THE CHILDHOOD CREATIVITY

Marinela Ionela OPREA
Prof. drd. învățământ preșcolar,
Facultatea de Litere, Universitatea din București
marinela.t.oprea@gmail.com

Abstract

The childhood age is mostly ruled by the imaginary, full of unusual things that are born from the children's incapacity of understanding certain events and happenings and from the need of a satisfying explanation for them. The childish imagination reaches its peak during the pre-school age when, through the meeting with stories, fairy tales, poems or any creations of this kind, its imagination is stimulated and fed, letting the child to create its own new structures based on unusual associations. It is need to be considered that these associations are firstly due to the weakness of thought and not to the power of imagination because, during this period, among the reproductive imagination, the creativity and the child's capacity of integrating the possible into the real are barely starting to form themselves. Thus, children are starting to be seriously confused by the thin line that is drawn between reality and fantasy.

The imagination is the only thing that shapes thoughts, words and pictures. It's also the only thing that starts creativity, being the central core of it. Everything that a child is creating is the result of its imagination, from the exact sciences to the artistic ones. And in this fact, literature can be easily placed too. And that, for the child of pre-school age can be displayed under multiple forms : stories, teaching games, roleplay games, dramatization, memorizing, image lecturing, creating stories with a given beginning or ending and the list could go on as the teacher finds new methods. Being in the situation of graphically represent a certain scene from a story or a character, the child usually creates its own story. Their entire inner life can be created in a drawing. And so, the child is imagining.

Cuvinte cheie: creativity, childhood, children literature, creative writing, story telling

Domeniul psihologiei copilului cuprinde o întreagă paletă de elemente ce conturează din punct de vedere psihologic copilul, oferind o perspectivă evolutivă a creșterii mintale, prezentând dezvoltarea conduitelor până la faza aceea de tranziție pe care o constituie adolescența, cea care marchează inserția individului în societatea adultă." (Piaget și Inhelder, 2005) Aceste elemente sunt într-o strânsă complementaritate, ele fiind rezultatul interacțiunii factorilor externi – mediul social și educația, și a factorilor interni – ereditatea. Totuși, în nenumărate rânduri, avem tendința de a înclina balanța către unul dintre acești

BDD-V3118 © 2017 Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.108 (2026-11-17 20:54:52 UTC)

factori, în detrimentul celorlalți. Astfel, fără a nega rolul covârșitor al celorlalți factori care influențează dezvoltarea psihoindividuală a copilului, mediul, care „include toți factorii naturali, artificiali și socioumani (socioculturali) care pot influența individul" (Potolea, et al. 2008), pare să aibă o mai mare influență asupra deprinderilor de lectură ale copilului.

În încercarea de a oferi o definiție cât mai exactă a creativității, în anul 1959 cercetătorul în domeniul psihologiei sociale, Irving Taylor a analizat peste o sută de definiții, concluzionând prin evidențierea a cinci nivele de creativitate (Dragu și Cristea, 2003), după cum urmează:

- *creația expresivă* – forma fundamentală a creativității ce implică o expresie independentă, în care îndemânarea, originalitatea și calitatea produsului nu sunt importante;
- *creația productivă* – acea formă de creativitate cu un grad ridicat de orientare în vederea îmbunătățirii tehnicii de execuție;
- *creația inventivă* – formă a creativității care necesită flexibilitate în perceperea unor părți separate ca un produs nou;
- *creația inovatoare* – este o formă rară de creativitate; presupune o modificare semnificativă a fundamentelor sau principiilor care guvernează un întreg domeniu de artă sau știință;
- *creativitatea emergentă* – cea mai înaltă formă a creativității; apariția unui produs, a unei idei sau a unui concept total nou, la nivelul cel mai profund și mai abstract.

