

CREATIVITATEA – ÎNCOTRO?

Profesor de limba și literatura română

Amalia Barbă

Liceul Teoretic „Mihai Eminescu”, Cluj-Napoca

Creativitatea este un concept marginal în peisajul educativ românesc; exersată mai evident în clasele primare, devine tot mai estompată la nivel gimnazial și liceal sau se contextualizează în raport cu disciplinele specifice (literatura română, artele plastice) având ca obiectiv cunoașterea, identificarea, catalogarea și interpretarea elementelor originale în vederea înțelegerii mai profunde a operei artistice (literare, dar nu numai). Acest demers are și o dimensiune civică, permițând recunoașterea unor tipare inclusiv în realitatea contemporană elevilor (reclame, filme, modă, muzică, tatuaje etc.).

Considerată un proces mental și social ce implică generarea unor idei noi, a unor concepte noi sau a unor asocieri originale între idei sau concepte existente, **creativitatea** reprezintă un concept multidimensional și transdisciplinar, manifestabil în nenumărate domenii, definibil din perspective diferite (psihologie, psihologie socială, științe cognitive, domenii artistice, inteligență artificială, filozofie, economie și management etc.). Deși se asociază creativitatea artelor și se raportează la sensibilitate ca ecou emoțional al evenimentelor care catalizează ideile și imaginile, ea este esențială pentru progresele din științe, din matematică, tehnologie, politică, afaceri și în toate domeniile vieții cotidiene științe prin asocieri cu sensibilitatea la probleme care declanșează și susține spiritul de investigație („creativitate cognitivă”, „creativitate intelectuală”, „creativitate socială”, „creativitate economică (antreprenoriat)”, „creativitate artistică”, „creativitate literară”, „creativitate tehnologică (inventivitate, invenție)”, „creativitatea științifică”, „creativitatea conceptuală”).

Definiția cea mai simplă a creativității ar fi acțiunea de a combina elemente anterior necombinate, abilitatea de a combina cunoștințe din domenii disparate, de a lua obiecte sau idei existente și a le combina în mod original, inedit pentru noi scopuri, respectând – totuși – adecvanța (a corespunde situației cerute, a fi util și a avea valoare). Pentru a cuantifica nivelul creativității, cele mai cunoscute sunt „*Testele Torrance ale Gândirii Creative (TTCT)*”, teste de gândire divergentă care urmăresc: *fluența* (câte răspunsuri sunt interpretabile, semnificative și relevante la stimuli); *flexibilitatea* (diversitatea răspunsurilor date); *originalitatea* (unicitatea răspunsurilor); *elaborarea* (adăugarea de detalii pertinente). Alte caracteristici ale persoanelor creative sunt independența în gândire (autonomia); imaginația (parțial determinată genetic);

sensibilitatea la probleme (a le detecta ușor); intuiția; originalitatea (îndepărtarea de clișeu, de tipar), dar și motivația: (pasiunea, automotivația și interesul intrinsec de a crea sunt mai eficiente decât motivația extrinsecă - recompense, recunoaștere)

Interesul cercetătorilor a permis identificarea unor instrumente pentru stimularea creativității, precum: brainstormingul, metoda matricii morfologice (Fritz Zwicky), diagrama Ishikawa sau Pareto, chestionarele, schemele cu sugestii, analiza metaforică, metoda scenariilor, Diagrama Why-Why, metoda gândirii laterale (Edward de Bono), sinectica (William Gordon), matricea descoperirilor (Abraham Moles), metoda TRIZ - Teoria rezolvării problemelor inventive (Genrich S. Altshuller), teoria inteligențelor multiple (Howard Gardner) și teoria lui homo zappiens (Wim Veer, Ben Vrakking) etc.

Sub aspect metodologic, un proiect educativ care să valorifice CREATIVITATEA oferă instrumentele și o grilă de trecere spre un model curricular bazat pe (multi)(inter)culturalitate, respectiv (trans)(inter)disciplinaritate. Poate fi perceput ca o oră separată, de tip Curriculum la Decizia Școlii (sub titulatura desuetă de „Cenaclu literar”; grup-țintă: clasele a III-a/a IV-a) sau poate fi integrat în cadrul oricărei discipline care vrea să vizeze această competență transversală europeană (5 minute „out of the box”).

