

**UNIVERSITATEA PEDAGOGICĂ DE STAT „ION CREANGĂ”
DIN CHIȘINĂU**

FACULTATEA DE PSIHOLOGIE ȘI PSIHOPELAGOGIE SPECIALĂ

CATEDRA DE PSIHOLOGIE

ION NEGURĂ

PSIHOLOGIA MEMORIEI, GÂNDIRII ȘI IMAGINAȚIEI
(Note de curs)

Chișinău – 2016

CUPRINS

1. Psihologia memoriei	3
1.1. Natura psihologică a memoriei	3
1.2. Scurt istoric al psihologiei memoriei	7
1.3. Felurile memoriei	9
1.4. Modelele memoriei	10
1.5. Memoria senzorială (MS)	12
1.6. Memoria de scurtă durată (MSD)	14
1.7. Memoria de lucru (ML)	15
1.8. Memoria de lungă durată (MLD)	16
1.9. Procesele memoriei	19
1.10. Patologia memoriei	21
1.11. Particularitățile individuale ale memoriei	22
1.12. Optimizarea memoriei	24
2. Psihologia gândirii	27
2.1. Natura psihologică a gândirii	27
2.2. Felurile gândirii	28
2.3. Formele gândirii	31
2.4. Înțelegerea ca proces al gândirii	37
2.5. Rezolvarea de probleme ca proces al gândirii	39
2.6. Creativitatea	43
2.7. Luarea deciziei ca proces al gândirii	48
3. Psihologia inteligenței	51
3.1. Natura psihologică a inteligenței	51
3.2. Teoria psihogenezei inteligenței a lui Jean Piaget	51
3.3. Teoria inteligențelor multiple a lui Gardner	52
3.4. Problema măsurării inteligenței	53
3.5. Supradotarea și subdotarea ca extreme ale inteligenței	53
3.6. Ereditatea și mediul ca factori de dezvoltare a inteligenței	54
4. Psihologia imaginației	58
4.1. Natura psihologică a imaginației	58
4.2. Felurile imaginației	58
4.3. Procedeele imaginației	59
4.4. Produsele imaginației	60
4.5. Măsurarea și evaluarea imaginației	60

1. PSIHOLOGIA MEMORIEI

TEMA 1.1. NATURA PSIHOLOGICĂ A MEMORIEI UMANE

O, ascultați ce dăruitu-le-am eu muritorilor:

I-am învățat să numere

Și literele să le adune în cuvânt

Și le-am mai dat memorie,

Iar vinovată-n toate-i

Mama celor nouă muze – Mnemozina...

(Versurile lui Eschil, dedicate Mnemozinei,

Zeița Memoriei și mama a celor nouă muze ale științei și artei)

Un cap fără memorie este o fortăreață fără garnizoană

(Napoleon)

PLANUL

1. Ce este memoria?
 2. Caracteristicile memoriei.
 3. Funcțiile memoriei.
 4. Mecanismele memoriei.
-

1. Ce este memoria?

Să medităm asupra următoarei întrebări: Cum ar arăta viața omului fără memorie?

Urmăriți povestirea cunoscutului psiholog britanic Alan Baddeley „Prizonierul conștiinței”. El ne relatează drama lui Clive Wearing, un muzician talentat, care s-a îmbolnăvit de encefalită și, drept urmare, i-au fost lezate porțiuni extinse ale creierului.

„Clive a fost afectat în așa măsură, încât nu-și mai poate aminti decât ceea ce s-a întâmplat cu câteva clipe înainte. Astfel, ori de câte ori apare soția sa, Clive o întâmpină de parcă n-a văzut-o de câteva luni, cu aceeași bucurie sinceră și aceleași emoții puternice. E suficient ca dânsa să părăsească încăperea pe câteva minute și apoi să revină din nou, pentru ca bucuria soțului să se repete.

Clive trăiește într-un prezent continuu, fiind incapabil să înregistreze schimbările sau să folosească trecutul pentru anticiparea viitorului. Muzicantul se află în această stare din 1985, fiind convins că abia și-a recăpătat conștiința după boală. El nu se poate implica nici într-o problemă sau situație, deoarece ele nu prezintă pentru dânsul interes, uitându-le imediat contextul; nu poate urmări subiectul unei cărți, unui film – din același motiv; în caz dacă părăsește încăperea – se pierde imediat”.

Tragicul caz ne învață că viața fără memorie e un calvar. Iată cum însuși Clive apreciază situația: „Este iadul pe pământ. Este ca și când ai fi mort în tot acest timp”.