Așadar, definirea creativității este un proces asupra căruia încă nu s-a căzut de acord, cercetătorii analizând toate fațetele acestui proces. În *Marele dicționar al psihologiei*, creativitatea este definită drept „capacitatea de a produce noi opere, de a dobândi noi comportamente, de a găsi noi soluții la o problemă." (Bloch et al. 2006)

Prin urmare, un alt cercetător, Graham Wallas, profesor de Științe Politice la London School of Economics, în cartea sa *The Art of Thought* a stabilit existența, în interiorul procesului creativ, a patru etape de creație, după ce, inițial, în 1926, propusese un model ce cuprindea 5 faze (pregătirea, incubația, intimarea, iluminarea și verificarea) restrânse ulterior la cele prezentate mai jos:

1. *prepararea* – conștientizarea existenței unei probleme și informarea asupra acesteia;
2. *incubația* – o perioadă de așteptare în care problema rămâne nerezolvată în așteptarea următorului pas;
3. *iluminarea* apare pe neașteptate și reprezintă rezolvarea problemei identificate în momentul preparării;
4. *verificarea* – ultimul pas în procesul creative, cel de revizuire.

Creativitatea este un proces mental și social complex ce presupune o atenție deosebită atât asupra produsului procesului cât și asupra procesului însuși. „Este o activitate conjugată a tuturor funcțiilor psihice ale persoanei, intelectuale,

BDD-V3118 © 2017 Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.108 (2026-11-17 20:54:52 UTC)

afective și volitive, conștiente și inconștiente, native și dobândite, de ordin biologic, psihofiziologic și social, implicate în producerea noului și originalului." (Dragu și Cristea, 2003)

În funcție de capacitatea de creație, au fost stabilite mai multe tipologii creative (Dragu și Cristea, 2003):

- *tipul necreativ* – la o capacitate mică de stocare a informațiilor (cunoștințe relativ puține) se poate asocia o capacitate combinatorie mică pe un fond energetic stimulatoriu scăzut;
- *tipul necreativ-volitiv* – în cazul fondului energetic stimulatoriu relativ ridicat s-ar putea să avem de-a face cu copiii care vor să realizeze ceva, cheltuiesc energie, se frământă, dar rezultatele nu sunt pe măsura cantității de energie cheltuită; este vorba de o energie neproductivă, ineficientă, ce trebuie canalizată spre alte activități decât cele creative; acești copii se află sub imperiul sintagmei *vor, dar nu pot*; la ei predomină latura afectiv-motivațională în detrimentul celorlalte, mai ales a celei combinatorii;
- *tipul cumulativ* – copii care stochează multe cunoștinte, din domenii variate, dar care se găsesc în imposibilitatea de a le combina într-o manieră nouă și originală spre a crea ceva; sunt copii instruiți, cu un volum apreciabil de cunoștințe, dar sterili, neproductivi; acest tip cumulativ poate fi un elev volitiv, care dispune de un font energetic motivațional ce se manifestă preponederent în acumularea de fapte.
- *tipul combinativ-volitiv* – o cantitate relativ mică de informație (cunoștinte nu prea bogate), s-ar putea să se asocieze la unii copii cu o mare capacitate combinatorie, ceea ce le-ar permite să realizeze un indice de creativitate mediu sau chiar ridicat; sunt copii cu o fantezie bogată și inteligență prodigioasă, care creează parcă din nimic; ei prind *din zbor* cunoștințele transmise, au capacitatea de a realiza lucrări inedite în planul creativității; ei își confruntă și susțin cu tărie opiniile, militează permanent pentru transpunerea lor în fapt; planul și realizarea lor creatoare se suprapun;
- *tipul combinativ-nevolitiv* – copilul ce se încadrează într-un asemenea tip, întrunește toate calitățile de ordin combinativ, dar mai puțin disponibilitățile volitive. Din cauza lipsei de energie, cele mai multe realizări creative rămân în stadiul de proiect, neputând să le finalizeze.
- *tipul cumulativ-combinativ-volitiv* – o cantitate mare de informație, cunoștințe multe, profunde și variate, se pot asocia cu o mare capacitate combinatorie pe un fond energetic stimulatoriu ridicat; suntem în fața geniului creativ; sunt cazurile cele mai fericite, dar cele mai rare; copiii ce aparțin acestui tip nu rămân de obicei la un singur obiect de învățământ, ci tind să iradieze și în celelalte; cu cât energia lor este mai mare, cu atât capacitatea de a se manifesta multilateral, de a crea multe elemente noi și originale, de a le finaliza, este mai mare;
- *tipul combinativ-imaginativ* – funcția combinatorie lucrând în exces,

