

JOCURI CREATIVE ȘI INSTRUMENTE INOVATIVE ÎN PREDAREA LIMBII ENGLEZE

Diana Cojocnean
Școala Internațională Spectrum

„Creativity is not just art. It is thinking deeply and having original thoughts about something.” (Georgie Eccles, aged 10, from Westbury Park School, Bristol)¹

Definirea creativității și a inovației în educație

Ce face ca o experiență, un gând sau o activitate să fie creativă? Ce este creativitatea? De ce este importantă? Cum putem dezvolta creativitatea la elevi în clasă și în școli? Conceptul de creativitate este uneori derutant și deși s-au făcut numeroase eforturi pentru a defini creativitatea, acest lucru nu este posibil. Cercetătorii admit că nu putem explica puterea creativă a creierului deoarece ne lipsește limbajul pentru a descrie activitatea creierului asociată cu procesul creativ. Putem să ne dăm seama că o activitate este creativă, dar procesele mentale implicate sunt greu de descris. Un elev din SUA spunea „Dacă aș ști ce este creativitatea, atunci aș ști când am fost creativ”. Printre cercetătorii care au încercat să definească creativitatea, se numără și Howard Gardner (1997) care a descris-o drept „abilitatea de a rezolva probleme și produse la modă și de a ridica noi întrebări”. Bill Lucas (2001) consideră creativitatea drept o „stare de spirit în care toate inteligențele noastre lucrează împreună”, iar Ken Robinson (2001) definește creativitatea drept un „proces imaginativ cu rezultate originale și valoroase.” Varietatea de definiții ale creativității este explicată prin faptul că însăși creativitatea poate fi văzută ca un bun al oamenilor (cine suntem), al proceselor (ceea ce facem) sau al produselor (ceea ce rezultă din ceea ce facem).

Procesul creativ implică trei aspecte: generarea de idei, varietate și originalitate (Fisher, 2004). A face ceva creativ înseamnă a genera ceva. La cel mai simplu nivel, creativitatea înseamnă a face ceva, a forma ceva sau a aduce ceva la viață. A fi creativ înseamnă a fi productiv în gândire, fapte și limbaj (Fisher, 2004). Atunci când câștigătorul premiului nobel, Linus Pauling, a fost întrebat cum a reușit să facă atât de multe descoperiri creative, acesta a răspuns: „Este ușor, te gândești la multe idei, și renunți la ideile proaste.” Foarte multe lucruri pe care le facem în clasă nu sunt decât rezultatul rutinei și al obișnuinței. Deci nu trebuie să confundăm creativitatea cu producerea unei activități. Creativitatea nu se evidențiază în activitățile repetitive. Profesorii creativi nu repetă lecțiile, ci adaugă acestora lucruri noi, deci le fac mai variate. Cei mai eficienți dascăli sunt cei care se caracterizează prin inovație în predare și care pun accentul pe creativitatea copiilor și mai ales pe modalitățile de a dezvolta această creativitate și încrederea de sine.

Jerome Bruner (1962) definește creativitatea drept un „act care produce surprize”. Originalitatea este cea care ne surprinde de obicei. A face același lucru în același fel nu înseamnă că suntem creativi, a face lucrurile în mod diferit este ceea ce conferă creativitate unei acțiuni. Un act creativ are valoare dacă generează ceva nou, original și unic. Creativitatea are o valoare educativă pentru că adaugă ceva nou

¹ „Creativitatea nu înseamnă doar artă. Înseamnă a gândi profund și a avea idei originale despre un anumit lucru” (Georges Eccles, 10 ani, din Westbury Park School, Bristol).

cunoașterii și experienței, chiar dacă acel ceva nou nu este recunoscut ca folositor de către alții. Pentru mediul școlar, creativitatea poate însemna crearea unei rețete a excelenței, mai degrabă decât urmarea unor rețete deja folosite de alții. Creativitatea este importantă în domeniul educațional pentru că ne dă posibilitatea de a schimba ceva, de a face ceva în domeniul în care activăm. Lumea, așa cum este ea reprezentată, nu este singura lume posibilă, prin imaginație putem să o folosim ca un model pentru a crea alte lumi posibile. Poate ne dorim să schimbăm anumite practici caracterizate de rutină și obișnuință. Mințile creative pot să gândească dincolo de ceea ce ne este dat și să se angajeze în diverse experimente pentru a schimba ceva în mediul lor. Asemenea impulsuri creative sunt factori vitali în domeniul educațional și nu numai. Școala are rolul de a forma indivizi capabili să gândească și să facă lucruri noi, nu doar să repete ceea ce alții au făcut înaintea lor. Creativitatea este esențială în rezolvarea de probleme. La nivel educațional, creativitatea poate să fie un factor important în succesul academic. Activitățile creative pot motiva elevii în diverse moduri, făcându-i să găsească un interes în activitate. Robert Sternberg (1999) consideră că atunci când elevii sunt evaluați prin moduri care le pun în valoare creativitatea, atunci performanța lor se îmbunătățește.