Imaginați-vă acum pentru câteva minute că printr-un miracol ați obține capacitatea *să nu uitați nimic*. De altfel, ați fi de acord cu aceasta?

Renumitul psiholog rus Alexandr Luria în lucrarea sa „O carte mică despre memorie mare” relatează istoria unui ziarist Ș., care nimic nu uita și al cărui creier era încărcat de prea multă memorie. El își uimea colegii prin faptul că nici odată nu făcea notițe atunci când șeful le dădea instrucțiuni sau când lua interviuri, dar le dicta dactilografei în cele mai mici detalii. Avea o memorie extraordinară: reținea fără efort tabele enorme de date și cifre; serii interminabile de cuvinte; fraze lungi în limbi, ce-i erau complet necunoscute; putea reproduce cu exactitate evenimentele desfășurate cu 16 ani în urmă; descria cu lux de amănunte condițiile și anturajul experiențelor la care era solicitat să participe.

Aceste două istorii privind memorii extreme iscă întrebarea: *Ce este memoria?*

Vom răspunde la întrebare prin câteva definiții, care reflectă modul de înțelegere a fenomenului de memorie de către psihologia contemporană.

1. Memoria înseamnă procesul psihic prin care se realizează întipărirea, păstrarea și reactualizarea sub forma recunoașterii sau reproducerii a experienței cognitive, afective, volitive, achiziționate anterior.

2. Memoria este sistemul cognitiv ce realizează receptarea, stocarea, conservarea și extragerea informației deja stocate.

3. Memoria este procesul psihic care reflectă trecutul.

O examinare atentă a definițiilor va face posibilă desprinderea notelor esențiale a memoriei ca proces psihic. Acestea sunt:

1) Memoria înregistrează informația receptată

2) Memoria stochează informația dată în depozitul mnezic

3) Memoria extrage, la cerere, informația din stoc

4) Memoria pune la dispoziția subiectului informația în format potrivit pentru a fi utilizată.

Este necesar să constatăm că definițiile memoriei de aici și din alte manuale și tratate de psihologie trec sub tăcere încă o lucrare a memoriei și anume ștergerea, nimicirea informațiilor din memorie, compromise de trecerea timpului și schimbările de situație. Această lucrare este realizată de uitare, un proces inclus memoriei și nu unul exterior și paralel memoriei cu acțiune antagonistă. Avea perfectă dreptate Mark Twain când afirma că: ”Memoria e aceea cu care uităm” De aceea insistăm asupra introducerii în lista notelor esențiale ale conceptului de memorie și pe aceasta:

5) Memoria șterge / lichidează din stocul ei informația ce a devenit inutilă sau cu valoare cognitivă compromisă. De asemenea, memoria se debarasează și de informațiile ce supraîncarcă și supraîncarcă sistemul cognitiv.

2. Caracteristicile memoriei.

Memoria umană posedă următoarele caracteristici:

1. Ea este activă, adică nu constă într-o simplă depozitare a informațiilor ca într-o bancă de date sau înregistrarea lor pe banda magnetică, pe CD, steack sau alt suport, ci le prelucrează, le transformă, le reconstruiește. Unele informații și imagini devin simplificate,

altele, din contra, sunt îmbogățite, dezvoltate, amplificate, datorită noilor experiențe și în funcție de trebuințele, sentimentele pe care le trăim la momentul dat. Luria spunea: memoria înseamnă crearea de urme. Când însușim o informație în țesutul nostru cerebral apare o urmă, o amprentă, lăsată de procesele de excitație. Observăm urme și pe zăpadă sau nisip, dar aceste urme nu le-a făcut zăpada și nici nisipul. În cazul memoriei umane urmele rezultă din eforturile pe care le depune însuși subiectul pentru a învăța ceva.

2. Ea este selectivă. Organele noastre de simț sunt permanent supuse unui atac enorm de informații, dar nu toate sunt fixate și stocate în memorie, ele fiind filtrate destul de riguros. Factorul psihologic de bază care reglează funcționarea acestui filtru (ce fixăm în memorie și ce neglijăm) este motivația. D.B. Elconin, cunoscut psiholog rus, a efectuat următoarea experiență. Într-o dimineață el a rugat pe o mămică care-și aducea copilul de 4-5 ani la grădiniță să povestească totul ce a văzut pe drumul parcurs de ea de acasă până la grădiniță, după care l-a rugat pe fiul ei să facă exact același lucru. Mama și-a amintit că și-a văzut o colegă de serviciu pe cealaltă parte a străzii, că a salutat-o și a remarcat că dânsa era îmbrăcată strident, iar coafura nu i se potrivea cu vestimentația... Copilul însă a povestit despre niște buburuze care se încălzeau la soarele de dimineață. S-a oprit, a vrut să le ia în mână și să le ducă la grădiniță, dar mama nu i-a permis, l-a tras de mână, grăbindu-l la grădiniță... Povestirile lor despre cele văzute pe drum sunt total diferite, de parcă aceste două persoane nici n-au fost împreună, nici n-au parcurs aceeași cale în același timp! Noi nu reținem totul ce ne apare în câmpul nostru perceptiv și nici nu reactualizăm totul, ci *selectiv*. Memorăm mai repede și mai bine ceea ce prezintă o anumită semnificație pentru fiecare din noi, ceea ce corespunde trebuințelor, dorințelor, atitudinilor, sentimentelor, intereselor noastre.