BDD-V3118 © 2017 Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.108 (2026-11-17 20:54:52 UTC)

imaginația sa foarte bogată iese adesea din sfera posibilului, trecând în domeniul visului irealizabil; sunt elevi cu idei fanteziste, nerealiste;

- *tipul combinativ-critic* – la acest tip, imaginația și gândirea critică se găsesc în echilibru; imaginația are curs liber, apoi este supusă cenzurii severe a rațiunii; asemenea copii au idei fecunde, realiste, noi și originale;
- *tipul combinativ-hipercritic* – la un asemenea tip, funcția critică se realizează în exces; fantezia și inteligența lui pot produce idei noi și originale, dar majoritatea lor sunt ucise în embrion, deci creativitatea, în cele din urmă, este nulă;
- *tipul ideativ* – este vorba de acei copii la care predomină latura ideativă, având la bază eureme de acumulare și comprehensiune, eurema asociativ-combinatorie; sunt indicați pentru activități de concepție, deoarece găsesc soluții ingenioase în variate situații;
- *tipul ideativ-imagistic* – la cei care aparțin acestui tip, ideația și capacitatea de vizualizare a ideilor sunt în echilibru; orice idee are posibilitatea de a fi vizualizată;
- *tipul imaginistic* – este dominat de vizualizarea ideilor și are mai puțin capacitatea de a elabora idei noi și originale; asemenea copii au vocație pentru transpunerea originală a ideilor altora;
- *tipul ideativ-imagistic-obiectual* – are ca notă specifică armonia între structura ideativă imagistică și obiectuală; copiii acestui tip elaborează idei noi și originale, le pot vizualiza și transpune în practică.

Aceste tipologii creative evidențiază atât abilitatea sau inabilitatea indivizilor de a crea, cât și forma în care creativitatea se manifestă. În funcție de aceste tipologii creative se pot stabili modalități de stimulare a creativității, accentul căzând pe calitățile înnăscute sau dobândite ale individului. Prin extensie, aceste proceduri pot fi aplicate și la nivel preșcolar, când procesele psihice sunt într-o fază incipientă și pot fi erijate în direcția dorită prin desfășurarea unor activități ce presupun implicarea proceselor creative.

Multitudinea elementelor de noutate, de neînțeles determină copilul să fabuleze, ajungându-se chiar și la minciună, atât ca produs al fanteziei cât și ca modalitate de evitare a unor pedepse. În procesul de creație concură nu doar creativitatea și imaginația ci și elemente de ideație, capacități de figurație, deprinderi și priceperi ce pot fi ușor observabile în desenele copiilor. Tehnica desenului presupune nu doar deprinderi motrice ci și perceperea afectivă a culorilor utilizate. Prin intermediul culorilor viața lăuntrică a copiilor prinde viață și ia forme dintre cele mai interesante.

Un alt aspect al creativității infantile îl constituie dezvoltarea sensibilității, a simțului dramatizării și al predilecției pentru jocurile de rol. De asemenea, capacitatea evaluativă a copiilor reprezintă un alt aspect al creativității ce poate fi dezvoltat încă de la vârstă preșcolară, prin solicitarea propriilor opinii în raport cu un act creativ și a argumentării acestora. Astfel, copilul este

BDD-V3118 © 2017 Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.108 (2026-11-17 20:54:52 UTC)

determinat să se raporteze la un sistem de valori și să evalueze plecând de la un etalon bine stabilit.

Pentru a putea determina caracterul creativ al unor produse, trebuie ținut cont de parametri de bază ai creativității: fluență, flexibilitate și originalitate. Pe lângă acești parametri, unii autori mai vizează și noutatea, unicitatea, valoarea și utilitatea socială. Mai mult, cercetătorii S. P. Bessemer și D. J. Treffinger grupează parametrii creativi în trei grupe, menite să evalueze performanțele creative: 1. noutatea; 2. soluția; 3. elaborarea și sinteza. Vasile Pavelcu restrânge aceste criterii la unul singur, validarea socială largă. Trebuie menționat faptul că un număr mare de cercetători consideră mediul socio-cultural și cel familial drept factorul cel mai important care poate influența creativitatea atât pozitiv cât și negativ.