Creativitatea este o caracteristică a oamenilor, a acțiunilor și a rezultatelor. Creativitatea în școli sau la nivelul clasei se referă la oameni în general două situație. Creativitatea în predare implică renunțarea la o gândire paralizată în rutină, și adoptarea unor tehnici de predare inovative. Copiii secolului 21 au parte zilnic de experiențe cât se poate de creative, fapt care le crește și așteptările legate de activitățile de la școală. Ei au nevoie de lecții care să-i surprindă. Școlile pot hrăni creativitatea prin crearea unui capital creativ (Fisher, 2004). Fisher înțelege prin capital creativ suma resurselor de care este nevoie pentru a îndeplini o sarcină, incluzând sinele creativ, abilitățile și dăruirea în realizarea unei sarcini sau activități, precum și mediul creativ, resursele creative de care este nevoie în realizarea activității. De asemenea, capitalul creativ implică și existența unor parteneriate creative, formate din parteneri care se sprijină reciproc. Școlile care încurajează creativitatea ca proces produc elevi mult mai creativi punând accentul nu doar pe abilitățile obligatorii ci și pe acele abilități și atitudini care stau la baza învățării pe parcursul vieții. După Fisher (2004), creativitatea apare atunci când avem suficientă încredere să încercăm lucruri noi se întâmplă atunci când abordăm curriculum-ul într-un mod inovativ și când timpul ne permite să ne lăsăm purtați de imaginație pentru a lăsa creativitatea să se manifeste. Creativitatea înseamnă a fi deschis la oportunități noi, a încerca cărarea mai puțin încercată, și a accepta îndoiala și incertitudinea. Creativitatea are ca fundament experimentarea de lucruri noi, care uneori pot reuși sau nu, implicând curajul de a ne asuma riscuri și de a fi diferit.

Ce este inovația? Cuvântul „inovație” vine din limba latină și înseamnă a reînnoi sau a schimba ceva. Este o definiție destul de bună, dar inovația înseamnă mai mult de atât. Foarte multe invenții au schimbat sau au revoluționat ceva, la fel foarte multe teorii. Inovația înseamnă a refolosi ceva într-un mod diferit, un mod diferit de lucru care schimbă felul în care abordăm o idee, o metodă sau un instrument.

Inovația nu se referă doar la produse sau la obiecte. Ideile pot fi la fel de revoluționare precum produsele. Inovația nu înseamnă schimbare de dragul schimbării, înseamnă a îmbunătăți lucrurile care merg și înlocuirea celor care nu mai funcționează.

Deci cum se prezintă inovația în educație? Ce înseamnă să fii inovator în educație? Fără îndoială, metoda lui Socrate a fost inovativă la timpul ei, schimbând

modul în care oamenii obișnuiau să învețe. Cu siguranță învățarea prin descoperire este, de asemenea, o metodă inovativă în predarea conținuturilor și a abilităților. Există numeroase exemple ale altor inovații care au avut un impact major asupra sistemelor educaționale de-a lungul timpului- tiparul, creta, computerul etc.

Inovația poate să se refere în același timp la profesori, la departamente sau la școli care folosesc unelte, metode și idei care au rolul de a schimba sau de a îmbunătăți felul în care elevii învață sau achiziționează noi cunoștințe. Fără îndoială tehnologia joacă un rol major în acest tip de inovație la scară mai mică. Cu toate acestea, se poate folosi tehnologia fără a fi inovativi. Problema este cum se folosește tehnologia în așa fel încât să influențeze într-un mod semnificativ modul de a preda și modalitatea de a învăța a elevilor.

Jocuri creative și activități creative în predarea limbii engleze

Exemplele prezentate în continuare reprezintă jocuri sau activități desfășurate în primul semestru al anului școlar 2011/2012. Implementarea unor activități creative în clasă a fost necesară pentru a răspunde nevoilor de învățare ale celor mici și mai ales pentru a trece dincolo de manual în vederea dezvoltării creativității și inovației la nivelul clasei.