3. Ea este inteligibilă, deoarece fixarea și reamintirea sunt mult facilitate de stabilirea unei legături logice între două fenomene sau evenimente, stocate în memorie. Subiectul memorează un anumit material, supunându-l mai întâi actului de înțelegere. El se străduie să înțeleagă, să descopere semnificațiile, sensul materialului pe care îl memorează. Astfel memoria e pusă în relație cu un alt proces cognitiv important – gândirea (pentru că înțelegerea e un act al gândirii) cu care cooperează întru a-și asigura inteligibilitatea. Înțelegerea clară a unui text înlesnește foarte mult învățarea lui. Prin această din urmă caracteristică, cât și prin faptul că memoria este însoțită de conștiința a ceva trecut, memoria umană se deosebește fundamental de memoria animalelor. Stând la baza constituirii proceselor și activităților psihice complexe, ea este o adevărată coloană vertebrală a personalității, cu rol hotărâtor în adaptarea la mediu.

3. Funcțiile memoriei.

Memoria are câteva funcții dintre care cele mai importante sunt:

1. Funcția de acumularea a experienței. Datorită acestei funcții individul uman poate deveni, odată cu înaintarea în ani, mai cunoscător, mai competent și mai înțelept. Acumularea anilor trebuie să aducă acumularea experienței. De altfel, erudiția este un rezultat al acestei funcții.

2. Funcția de realizarea a coerenței actelor și a evenimentelor vieții. Orice act uman este structurat. El conține scop, motive, programe de realizare, operații, stări de cunoștințe, stări de lucruri și toate acestea se leagă între ele formând cascade, succesiuni de operații, stări. Dacă un element este uitat, apar confuzii și dificultăți în execuția actului. De exemplu, te-ai ridicat de la

birou să iei o carte din raft și între timp ai uitat ce carte intenționai să iei. Acțiunea s-a destrămat (ca în bancul despre pacientul cu probleme de memorie...”Care problemă?”).

3. Funcția de asigurare a identității personale. Omul datorează memoriei sale faptul că-și cunoaște propria istorie și și-o poate povesti, cum, de fapt, a procedat Ion Creangă scriind „Amintiri din copilărie”. Cunoașterea istoriei vieții personale face posibilă apariția și dezvoltarea identității personale, a Eu-lui propriu. Numai cunoscându-ți istoria vieții tale poți ști cine ești. Mancurtul, personaj celebru dintr-un roman al lui Cinghiz Aitmatov, „...nu știa cine este el, din ce neam se trage, nu-și cunoștea numele, nu-și ținea minte copilăria, tatăl și mama, într-un cuvânt – nu se simțea a fi făptură omenească. Lipsit de înțelegerea propriului „eu”, fiind adus la starea de dobitoc, mancurtul era cu desăvârșire supus și neprimejdios. Nici prin gând să-i treacă vre-o dată că ar putea fugi. Potențial, fiecă rob e un răzvrătit. Mancurtul era în felul lui o unică excepție, întrucât îi era cu desăvârșire străin simțul nesupunerii. Prin urmare, nu se cerea să-l supraveghezi, să-l ții în pază și, cu atât mai mult, să-l bănuiești de tănuite planuri... Mai presus de toate pentru mancurt era porunca stăpânului, și nu cerea nimic pentru sine afară de mâncare și niscaiva vechituri de straie, atât cât să nu înghețe în stepă...”.

Avea multă dreptate Secenov, fiziolog și psiholog rus, care afirma că memoria este „piatra unghiulară a vieții psihice”.

4. Mecanismele memoriei.

Memoria își realizează funcțiile prescrise cu ajutorul a 3 mecanisme psihologice.