În ceea ce privește elevii creativi, mai multe studii realizate de către psihologi de renume precum A. Eriksson, A. J. Cropley și S. Torrance atestă faptul că pot fi trasate câteva caracteristici specifice acestora. Astfel, cercetările au demonstrat faptul că elevii creativi sunt egocentrici, egoiști, inadaptabili, insubordonați, nerăbdători, curioși. De foarte multe ori aceste trăsături duc la inhibarea creativității în vederea incluziunii sociale. Dornici de apartenența la grup, copiii se conformează tendinței sociale generale pentru a putea fi acceptați de grup. Acest aspect se răsfrânge și asupra creațiilor personale.

Creativitatea este un răspuns al imaginației la un stimul extern, răspuns manifestat într-un produs nou, original și inovativ, cu impact asupra societății. Creativitatea infantilă sau, după unii autori, creativitatea expresivă (Sălăvăstru, 2004), se manifestă în cele mai rudimentare moduri. De la simple mâzgăleli la compoziții neașteptate. Unii autori consideră că fiecare dintre noi suntem capabili de creativitate productivă, cel puțin. Atunci, cum se explică incapacitatea unora de a crea? Imaginația singură nu ajută la nimic dacă nu poate fi materializată. Creativitatea nu apare ca o consecință a imaginației. Nu este suficient să-ți imaginezi pentru a putea crea. „A fi creativ înseamnă a vedea același lucru ca toată lumea, dar a te gândi la ceva diferit.” (Roco, 2001) Pentru a demonstra această afirmație elocventă, propun atenției un exercițiu de creativitate. Prin urmare, unor copii de vârste diferite li s-a cerut să scrie o poveste pornind de la aceleași imagini, ca factor declanșator (cele două imagini aparțin artistului grafic Neli Moruț). Imaginile au fost realizate astfel încât să nu facă trimitere la nicio narațiune cunoscută de aceștia (evitând constrângerea ideatică raportată la un model prestabilit). Din acest punct, totul ia o turnură diferită în funcție de capacitățile creative ale subiecților.

De remarcat este faptul că imaginea este o sabie cu două tăișuri. Un număr foarte mare de subiecți s-au limitat la o enumerare sumară a elementelor compozite, fără a putea merge mai departe. Limitarea la cadrul imaginii demonstrează faptul că imaginația este îngrădită de elementele compozite: culoare, poziție spațială, formă, natura personajelor etc., în timp ce pentru un număr redus de subiecți imaginea a reprezentat un element declanșator. Aceștia

BDD-V3118 © 2017 Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.108 (2026-11-17 20:54:52 UTC)

nu s-au limitat la o simplă descriere ci au creat o adevărată aventură, uneori anterioară situației redate de imagine, alteori posterioară acesteia.

Drumul de la text la imagine este unul liniar. Ilustratorii, în cele mai multe cazuri, redau prin desen indicațiile oferite de text. Dacă textul spune ceva, ilustratorul nu poate reda altceva. Bunăoară, dacă în text este menționat că personajul are părul albastru, ilustratorul nu-l poate desena maro, altfel relația dintre text și imagine s-ar rupe sau, pur și simplu ar înceta să existe. Totuși, drumul de la imagine la text este altul. În timp ce imaginea spune o poveste pe care o putem intui printr-o simplă lectură a imaginii, ea poate, de asemenea, crea o alta cu totul nouă, insolită.

Pentru a susține această afirmație, exercițiul de creativitate descris mai sus, a fost aplicat unor copii cu vârste cuprinse între 7 și 14 ani, ce au constituit un eșantion de 320 de subiecți. Aceste grupe au fost stabilite în funcție de etapele de dezvoltare psihică a copiilor, astfel: prima grupă – 7-9 ani; a doua grupă – 9-11 ani; a treia grupă – 11-14 ani.