De ce „poezie”/„proză” și de ce „creație”? Pentru plăcerea ludicului, pentru originalitate și pentru spontaneitate. Contextualizând strict pentru limba și literatura română, printre avantajele acestui proiect trebuie subliniat faptul că este accesibil elevilor, plecând de la elemente cunoscute de toți, ceea ce contribuie la **creșterea stimei de sine**. Elevii se implică în crearea de texte/narațiuni cu caracter literar/științific/eseistic, succedate de valorizarea altor arii curriculare („Matematică și științe”; „Limbă și comunicare” și „Arte”; „Consiliere și orientare”). Astfel, se contribuie și la competențele de ordin transversal (comunicarea în limba maternă; competențele sociale și civice; competențele digitale; componenta atitudinală – dimensiunea proactivă; a învăța să înveți prin disponibilitatea elevilor de a se organiza, atât individual, cât și în grup), pentru că se propune și implicarea tinerei generații în cercetarea unor valori specifice comunității, crearea unei punți de legătură între generații.

VALORILE ȘI ATITUDINILE exersate prin cenaclul literar vizează atât elemente specifice disciplinei, cât și elemente ce țin de educația morală: cultivarea exprimării orale/scrise corecte, coerente, expresive, creative; raportarea critică la textele lecturate/concepute; exersarea structurilor argumentative ale limbajului; reflectarea sensibilității, a simțului estetic; stimularea gândirii autonome, reflexive și critice prin receptarea unor opere artistice și prin producerea unor texte/mesaje/discursuri;

formarea unor reprezentări culturale privind valorile culturii naționale; (re)descoperirea spiritului ludic; cultivarea respectului și a atitudinii pozitive față de diversitate, față de limba română și față de mitologia românilor în context european; abordarea flexibilă și tolerantă a creațiilor colegilor și a opiniilor; dezvoltarea interesului pentru comunicare interculturală și intergenerațională; înțelegerea diversității într-o lume marcată de pluralitate; conștientizarea propriei identități în cadrul comunității locale.

Printre **beneficiile acestui proiect educațional pe termen mediu și lung** pot fi menționate: crearea unui set de „bune practici” pe diferite concepte/teorii (strategii creative de folosit în comunitatea școlară); realizarea unor proiecte valorificabile prin expoziții, bloguri, concursuri, reviste; abordarea unor teme diversificate (teorii științifice, simboluri contemporane, mituri asociate familiei, școlii, satului/orașului; modificări arhitectonice sau de peisaj, conservare a patrimoniului cultural material și imaterial, îmbunătățire a calității vieții). Se contribuie și la componenta profesională (nevoile de continuare a studiilor, de calificare profesională beneficiază de aportul creativității): exersarea transdisciplinarității/interdisciplinarității va avea drept rezultat siguranța de sine, cu potențial pentru valorificarea acestor conexiuni în activități ulterioare, pe măsura maturizării elevilor. De asemenea, însușirea sistematică a tehnicilor de dezvoltare a creativității pregătește elevii în viitor pentru o piață a muncii extrem de dinamică (direcțiile potențiale de dezvoltare și calificare profesională în care se exersează creativitatea pot fi: profesor de istorie, muzeograf/curator, etnolog, jurnalist, profesor documentarist, regizor, web designer, angajat în publicitate, în domeniul cultural și turistic la nivel local/central, cercetător, arhivist, redactor, psiholog, personal). Prin extensie, creativitatea este fundamentul oricărui proces de inovație, indiferent că se raportează la dimensiunea științifică, artistică, economică, de cercetare sau socială.

Construirea unui demers didactic care vizează **dezvoltarea creativității** se încadrează în rigorile educației formale, deși folosește elemente nonformale. Competențele urmărite sunt suficient de permissive, la fel și activitățile propuse, astfel încât elevii nu se simt constrânși. Variantele de conținuturi se pretează la componenta trans/interdisciplinară, tocmai pentru că – pe termen lung – exersarea creativității se subsumează procesului de inovare socială, atât de accentuat în lumea actuală. Elevii sunt ușor de motivat să își manifeste creativitatea, dar pot înțelege importanța acestei competențe transversale în sfera mai extinsă a inovației dacă li se prezintă câteva inovații ce aplică The Fun Theory: Piano Stairs – scările cântătoare îi determină pe oameni să urce pe trepte în loc de scări rulante; Hole-in-the-Wall Project – calculatorul încorporat într-un perete îi ajută pe copiii ce nu au acces la educație; Hand Made Solar

Plastic Bottle Light Bulb – iluminarea locuințelor din ghetou cu o sticlă de plastic în care se pune apă și înălbitor; The World's Deepest Bin – coșul de gunoi cu un sistem audio scoate un sunet (adâncime foarte mare) când se aruncă gunoi în el etc.

Utilizarea resurselor în cadrul situațiilor educative specifice temei.