Ele sunt:

1. Codarea: modalitatea de a introduce informația în sistemul cognitiv prin utilizarea unui anumit cod. Atunci când procedăm la memorarea unei informații exprimăm această informație fie prin cuvinte, fie prin imagini, fie prin semne de noi știute. În memorie se stochează doar informațiile care au fost codate, adică exprimate în semne și imagini.

2. Păstrarea: mecanism ce asigură continuitatea existenței informației în sistemul cognitiv și după dispariția stimulului ce a provocat această informație. Durata păstrării informației în memorie este determinată de semnificația care i s-a atribuit și de montajul psihologic privind termenul de păstrare. Orice informație care nimereste în memorie ar avea parcă un fișier de programare pe care stă scris ce rang de semnificație are și pentru cât timp e amplasată în memorie.

3. Extragerea: crearea căilor de acces la informația stocată și aducerea informației accesate „în scenă”, în planul conștiinței pentru a fi utilizată. Eficiența acestui mecanism depinde de semnificația informației căutate și de frecvența evocării ei. Cu cât informația este mai importantă și mai des folosită, cu atât ea este mai accesibilă, pentru că se află „în față”, iar drumul spre ea e bătătorit de multiple vizite.

Literatura recomandată

Baddeley, A. (1998) *Memoria umană*. București: Teora.

Croisile, B. (2006) *Memoria noastră: Cum să o cunoaștem și să o folosim mai bine*. București: Enciclopedia RAO.

Micle, M. (1999) *Psihologia cognitivă*. Iași: Polirom.

Negură, I. & Losîi, E. (2011) *Psihologia generală*. Chișinău: IFC.

Reuclin, M. (1999) *Psihologia generală*. București: Editura Științifică.

Zlate, M. (1999) *Psihologia mecanismelor cognitive*. Iași: Polirom.

TEMA 1.2. SCURT ISTORIC AL PSIHOLOGIEI MEMORIEI

La întrebarea *Ce înseamnă memoria?* noi, din perspectiva zilei de azi, răspundem astfel: *memoria este un proces psihic cognitiv care constă în fixarea, stocarea și reactualizarea informației achiziționate anterior*. Este evident că în timpurile trecute această întrebare avea alte răspunsuri și că aceste răspunsuri erau condiționate de starea și nivelul cunoașterii memoriei la etapa dată. De exemplu, Socrate credea că memoria e ca și o placă de ceară pe care se înseamnă ceea ce trebuie să ținem minte. Este o diferență enormă dintre definiția noastră a memoriei și cea a lui Socrate.

Istoria cunoașterii memoriei poate fi împărțită în două mari perioade:

I. Perioada preștiințifică a cunoașterii memoriei.

II. Perioada științifică.

Care e piatra de hotar dintre cele două perioade?

Evenimentul științific care servește drept linie de demarcație dintre cele două perioade este publicarea în **1895** a primului studiu științific despre memorie de către psihologul german H. *Ebbinghaus*. Ebbinghaus este considerat pe drept cuvânt părintele psihologiei științifice a memoriei. Până la această dată cunoștințele despre memorie erau dobândite prin abordări și metode neștiințifice.

Câteva exemple de cunoaștere a memoriei ce ține de perioada preștiințifică.

Primul. Grecii antici înțelegeau memoria ca un dar pe care oamenii îl primesc de sus, de la zei. Mitologia greacă a desemnat și divinitatea concretă care răspundea de gestionarea memoriei oamenilor și dispunea de ea la modul absolut. Aceasta era Mnemosina, soția lui Zeus și mama celor 9 muze: Euterpia – muza poeziei, Talia – a comediei, Melpomena – a tragediei, Klio – a istoriei și a.m.d. Dacă cineva avea lapsusuri de memorie el credea că a supărat-o cu ceva pe Mnemosina și, în consecință, trebuia să suporte pedeapsa. Homer putea recita pe de rost epopeele Iliada și Odiseea și acest fapt era calificat ca o milă supremă pentru Homer din partea Mnemosinei.

Socrate (470 – 399), cum am spus mai sus, reprezenta memoria ca pe o placă de ceară pe care se pot fixa cunoștințele. Dacă cineva memora repede un material, aceasta însemna că ceara era moale, pe ea se putea ușor de înscris și invers, dacă cineva memora cu greu atunci se credea că pricina e în faptul că ceara era tare, vârtoasă...

Tema memoriei este apoi preluată de filosofi. Se știe, că psihologia a fost o parte componentă a filosofiei până în 1879 când Wundt a creat primul laborator de cercetare științifică a fenomenelor psihice. Astfel psihologia s-a detașat de filosofie și și-a creat propria identitate.