Rezultatele au stabilit diferențele de nivel perceptiv, cognitiv și creativ pe marginea *lecturii unei imagini* date, având la bază criteriul dezvoltării psihice. În funcție de aceste rezultate se pot stabili coordonatele imaginilor utilizate în redarea textelor, determinând astfel o lectură corectă a mesajului transmis de imagine (în condițiile în care în momentul asocierii celor două variabile, *imagine* și *text*, copilul percepe inițial mesajul transmis de imagine, în detrimentul textului).

Mai jos sunt prezentate, selectiv, câteva dintre poveștile scrise de copii.

CEALALTĂ LUME

Este o dimineață liniștită de vară. Orașul este încă adormit. O geană de lumină se zărește la răsărit. În curând, măritul soare se va ridica pe bolta cerească în răcoarea dimineții. Misterul învăluie pădurile de pe dealurile din jurul orașului. Toate animalele sunt în culcușurile lor. Numai Lupul și Iepurele sunt de pază pe cea mai înaltă stâncă a muntelui. Își îndreptară privirea către orășel.

– Ce liniște este acum în oraș! remarcă Iepurele.

– Numai orologiul din turnul bisericii rupe tăcerea!

– Mi-ar plăcea să mă transform în copil și să mă duc la școala din oraș. Apoi să fac o școală a iepurașilor în pădure.

– Dacă vrei, ți-aș putea da niște indicații, spuse Lupul. Am auzit copiii vorbind când au venit într-o expediție în pădure. Îi însoțea profesorul de biologie.

– Ce se studiază la școala oamenilor?

– Cei mici învață să scrie și să citească. Mai au și activități recreative din care învață cum să se poarte unii cu ceilalți, învață să deseneze, să cânte și să se joace.

– Îmi place ce aud! spuse Iepurele. Dar cei mari ce învață?

– Învață despre lume, despre relațiile dintre oameni, despre meserii și despre cum să le practice. În timpul lor liber din expediție, copiii se organizau în

BDD-V3118 © 2017 Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.108 (2026-11-17 20:54:52 UTC)

două echipe și alergau după un obiect căruia îi spuneau minge. Am auzit că jucau fotbal. Erau fericiți și entuziasmați. Se distrau așa bine împreună!

– M-ai convins! Trebuie să facem și noi o școală unde să învățăm lucruri noi și să ne simțim bine împreună.

Conversația a fost întreruptă de zgomotul din oraș. Străzile erau din ce în ce mai aglomerate. Grupuri de oameni mergeau în toate direcțiile. Din curtea școlii se auzeau glasurile cristaline ale copiilor. Cei doi prieteni de pe stâncă visau și admirau cealaltă lume, lumea oamenilor.

David D., 11 ani

SALVAREA PĂDURII



Într-o zi senină de vară, într-o pădure care se afla la poalele munților semeți, un lup și un iepure stăteau de vorbă.

– Lupule, zise iepurașul, vezi utilajele alea de construcție din depărtare?

– Le văd!

– Ei bine, cred că oamenii vor să-și extindă orașul și asta înseamnă că vor tăia din pădurea noastră!

– Nu se poate! Să facem ceva!

Astfel că, lupul și iepurele au început să-și caute ajutoare. La scurt timp, l-au găsit pe vultur și l-au rugat să survoleze orașul pentru a mai afla informații. Între timp, ei l-au găsit pe urs. Lupul l-a rugat pe acesta să se ducă în oraș, să distrugă utilajele și să le ia cu el pe veverițele înarmate cu nuci. Între timp, vulturul s-a întors cu doi saci uriași plini cu bani, aur și diamante. Acesta i-a găsit într-o dubiță deschisă care era parcată în fața băncii. După ce s-a întors și ursul, cei patru s-au așezat la sfat. Într-un final, au hotărât să cumpere orașul și să-i pună pe oameni să aibă grijă de pădure. „Un plan genial!” s-au gândit ei.

Așa că, cei patru au plecat spre oraș însoțiți de 200 de veverițe, 50 de ratoni, 100 de vulpi, 100 de mistreți și 50 de corbi.