Muzica și cântecele de „încălzire” sunt o modalitate de dezvoltare a creativității. Elevii au nevoie de „încălzire” înainte de a începe orice activitate. În cadrul orei de limba engleză încălzirea se face printr-un cântec. „Cântecul Săptămânii” este afișat și pe perete în sala de clasă.

Elevii claselor a II-a și a III-a au un caiet de cântece în care pe o pagină transcriu cântecul iar pe cealaltă pagină desenează o imagine care fie reprezintă cântecul, fie dezvoltă o altă poveste plecând de la cântec.

De asemenea, folosind aceeași linie melodică, o altă activitate presupune crearea de cântece, elevii trebuie doar să înlocuiască cuvintele din cântec cu altele date.

Pentru consolidare se folosesc următoarele jocuri:

GNU-The 3-Letter Learning Game.

Obiectiv: realizare de cuvinte din trei litere, cuvinte care conțin vocale scurte.

Materiale: cartonașe cu litere, cartonașe cu litere lipsă

Modalitate de desfășurare: individual sau pe echipe/grupuri.

Etape:

1. Se împart cartonașe conținând o literă și loc pentru încă două litere.
2. Profesorul extrage două litere din pachet și comunică literele.
3. Elevul care reușește să se gândească la un cuvânt care conține literele extrase de profesor și litera de pe cartonașul său, primește literele și castiga un punct.

Do not say it!

Obiective: descrierea unui cuvânt fără folosirea sinonimelor acestuia, dezvoltarea limbajului și a abilității de a descrie obiecte, lucruri, persoane fără cuvintele cu care ar fi cel mai ușor de descris.

Modalitate de desfășurare: individual sau pe echipe/grupuri.

Materiale: cartonașe cu niște cuvinte alături de sinonimele lor sau de cuvinte care implică descrierea lor.

Etape:

1. Un elev primește un cartonaș pe care este scris un cuvânt alături de sinonimele lui.
2. Elevul încearcă să descrie acel cuvânt fără să se folosească de sinonime.

3. Elevii din clasa încearcă să ghicească cuvântul descris.

Silly Sentences

Obiectiv: alcătuirea de propoziții fără sens prin combinarea diferitelor cuvinte de pe cartonașe.

Materiale: jocul Silly Sentences sau cuvinte pe cartonașe reprezentând părțile de vorbire.

Modalitate de desfășurare: individual sau pe echipe/grupuri.

Etape:

1. Se împart fiecărui copil un anumit număr de cartonașe (numărul depinde de numărul elevilor din clasă, de numărul de propoziții pe care dorim ca ei să le facă)
2. Elevii combină cartonașele în așa fel încât să alcătuiască propoziții cât mai ciudate.

Word Families

Obiectiv: găsirea de cuvinte care rimează cu un cuvânt dat, reprezentat de o imagine.

Modalitate de desfășurare: individual sau pe perechi/echipe.

Materiale: cartonașe reprezentând imagini cu diferite obiecte, animale etc.

Etape:

1. Profesorul alege un cartonaș și rostește cuvântul care reprezintă imaginea.
2. Elevii se gândesc la un cuvânt care rimează cu acel cuvânt.
3. Elevul care găsește primul cuvântul poate câștiga puncte.

Monkeys like bananas

Obiectiv: alcătuirea de cuvinte

Materiale: litere pe cartonașe, fiecare literă are un anumit număr de banane/puncte.

Etape:

1. Se împart elevilor cartonașe cu litere.
2. Elevii formează cuvinte.
3. Elevii adună numărul bananelor de pe cartonașe.
4. Echipa care are cel mai mare număr de banane câștigă.

The story telling game

Obiectiv: folosirea imaginației pentru a spune povești pornind de la imagini.

Materiale: cartonașe sau imagini cu diverse obiecte, animale, lucruri, persoane, fenomene ale naturii etc.

Modalitate de desfășurare: elevii stau în cerc

Etape:

1. Un elev extrage un cartonaș pe care se află o imagine și cuvântul aferent.
2. Elevul încearcă să înceapă o poveste pornind de la acel cuvânt.
3. Elevul din dreapta extrage un cartonaș, sarcina lui este de a continua povestea începută de colegul său dar și să adauge astfel ceva nou poveștii.
4. Jocul continuă până când se ajunge la ultimul elev care trebuie să spună toată povestea.