Dintre filosofi care au cugetat asupra memoriei și au scris despre ea îl menționăm în primul rând pe Aristotel (384 – 322), care în al său *Tratat despre suflet* definește memoria ca o copie a ceea ce lipsește aici și acum. Despre memorie au mai scris filosofii Leibnitz, Descartes, Lock, Hume, Spinoza, Kant, Hegel, fiecare dintre ei adăugând noi înțelegeri și noi viziuni privind acest fenomen psihic.

Perioada științifică a cunoașterii memoriei începe, precum am spus mai sus, în 1895 prin publicarea cărții *Despre memorie (Über das Gedächtnis)* de către Ebbinghaus (1850 – 1909). Ebbinghaus a fost profesor la Universitatea din Berlin. Studiul lui asupra memoriei a fost inspirat de lucrarea experimentală a lui Fehner privind senzațiile. Citindu-l pe Fehner s-a gândit să facă ceva asemănător despre memorie ceea ce și s-a întâmplat. Metoda pe care a folosit-o Ebbinghaus a fost metoda silabelor fără sens. El pretindea să cerceteze memoria pură, neimpregnată, neinfluențată de gândire și silabele fără sens erau foarte potrivite în acest scop. Subiectul, care era chiar el însuși, trebuia să memoreze serii lungi de silabe, pe care le reproducea după anumite intervale de timp care variau: minute, ore, zile, săptămâni, luni ... Istoria psihologiei memoriei reține din opera lui Ebbinghaus în deosebi două lucruri: metoda silabelor fără sens și curba uitării pe care el a construit-o în rezultatul experimentelor sale.

Emil Kraepelin (1856 – 1926), colaborator al lui Wundt în laboratorul de la Leipzig, a utilizat metoda lui Ebbinghaus în studiul memoriei persoanele bolnave mintal și a stabilit particularitățile funcționării memoriei la această categorie de persoane.

I. P. Pavlov (1849 – 1936), laureat al premiului Nobel, a descoperit că baza fiziologică a memoriei este reflexul condiționat. Reflex condiționat = reflex dobândit în cursul vieții, în urma asocierii repetate a unui excitant (sunetul clopoțelului) cu un excitant care provoacă un reflex necondiționat, înăscut (salivarea).

Edward Thorndyke (1874 – 1949), clasic al psihologiei behavioriste, a făcut cercetări experimentale pe șobolani și porumbei în rezultatul cărora a stabilit anumite legi ale învățării / memorării, cum ar fi legea exercițiului, legea efectului și a. Dacă meritul lui Ebbinghaus constă în aceea că el a elaborat curba uitării, lui Thorndike i se recunoaște drept merit curba învățării.

S. Freud (1856 – 1939), părintele psihanalizei, a descoperit că uitarea este determinată de refulare, care este un mecanism de apărare a Eu-lui. Omul uită ceva pentru că acel ceva este incompatibil cu legile și normele morale acceptate de comunitatea în care el trăiește și de el ca membru al ei. Uită ceea ce îți produce neplăceri, conflicte interioare, ceea ce este interzis de morală... (Citiți *Psihologia vieții cotidiene...*).

H. Bergson (1859 – 1941), filosof și psiholog francez, laureat al premiului Nobel. El a stabilit că există două tipuri de memorie: memoria corpului (mișcările, deprinderile de natură fizică... Mersul pe bicicletă, de ex.) și memoria spiritului: memoria ideilor, a reprezentărilor etc. Cartea lui despre memorie se numește *Materie și memorie*.

P. Janet (1859 – 1947), psiholog clasic francez. A scris *Evoluția memoriei și a noțiunii de timp*. Ideea de bază e că instrumentul, mijlocul cu care operează memoria este *souvenir*-ul, semn, reper, lucrul ce evocă o amintire...

L. S. Vygotsky (1896 – 1934), genial psiholog rus, Mozart al psihologiei, cum l-a supranumit Luria, a descoperit mecanismul intim al funcționării memoriei ca proces psihic superior. Memoria umană are structură trimembră: subiect – semn ca “unealtă psihologică” – obiect, adică memoria este un proces mijlocit și nu unul direct (subiect – obiect) și că mijlocitorul e semnul...

Ideea lui Vygotsky a fost dezvoltată prin studii experimentale de discipolii săi Luria, Leontiev, Zinenco, Liaudis

La etapa actuală cea mai importantă contribuție la cunoașterea memoriei o aduc psihologii de orientare cognitivă: Neisser, Atkinson, Baddeley etc.