Când au ajuns în fața primăriei, lupul a bătut cu coada în ușă și a intrat împreună cu iepurele.

Când i-a văzut, primarul s-a speriat, însă capul de cerb prins pe perete a zâmbit mulțumit.

– Domnule primar, vrem să cumpărăm orașul!

BDD-V3118 © 2017 Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.108 (2026-11-17 20:54:52 UTC)

– Poți vorbi? a spus acesta înspăimântat.

– Sigur! Suntem în secolul XX, nu în epoca de piatră să nu știm să vorbim! Poftiți banii pentru cumpărarea orașului!

– De unde îi aveți?

– De la bancă!

– O să vă bage la pușcărie!

– Nu puteți! În legislația voastră nu scrie nimic de arestul animalelor!

– Și dacă nu vrem să vă dăm orașul?

– Uitați-vă pe fereastră!

Pe geam se puteau vedea veverițele, vulturul, corbii și mistreții care distrugeau casele și speriau oamenii.

– Bine! Din acest moment orașul este al vostru! Dar cu populația ce se va întâmpla?

– Vor munci în pădure pentru a o curăța. Iar dumneavoastră veți intra la pușcărie pentru că aveți în birou banii furați de la bancă.

După aceasta, lupul și iepurele au ieșit din primărie și s-au întors alături de celelalte animale în pădure.

Deodată, în spatele celor doi se auzi vocea aspră a ursului:

– Hei, băieți! Ce faceți aici? Iar visați și urziți planuri?

Alexandru G., 14 ani

În primul caz – imaginea inspirată din realitate, s-a observat reiterarea atât a temelor sociale contemporane (lupta dintre bine și rău, sub aspectul problemelor legate de universul social și familial, angoase personale, tulburări interioare), cât și a legendelor urbane pline de supereroi și monștri. Dihotomia dintre cele două lumi, cea a oamenilor și cea a animalelor este evidentă în toate creațiile copiilor. Totuși, personificările apar în toate poveștile lor. Astfel, animalele prind glas, devin conștiente de condiția lor inferioară oamenilor dar, asemenea acestora luptă pentru supraviețuire, pentru educație, pentru o viață calitativă bună (apar frecvent teme legate de poluare, defrișare, protejarea naturii și a diverselor specii).

VULPOIUL ȘI FATA

A fost odată ca niciodată, la marginea unei împărății, o căsuță modestă în care trăia o fată tare frumoasă. Cu părul galben, unduind până la brâu, cu ochii albaștri ca cerul. Ea aducea lumină și bucurie în jurul ei și vorbele ei erau ca o mângâiere pentru ceilalți. Se dusese vestea în lume despre frumusețea ei. Așa a auzit despre frumoasa fată și un dragon care trăia la marginea acestei lumi. Și, cum se plictisise singur, într-o zi a hotărât să o fure. Zis și făcut! De acum, fata era prizoniera dragonului, fiind dusă de acesta în ținutul lui. Acolo, într-un copac imens, căci așa erau copacii pe vremea aceea, își avea dragonul casa.

Nu-i lipsea nimic fetei dar, dorul de părinți, de casă și de oameni o istovea.

BDD-V3118 © 2017 Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.108 (2026-11-17 20:54:52 UTC)

Era din ce în ce mai tristă. Pentru a o înveseli, dragonul îi construise fetei un leagăn pe care-l aninase între crengile unui copac din fața casei. Dar fata se așeza în leagăn și rămânea împietrită. Pe lângă copac curgea un râu în care lacrimile ei cădeau și se pierdeau în apa limpede. Degeaba îi aducea dragonul cele mai frumoase flori, cele mai gustoase fructe, cele mai strălucitoare rochii și pietre prețioase. Fata era tot mai tristă. Într-o zi, ieșind din casă, zări lângă ușă un vulpoi care stătea cu capul pe lăbuțe. Când se uită în ochii fetei, se îndrăgosti pe loc de aceasta. Deodată, el începu să vorbească și-i spuse fetei că, dacă vrea să ajungă în lumea ei, trebuie să urce pe spatele lui și să se țină bine! Fata îl ascultă și au mers, și au mers, trecând prin văi și munți, prin păduri întunecoase până când, într-o zi, au ajuns aproape de casa fetei. Vulpoiul îi spuse că aici drumurile lor se despart. Vrând să îi mulțumească, fata îl îmbrățișă cu dragoste. Deodată, vulpoiul se transformă într-un tânăr chipeș. El îi povesti fetei că fusese fermecat de o vrăjitoare și transformat în vulpoi.