Materialele-suport sunt extraordinar de multe: resurse literare și istorice (cărți/monografii, manuscrise, hărți, jurnale, scrisori, memorii și alte fișe); presă (fragmente din articole ziare/reviste, emisiuni TV/radio, publicitate/reclame, bloguri); articole științifice, lucrări de specialitate; filme artistice sau documentare (secvențe); fotografii/caricaturi/picturi/afișe, albume de artă; jocuri video/didactice/scurtmetraje. Se aleg texte sugestive și adecvate particularităților lor de vârstă și individuale, atât din operele autorilor români (Mihai Eminescu, I.L.Caragiale, Ion Creangă, George Coșbuc, Mihail Sadoveanu, Ionel Teodoreanu, Tudor Arghezi, Ion Pillat, Elena Farago, Lucian Blaga, Fănuș Neagu, Zaharia Stancu, Panait Istrati, Nichita Stănescu, Marin Sorescu, Ana Blandiana, Șerban Foarță, Vladimir Colin, Mircea Sântimbreanu etc.), cât și din literatura universală (Jacques Prevert, Lewis Carroll, Jonathan Swift, Mark Twain, Wilhelm Hauff, François Rabelais, J.R.Tolkien, Rudyard Kipling, Al. Dumas, P.L.Travers, L.Frank Baum, Antoine de Saint-Exupéry, Carlo Collodi, J.M.Barrie, J.K.Rowling, Michael Ende, Stephen Hawking etc.) Bibliografia selectivă poate cuprinde și lucrări teoretice, dicționare precum: Allen, Judy, *Enciclopedia Fantasy*; Borges, Luis Jorge, *Cartea făpturilor imaginare*; Bucă, Marin, *Dicționar tematic al limbii române*; Evseev, Ivan, *Dicționar de magie, demonologie și mitologie românească*; Gorovei, Artur, *Ouăle de Paști*; Kernbach, Victor, *Universul mitic al românilor*; Nicolescu, Basarab, *Noi, particula și lumea*; Opriș, Tudor, *Enciclopedia lumii vii*; Petean, Ana & Mircea, *Ocolul lumii în 50 de jocuri creative*; *Dicționar de simboluri literare*, (coord. Jean Chevalier); fotografiile celebre <https://magnetgram.wordpress.com/author/magnetgram/page/17/>. Dar, până la urmă, orice experiență spontană poate fi folosită ca pretext pentru inspirație: intră o muscă în clasă, se trânteste ușa, se aude telefonul etc.

Prezentarea detaliată a conținuturilor abordate la cenaclu: Fiecare exercițiu de creativitate este proiectat să declanșeze atât latura ludică, cât și problematizarea, deoarece propune transferul unor concepte/experiențe în afara zonei de confort.

1.Jocul cuvintelor: de la câteva definiții lirice ale literaturii/poeziei („*Poezia este ochiul care plânge*” – *Nichita Stănescu*), se caută conexiuni între literatură, mitologie și religie: ce înseamnă inspirație divină (lumină, har divin); scenariul mitologic al celor nouă muze conduse de zeul Apollo cu lira lui (se poate aduce un desen, un fond muzical). Se lansează întrebări provocatoare gen „ce fel de făptură ar fi poezia?”.

2.Jocuri literale: se deformează cuvântul în mod arbitrar; conexiuni absurde și chiar comice; anagrama și „cuibul de cartofi”; construirea de scrabble sau rebus; acrostihuri (fiecare vers începe cu o literă din cuvânt); dactilografierea distrată (paronime hazlii ca potrivire - fricțiune/ficțiune); deformarea unor termeni matematici (pătrat/nepătrat) etc.

3.Jocuri lexicale aplicate transdisciplinar, în raport cu științele exacte: trecerea dintr-un regn într-altul sau circuitul apei în natură (tehnica binomului fantastic sau jocul substituirilor - tehnica analogiilor); jocul monorimei (tehnica asociațiilor - „Doamna Frație/ Se împarte prin Graviție...”); jocul decupajelor și al colajelor (tehnica dadaistă a aleatorului - definiții decupate și amestecate); repetarea trunchiată a unor expresii/formule (jocul „lanțului de cuvinte” sau tehnica proliferării lexicale: *Era odată un pătrat. Era odată un pătrat ABCD. Era odată un pătrat ABCD cu laturile egale...*); jocul lui „viceversa” (tehnica transpoziției, a reversibilității la principiul cauză/efect: *circuitul sângelui se schimbă; se mută polii Pământului; se inversează Luna și Soarele*). Se mai pot exercita: crearea unui copac ale cărui frunze conțin termeni specifici unui domeniu, crearea unor pictograme și a unor caligrame cu termeni geografici, se poate formula „culmea” unui element (*să sădești o floare...la ureche*).