TEMA 1.3. FELURILE MEMORIEI

Despre memorie se cuvine a vorbi la numărul plural, nu la cel singular, deoarece omul are nu o memorie, ci mai multe memorii, cum ar fi: memorie logică, memorie mecanică, memorie a corpului, memorie a spiritului, memorie vizuală, memorie auditivă etc...

În cazul când avem mai multe memorii apare necesitatea de a face în ele ordine cognitivă. Cel mai potrivit mijloc de a face ordine este clasificarea. Clasificarea înseamnă împărțirea în grupe a unei mulțimi de obiecte în baza unuia sau a mai multor criterii sau principii. De exemplu, studenții din grupă pot fi împărțiți în diverse categorii după criteriile: gen (fete / băieți), după reușita academică (f. buni / buni / răi), după culoarea părului, ochilor etc.

În continuare vom proceda la clasificarea memoriilor și la identificarea felurilor și a formelor concrete de memorie, punând la baza clasificării anumite criterii.

Criteriul 1: Modalitatea sau factura conținutului memoriei. Conform acestui criteriu distingem:

1. Memoria verbal-abstractă (cuvinte, noțiuni).
2. Memoria plastică (reprezentări vizuale, auditive etc).
3. Memoria afectivă (emoții, sentimente).
4. Memoria motorie (deprinderi, acțiuni automatizate).

Criteriul 2: Gradul de complexitate al memoriei, potrivit căruia distingem:

1. Memoria superioară (memoria oamenilor instruiți).
2. Memoria inferioară (memoria animalelor, a copiilor foarte mici, a oamenilor primitivi).

Criteriul 3: Existența mijlocitorului în schemă. După acest criteriu memoria se împarte în:

1. Memoria mijlocită (la persoane școlarizate, culte).
2. Memoria nemijlocită, directă (la copiii mici, la oamenii primitivi).

Criteriul 4: Implicarea gândirii în actul mnezic. După acest criteriu deosebim:

- Memoria logică.
- Memoria mecanică.

Memoria logică e memoria care conlucrează cu gândirea întru a supune înțelegerii materialul de memorat și abia după aceasta fixarea lui în depozitul mnezic. A memora logic înseamnă a asigura mai întâi înțelegerea perfectă a ceea ce va urma să memorezi.

Memoria mecanică e opusul celei logice. E memoria care refuză contribuția gândirii la înțelegerea materialului. A memora mecanic înseamnă a memora fără ca să înțelegi ceea ce înveți. Exemplu, Trăsnea din *Amintirile din copilărie* a lui Ion Creangă...

Criteriul 5: Numărul de subiecți implicați în actul memoriei. Distingem:

1. Memoria individuală (memoria unei singure persoane luate aparte).
2. Memoria colectivă (memoria unei națiuni, a unei comunități, a unui grup).

Criteriul 6: Prezența intenției de a realiza actul mnezic și a efortului volitiv. Deosebim:

1. Memoria voluntară (subiectul își pune scop special de a lucra cu memoria și investește efort în acțiune).
2. Memoria involuntară (actul memoriei este declanșat și gestionat de factori externi : ceva deosebit, surprinzător, țipător...).

Criteriul 7: Partea ființei umane angajate în actul memoriei (clasificarea lui Bergson): Deosebim:

1. Memoria corpului (mișcări).
2. Memoria spiritului (cuvinte, idei, reprezentări).

Criteriul 8: Timpul și locul ce-l ocupă în evoluția actului mnezic. Deosebim:

1. Memoria senzorială sau memoria imediată (cu ea începe memorarea, până la 2 sec.).
2. Memoria de scurtă durată (următoarea fază, până 18 sec.).
3. Memoria de lungă durată (ultima instanță, de la 18 sec. până la sfârșitul vieții).

Criteriul 9. Disponibilitatea conținutului memoriei de a fi verbalizat. Distingem:

1. Memoria explicită (verbalizare posibilă).
2. Memoria implicită (verbalizare imposibilă).

Criteriul 10. Caracterul conținutului materialului din memorie. Deosebim:

1. Memoria semantică (cuvinte, concepte).
2. Memoria episodică (amintiri)
3. Memoria episodică (amintiri).

TEMA 1.4. MODELELE MEMORIEI

1. Definiții. Memoria a constituit întotdeauna un prilej de mirare. Homer declama epopeile sale „Iliada” și „Odiseea” ore, chiar zile în șir, stârnind admirația și, totodată, uimirea ascultătorilor. Lumea se întreba: Ce forță magică deține? Cum de e posibil așa ceva? Ce se întâmplă acolo, în capul lui? F. M. Dostoievski, recunoscut ca cel mai mare psiholog dintre scriitori, afirmă că *omul este o taină*. E o taină în deosebi prin memorie, însăși memoria lui fiind o taină.