Exemplu de activitate educativă Interdisciplinară cu rol în dezvoltarea creativității

Titlul activității: World Book Day

Durata: 2 ore

Discipline: literatura română, teatru școlar, limba engleză

Obiective:

- Dezvoltarea asertivității și creativității la elevi prin diverse activități
- Familiarizarea elevilor și preșcolarii cu personaje din povești și cărți
- Formarea deprinderilor de mișcare scenică
- Dezvoltarea capacității de interpretare a unei imagini

Grup țintă: 25 de elevi din clasa a III-a

Titlul activității: Parada Costumelor

Modalitate de desfășurare:

Fiecare elev și-a ales un personaj dintr-o carte/poveste preferată în limba engleză și a încercat să se deghizeze în acel personaj. În cadrul acestei activități, elevii au trebuit să afle ce personaje reprezintă fiecare dintre ei.

Ca urmare a acestei activități elevii au manifestat un adevărat interes în identificarea personajelor reprezentate. A fost un mod interesant de a le arăta elevilor că ei înșiși pot fi ceea ce-și doresc folosindu-și imaginația.

Titlul activității: Despre ce e vorba?

Modalitate de desfășurare:

Elevii au adus fiecare câte o carte din biblioteca personală. Aceste cărți au fost puse într-un sac, fiecare elev alegând cu ochii închiși câte o carte. După ce și-au ales cartea, fiecare a trebuit să scrie pe un bilețel de hârtie despre ce cred că este vorba în carte doar uitându-se la copertă. Cei care cunoșteau subiectul și-au imaginat un alt sfârșit pentru carte/poveste.

Această activitate i-a inspirat pe copii să-și imagineze subiectul cărții și mai ales să realizeze că nu este imposibil să re-scrie ei înșiși povestea.

Titlul activității: Ghicește cine sunt eu!

Modalitatea de desfășurare:

Elevii au venit pe rând și au tras câte un bilețel pe care erau înșiruite o serie de acțiuni ale unor personaje din diverse povești cunoscute de ei. Elevii, în perechi de câte doi sau trei, au mimat acțiunile de pe bilețel. Cei din clasă au identificat acțiunile și au încercat să-și amintească povestea din care provin. Această activitate implică foarte multă creativitate din partea elevilor care trebuie să mimeze acțiunile personajelor, devenind ei înșiși niște personaje într-o poveste.

Titlul activității: What if?

Modalitatea de desfășurare:

S-a ales o poveste cunoscută de către toți elevii și s-au discutat posibilele situații care ar fi putut schimba sfârșitul poveștii.

Elevii împărțiți pe echipe de câte cinci au trebuit să-și imagineze ce s-ar fi întâmplat dacă lupul din Scufița Roșie ar fi fost vegetarian sau ce s-ar fi întâmplat dacă Răpunzel ar fi avut părul scurt.

Titlul activității: O poveste încâlcită

Materiale: personaje din povești printate pe foi, culori, lipici, carton, foarfecă

Etape:

1. Elevii, împărțiți pe grupe, au decupat și colorat personaje din poveștile cunoscute de către ei.
2. Fiecare grupă a primit trei personaje din trei povești diferite.
3. Fiecare grupă a trebuit să lipească personajele pe carton și să deseneze scena în care aceste personaje s-au întâlnit.
4. Elevii au trebuit să scrie un dialog de zece rânduri între aceste personaje.
5. Elevii și-au prezentat proiectul în fața celorlalți elevi.

Rezultatele activităților:

- CD cu poze și filmulețe de la activități
- Poster cu tema „Poveste încâlcită”

Aceste activități sunt doar câteva modalități de a dezvolta creativitatea la elevi și de a aborda noi dimensiuni ale educației. În concluzie, există numeroase abordări ale creativității și ale inovației în predarea limbii engleze, creativitate în predare înseamnă și adăugarea câtorva lucruri noi la o lecție, făcând-o în felul acesta mai variată. Creativitatea implică varietate și mai ales folosirea unor instrumente educative și inovative, sau ceea ce Fisher (2004) numește capital creativ.

Bibliografie

Bruner (1962), citat de Nickerson în Sternberg (1999).
Fisher R., Williams ., (2004), *Unlocking creativity-Teaching across the curriculum*, David Fulton Publishers.
Gardner, H. (1997) *Extraordinary Minds*. New York: HarperCollins.
Lucas, B (2001) 'Creative teaching, teaching creativity and creative learning', în Craft, A., Jeffrey, B. și Leibling, M. (eds) *Creativity in Education*. London: Continuum.
Robinson, K. (2001) *Out of Our Minds: Learning to Be Creative*. Oxford: Capstone.
Sternberg, R.J. (ed.) (1999) *Handbook of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.