4.Jocuri ale imaginației: sunt cele mai spectaculoase provocări din orice domeniu (religie, etnologie, arte plastice, muzică, istorie, geografie, științe exacte, civică, psihologie). Jocurile copiilor de altădată, jocurile copilăriei exersează tehnica analogiei; jocurile inventate (tehnica asociațiilor) duc la o viziune ludică asupra întregului Univers (*copacii se joacă de-a omizile*); „tunelul imaginilor” (tehnica „l'un dans l'autre”) permite trecerea dintr-o sărbătoare într-alta, dintr-un sentiment în altul, dintr-o valoare în alta. „Ce mi s-ar întâmpla dacă...” (tehnica ipotezelor fantastice) se raportează la pictură/muzică (*dacă aș locui într-un tablou? dacă m-aș trezi într-o partitură muzicală?*). Prin „Întrebări și răspunsuri” (tehnica sintaxei aleatorii) se construiește un interviu imaginar (un sfânt, un instrument muzical, un obiect religios, un instrument de pictat/de sculptat). Spațiile imaginare (tehnica ipotezelor fantastice și a analogiei) permit chiar și inventarea de cuvinte (Lecturaria, Wordlandia) - lumi monocromatice/ monocorde: doar pentru cifre/figuri geometrice, doar pentru dulciuri, doar pentru îngeri, doar pentru formule. Sinestezia (tehnica simbolistă a corespondențelor) combină simțurile într-un laborator al alchimiștilor. Jocul „Eu sunt...” – identificările (tehnica analogiei personale) și metamorfozele (tehnica asociațiilor) permit asocierea sau transformarea într-o personalitate istorică sau într-o formă de relief/un steag, iar pastșa și parodia (tehnica transpozițiilor) se exersează într-o declarație de dragoste cu termeni dintr-un anumit domeniu (meci de fotbal, război, arhitectură, o limbă străină vorbită incorect etc.).

CONCLUZII Proiectul educațional „Steluțele scriitoare – cenaclu literar” pleacă de la o experiență didactică de 8 ani în domeniul exersării creativității în cadrul sistemului educativ: sub forma deloc pretențioasă a cenaclului literar, elevii de clasa a IV-a și/sau a III-a au fost implicați într-o activitate săptămânală de exersare a creativității, plecând de la cele mai neobișnuite pretexte: „Ce vă șoptește steluța de pe bancă?”, „Ce înseamnă Timpul?”, „Unde se duce sufletul bradului de Crăciun?”, „Cum funcționează Țara Figurilor Geometrice?”, „Cine este Ambasadorul Iernii?”; „Alb-negru”, „Alb-roșu”, „O zi din viața unei mingi”, „Macul” etc.

Aplicând la atâtea generații de elevi jocul didactic și provocându-i să iasă mereu din zona literaturii înspre alte domenii și invers, am observat: *1.în grup, creativitatea se manifestă mult mai ușor; 2.elevii nu sunt inhibați de teama greșelii, a eșecului, deoarece nu contează nota, nici cantitatea, ci doar satisfacția (eventual calitatea) produsului final; 3.creativitatea fluctuează, dar anumite strategii deja exersate le permit elevilor să creeze în concordanță cu cerințele date; 4.tehnicile vizuale (desene, fotografiile, percepția unui element sau un scurt exercițiu de desenat) deblochează foarte repede creativitatea lingvistică; 5.atmosfera relaxantă, dar și provocatoare prin noutatea cerinței nu obosește elevul, ci îi declanșează o atitudine energică, motivația fiind intrinsecă.*

De aceea, aș dori să închei demersul prin două citate semnificative pentru creativitatea artistică, respectiv cea științifică: „Arta scutură din suflet praful adunat în viața de toate zilele.” (Pablo Picasso); „Am cutreierat țara în lung și-n lat, căutând răspunsuri pentru lucruri neînțelese. De ce există scoici pe vârfuri de munte laolaltă cu urme de corali și alge pe care le găsește de regulă în mare? De ce tunetul durează mai mult decât fulgerul care-l produce și de ce imediat după apariția fulgerului și de ce are nevoie de timp ca să se facă auzit? Cum de în jurul locului în care arunci o piatră în apă

se formează cercuri și cum se menține pasărea în aer? Astfel de întrebări și alte fenomene stranii mi-au dat bătăi de cap de-a lungul vieții.” (Leonardo da Vinci)