Să încercăm să dezlegăm această taină prin a ne pune întrebarea *Cum lucrează memoria?*

Răspunsul la această întrebare l-a constituit modelele memoriei elaborate pe parcursul întregii istorii a psihologiei memoriei.

Să explicăm mai întâi sensul cuvântului *model*.

În DEX cuvântul **model** este explicat astfel: *model înseamnă un sistem teoretic sau material cu ajutorul căruia pot fi studiate indirect proprietățile și transformările altui sistem, mai complex, cu care primul sistem prezintă analogie*. Exemplu: modelul atomului. Sau globul de la lecțiile de geografie.

Dicționarul de psihologie al lui Doron propune o definiție puțin mai «psihologizată» a conceptului de model. **Model**, se scrie în Dicționar, este *o reprezentare schematică sub formă grafică a unui proces având drept scop să ofere o descriere și o explicație a acestuia* (Doron, p. 508).

Acum am putea să definim însăși noțiunea de *model al memoriei*.

Propunem două definiții, ambele având același grad de valabilitate și adecvanță.

Prima. **Model al memoriei reprezintă o schemă care descrie structura memoriei și explică modul în care ea funcționează.**

A doua. **Model al memoriei numim schema de tip informațional care reprezintă structura memoriei ca sistem și modul în care ea funcționează.**

2. Funcțiile: Modelul memoriei are două funcții:

de a descrie memoria, structura, compoziția ei (de a răspunde la întrebarea: *Din ce este alcătuită memoria?*)

de a prezenta și explica modul în care ea funcționează (de a răspunde la întrebarea: *Cum lucrează memoria?*).

3. Prezentarea modelelor. Cel mai cunoscut model al memoriei este modelul propus de către psihologii americani R. Atkinson și R. Shiffrin. Este modelul cu cea mai strălucită carieră în istoria psihologiei. El este prezent în toate manualele și tratatele de psihologie generală.

Iată acest model (Fig. 1).

Modelul Atkinson & Shiffrin preconizează că memoria este alcătuită din 3 sisteme mnezice:

- 1) memoria senzorială (MS),
- 2) memoria de scurtă durată (MSD) și
- 3) memoria de lungă durată (MLD).

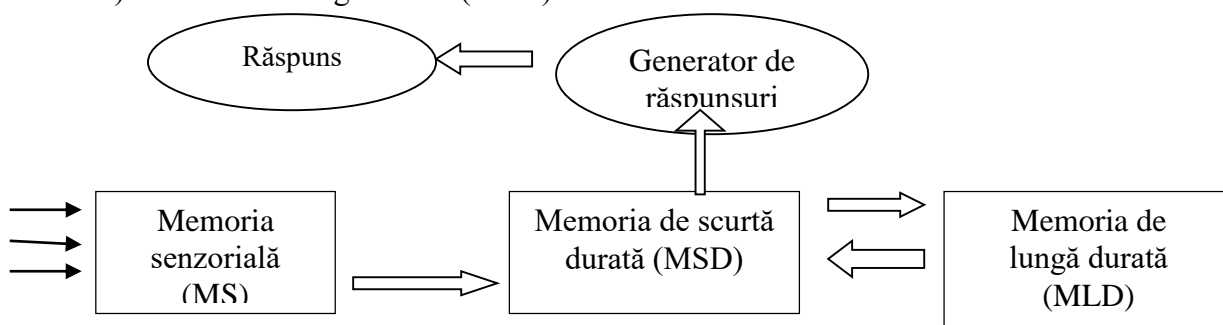


Figura 1. Modelul memoriei al lui Atkinson-Shiffrin

Traseul unei informații în sistemul memoriei începe prin a fi captată și procesată de către MS, după care ea este transmisă în MSD. Modul în care ea este prezentată în MSD permite utilizarea ei de către subiect (Generatorul de răspunsuri) întru rezolvarea problemelor ce-i stau în față și a le găsi dezlegare (Răspuns). Ca urmare a utilizării informația se consolidează, stocându-se astfel în MLD, de unde ea este extrasă și utilizată ori de câte ori este nevoie. Conform lui Atkinson & Shiffrin MSD îndeplinește funcția asigurării cu informații a acțiunilor curente (rezolvare de probleme, realizare de sarcini), de aceea ea mai poate fi numită și memoria de lucru. Potrivit acestui model termenii *memoria de scurtă durată* și *memoria de lucru* sunt sinonimi.