S-au luat de mână, au mers la casa fetei și apoi la părinții băiatului. Au făcut nuntă mare și au trăit fericiți până la adânci bătrâneți. Și uite așa, poate mai trăiesc și astăzi dacă lumea lor o fi fost fermecată.

Vlad C., 12 ani

LUMEA ANIMALELOR

A fost odată, într-o împărăție a animalelor, o fată așa de frumoasă… părul lung și blond și ochii albaștrii. Fata era de o bunătate rar întâlnită. Singura ei problemă era că acum 18 ani, când era mică, a fost blestemată de o vrăjitoare ca la fiecare lună plină să se transforme în vulpe și să uite de părțile ei omenești. Când era mică, mama ei deținea un cristal care o ținea în forma ei omenească dar, când mama sa a pierit, a început din nou să se transforme, până când, acum două nopți, când era în forma ei de vulpe, a auzit de la haita de lupi că poate găsi dimmon-ul „Cristalul Fermecat”. Trebuia să urmeze o hartă știută doar de mama ei. Mama fetei îi dăduse harta când era pe patul de moarte. Era ascunsă în ușa celor o mie de basme încâlcite. Doar fata avea cheia. După ce a urmat harta a ajuns la un obstacol. Trebuia să spună următoarea vrajă la lună plină:

BDD-V3118 © 2017 Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.108 (2026-11-17 20:54:52 UTC)

„Toți ca mine, toți ca voi, să nu iasă cu război!
Piatra de o voi afla eu lumea voi controla!”

După ce fata a recitat vraja, a scăpat de blestem dar, de-a lungul anilor, se îndrăgostise de un vulpoi din lumea cealaltă și acum, că nu se mai putea transforma la lună plină, nu îl va mai putea vedea niciodată. Fata a trebuit să aleagă între cele două lumi. Astfel, preafrumoasa prințesă, dădu piatra unui dragon și-l rugă să o ducă pe muntele numit „Năpăstuire” și să o distrugă.

Fata a ales adevărata dragoste.

Iarina B., 10 ani

În cel de-al doilea caz – imaginea de inspirație fantastică, rezultatele au fost oarecum previzibile, trimiterea vizuală către lumea fantastică accesând în subconștientul copiilor tematica basmului (prințesa în pericol, prietenia dintre aceasta și viețuitoarele pădurii, eroul salvator, pericolul iminent, călătoria inițiatică etc.) adusă în prim plan de reînvierea romanelor în serie prin intermediul ecranizărilor moderne: Stăpânul inelelor (J. R. R. Tolkien), Harry Potter (J. K. Rowling), Cronicile din Narnia (C. S. Lewis) etc. Totuși, dincolo de tematica basmului, transced în aceste povești trăiri interioare, emoții puternice (iubire, ură, teamă etc.) și tulburări emoționale specifice pubertății, o perioadă extrem de labilă și solicitantă din pur de vedere afectiv. Nevoia de apartenență la un grup, nevoia de exteriorizare a sentimentelor și a idealurilor personale sunt doar o mică parte din emoțiile transmise de copii prin intermediul cuvintelor.

