul (fetița) se joacă cu mingea.

La fiecare imagine prezentată se pun întrebări ajutătoare: *Ce crezi că ar mai putea face?*, *Ce crezi că ar putea face cutare?* Dacă răspunsul se repetă educatoarea va insista: *Lucrul acesta s-a mai spus, altceva ce crezi că ar putea face?* În cadrul acestui joc putem urmări bogăția de idei a copiilor, capacitatea de a completa o mișcare schițată dintr-o imagine dată cu cât mai multe elemente închipuite.

Alt joc ce se poate desfășura este *Ce s-a întâmplat mai departe?* În cadrul acestui joc se prezintă 2-3 imagini care ilustrează momentele principale ale începutului unei povestiri. (Exemplu: Povestea *Șoricelul*). Copilul trebuie să deducă acțiunea prezentată și să spună ce crede că s-a întâmplat mai departe. Faptul că se cere copilului să inventeze un final unei povestiri începute constituie un stimulent care acționează asupra imaginației creatoare a copilului, activizând-o. Cerința adresată aceluiaș copil de a găsi și alte posibilități de desfășurare a acțiunii dezvoltă în și mai mare măsură capacitatea și maleabilitatea gândirii lui creatoare.

Se mai prezintă începutul de povestiri accesibile copiilor de 5-6 ani ca: Povestea *În parc*, Povestea *Merele*, Povestea *Fetița*, Povestea *Avionul*.

Pentru consolidarea deprinderii copiilor de a crea o scurtă povestire, a stimulării creativității lor se poate desfășura jocul didactic *Hai să facem o poveste*. Sarcina didactică a copiilor poate fi crearea unei scurte povestiri pe bază de suport intuitiv. În desfășurarea jocului după prezentarea model a educatoarei se pot folosi mai multe variante:

VARIANTA I: Copiii povestesc întâmplări din viața unei jucării pe care și-o aleg de pe masa educatoarei.

VARIANTA a II-a: Copiii crează povești pe baza unei imagini sugestive.

VARIANTA a III-a: Copiii crează povestiri din imaginație.

În încheierea activității se apreciază povestirile create de copii, scoțând în evidență copiii care au creat cele mai frumoase și mai sugestive povestiri.

Un alt joc-exercițiu ce se poate desfășura care are ca scop principal dezvoltarea capacității de creație a copiilor este jocul *Să facem un tablou*. Jocul constă în construirea unei scene dintr-o poveste sau în ilustrarea unui episod din viață trăit sau închipuit de copil, folosind în acest scop elementele scenei respective pictate și decupate în carton.

Aceste piese pot fi așezate pe masă, culcate, ca într-un tablou. Pentru aceasta, este nevoie de siluete reprezentând personaje din basme, animale în diferite poziții (mergând, stând, alergând), copaci, siluete de case, de blocuri, de garduri, etc. de munți, de nori, de stâlpi cu becuri, de mașini, de copii mai mici și mai vârstnici, de adulți, pitici, împărați.

VARIANTA I: Se cere copilului să construiască o scenă după un model dat. Educatoarea va denumi scena, o va construi și va cere copilului să facă și el una la fel.

VARIANTA a II-a: Copilul este invitat să redea cutare scenă (foarte simplă) din cutare poveste pe care acesta o cunoaște. Pentru aceasta i se pune la dispoziție, la început, numai materialul de care are nevoie (piesele respective), preșcolarul urmând să construiască singur scene fără model. De exemplu: să facă un tablou în care să arate cum trece Scufița Roșie prin pădure și i se dă silueta Scufiței Roșii, câteva siluete de copaci, o fâșie de carton (galben sau maro), reprezentând cărarea.

Pentru o scenă din viața cotidiană, de exemplu *fetița (băiatul) se joacă în curte*, se pun la dispoziția copilului silueta unei case, a unui gard, a unei jucării (minge, gălețuțe, lopățică, etc.) și a unui copil într-o atitudine care să sugereze jocul cu acea jucărie.

VARIANTA a III-a: Educatoarea dă o temă și cere copiilor să-și aleagă fiecare singuri scena pe care vrea să o cuprindă în *tabloul său*. Tema tabloului trebuie astfel aleasă încât să permită construirea mai multor scene. De pildă, se dă titlul unei povești foarte bine cunoscute de preșcolari, urmând ca fiecare să-și aleagă scena pe care o dorește sau se dau teme cu subiecte din viață cum ar fi: *Copiii se joacă în curte (în pădure, în parc, în poiană), La serbare*.

Temele trebuie să se refere la lucruri foarte bine cunoscute de copii pentru ca imaginația lor să aibă la dispoziție un sortiment bogat și variat de reprezentări ale memoriei cu care să poată opera.

VARIANTA a IV-a: Într-o fază mai avansată se poate da copilului (grupului de copii) întreaga trusă cu figurine din care acesta să-și aleagă cele necesare fără a se mai purta nici un fel de discuții (nici măcar în legătură cu alegerea subiectului sau a temei).

Se spune copilului: *Fă un tablou și noi o să vedem apoi ce reprezintă. Gândește-te bine să nu lipsească nimic și să fie cât mai frumos*.

După ce copilul (respectiv, grupul de copii) alege și aranjează piesele și declară că a terminat, educatoarea (însoțită de câțiva copii) va căuta să spună ce reprezintă *tabloul*. Cu timpul, ea îi va antrena pe copiii care o însoțesc să facă singuri acest lucru.

Primele trei variante descrise mai sus constituie de fapt modalități de pregătire a copilului pentru a ajunge la aceasta din urmă în care activitatea sa creatoare este solicitată la maximum, îmbrăcând o formă organizată de exprimare controlată în mod conștient de copilul însuși.

Prin întreaga activitate desfășurată cu copiii se poate cunoaște nivelul de dezvoltare al componentelor creativității lor în mod diferențiat. Limbajul are un loc privilegiat în afirmarea

creativității, loc care poate fi imens, dacă se corelează și cu alte mijloace de expresie: plastică, joc, grafică.

Expresia verbală a povestirilor create de copii este parte integrantă a creativității infantile, modalitate specifică prin care copiii demonstrează capacitatea lor de a exprima într-o altă creație viziunea și atitudinea față de un model literar.

Niciodată nu este prea târziu pentru cunoașterea, stimularea, educarea și dezvoltarea creativității. Dar cu cât această acțiune începe de la o viață mai mică și continuă de-a lungul anilor, cu atât va fi mai productivă, conducând la obținerea unor realizări creative mai valoroase.

BIBLIOGRAFIE

A.V.Lovinescu, Jocuri-exercițiu pentru preșcolari, Editura didactică și pedagogică, București, 1979;

*** Culegere metodică, Jocuri și alte activități alese, editată de Revista de pedagogie 1976;

*** Culegere metodică, Copilul și jocul, editată de Revista de pedagogie 1975

*** Culegere metodică, Grădinița și activitatea creatoare a copiilor, editată de Revista de pedagogie 1978