„Poveștile în imagini pot fi conforme sau diforme față de realitatea percepută de adulți. Copiii le vor recunoaște în funcție de convențiile fanteziei și nu de dimensiunile lor raționalizabile (deci falsificabile). *Empirismul* cărților pentru copii este el însuși o iluzie de reprezentare adultă. Abia *răspunsul* la imagine al copilului va ilustra profunzimea ideologică a codurilor textuale”. (Rogojinaru, 1998)

Posibilitățile de stimulare a creativității sunt nenumărate și bine structurate. Pe lângă activitățile oferite de mediul școlar, foarte multe proiecte, programe și activități extracurriculare au ca obiectiv prioritar realizarea unor acte creative, menite să dezvolte simțul artistic prin orice mijloace. „A dezvolta capacitățile creative ale gândirii înseamnă a cultiva flexibilitatea, abilitatea de a gândi abstract, originalitatea, fluiditatea expunerii ideilor, capacitatea de a stabili asemănări și deosebiri, disponibilitățile de elaborare, organizare, reordonare.” (Dragu și Cristea, 2003)

Așadar, implicarea copiilor în activități ce presupun creativitate, poate fi un proces extrem de dificil, în special dacă se urmărește dezvoltarea capacității creative. În primul rând, cadrul didactic trebuie să orienteze atitudinea și gândirea copiilor spre nou și neexplorat, astfel încât să permită dezvoltarea unui spirit creativ, liber și independent. Apoi, trebuie creat un ambient propice manifestării libere, spontane, fără frica de a greși, cultivându-se astfel și o atitudine specifică față de riscul de a fi criticat, evaluat, evitându-se tensiunea intelectuală. O altă

BDD-V3118 © 2017 Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.108 (2026-11-17 20:54:52 UTC)

modalitate de a stimula creativitatea o constituie cultivarea încrederii în sine și încurajarea efortului creator încă de la primele manifestări. Activitatea copilului este redată prin intermediul imaginației, realitatea fiind construită din propriile sale imagini. Planul real este, de foarte multe ori, interferat cu cel al închipuirii, copilul fiind incapabil să diferențieze dorințele, de realitate. Așa apare imaginația creatoare. Ascultând povești, povestiri, basme, el reconstruiește mental secvențele narative (le inversează, le omite, le amplifică, inventează pur și simplu altele noi), dramatizările fiind un mijloc excelent de exersare a imaginației creatoare alături de artele plastice și cele grafice.

Creațiile copilului dovedesc că viața sa lăuntrică este efervescentă dar, totodată subliniază și faptul că intențiile depășesc posibilitățile. Unii psihologi consideră că în perioada preoperatorie a copilăriei este atins apogeul dezvoltării imaginației, dar pierd din vedere faptul că imaginația creatoare apare și datorită slăbiciunii gândirii care nu-i poate oferi copilului instrumentele necesare perceperii corecte a lumii. Astfel, imaginația reușește să creeze o punte de legătură între lumea deja cunoscută de copil și posibilitățile nebănuite ale unei lumi noi, pline de necunoscut, creativitatea fiind cea mai bună formă de exprimare a trăirilor lăuntrice ancorate firav în realitatea înconjurătoare.

References

Dragu, Anca and Cristea, Sorin. 2003. *Psihologie și pedagogie școlară*, ediția a II-a revizuită și adăugită. Constanța: Editura Ovidius University Press.

Golu, Pantelimon and Zlate, Mielu, eds. 1995. *Psihologia copilului, manual pentru clasa a XI-a – școli normale.* București*:* Editura Didactică și Pedagogică.

Nicola, Grigore (coord.), Gîrboveanu, Maria, and Negoescu, Victoria, eds. 1981. *Stimularea creativității elevilor în procesul de învățământ*. Craiova: Editura Didactică și Pedagogică.

Piaget, Jean and Inhelder, Bärbel. 2005. *Psihologia copilului*. București: Editura Cartier polivalent.

Potolea, Dan; Neacșu, Ioan; Iucu, B. Romiță and Pânișoară, Ioan-Ovidiu. 2008. *Pregătirea psihopedagogică. Manual pentru definitivat și gradul didactic II*. București: Editura Polirom.

Roco, Mihaela. 2001. *Creativitate și inteligență emoțională*. Iași: editura Polirom.

Rogojinaru, Adela. 1999. *O introducere în literatura pentru copii*. București: Editura Oscar Print.

Roșca, Alexandru. 1981. *Creativitatea generală și specifică*. București: Editura Academiei R.S.R.

Sălăvăstru, Dorina. 2004. *Psihologia educației,* Iași: editura Polirom.

BDD-V3118 © 2017 Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.108 (2026-11-17 20:54:52 UTC)