Un alt model cu mai puțină rezonanță în mediile academice, dar care constituie o dezvoltare certă a modelului clasic al lui Atkinson & Shiffrin este cel al lui A. Baddeley.

Acest model îl veți găsi în Fig. 2 într-o variantă modificată de noi.

Modelul Baddeley presupune o structură a memoriei umane alcătuită din 4 sisteme mnezice:

- 1) memoria senzorială (MS),
- 2) memoria de scurtă durată (MSD)
- 3) memoria de lucru (ML) și
- 4) memoria de lungă durată (MLD).

Potrivit acestui model memoria începe prin a fixa informația în MS, apoi ea este transferată în MSD. Atunci când generatorul de răspunsuri are nevoie de ea o accede, dar nu direct, ci prin memoria de lucru, care este memoria specializată în a deservi operativ cu informații activitățile curente ale subiectului. Ea formează un sistem mnezic aparte, autonom, având proprietăți distincte de cele ale MSD. Vom vedea mai încolo în ce constau ele. Traseul informației sfârșește prin depozitarea ei în MLD, care e rezervorul principal de informații și sursa numărul unu de alimentare a memoriei de lucru.

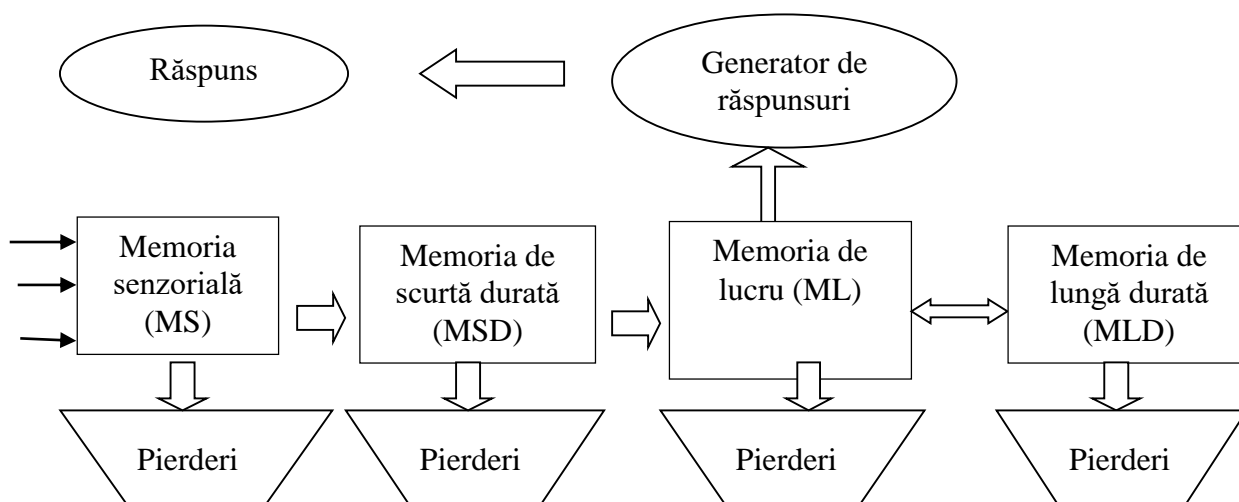


Figura 2. Modelul lui Baddeley

Mai există și alte modele cum ar fi de exemplu cel al lui Barsalou, dar cele mai importante sunt aceste două, prezentate în Fig. 1 și 2.

4. Perspective. În continuare ne vom străui să însușim logica modelului lui Baddeley și să ne construim discursul în conformitate cu el. Or, aceasta înseamnă că subiectele principale ce urmează a fi tratate sunt următoarele patru:

1. Memoria senzorială.
2. Memoria de scurtă durată.
3. Memoria de lucru.
4. Memoria de lungă durată.

TEMA 1.5: MEMORIA SENZORIALĂ

1. Notiuni de memorie senzorială. Senzațiile sunt procese psihice elementare care reflectă însușiri simple și separate ale lucrurilor în timpul acțiunii acestora asupra organelor de simț.

Produsele lor sunt imagini ale însușirilor separate ale obiectelor.

Senzația durează exact atât cât durează acțiunea obiectului asupra organului de simț.

Însă observăm că atunci când obiectul încetează să acționeze asupra organului de simț senzația nu dispare odată cu dispariția obiectului. Exemplu: împunsătura în palmă. Senzația mai persistă un timp, dar aceasta nu mai e senzație căci obiectul nu mai acționează asupra sistemului senzorial.

Atunci ce e această imagine, dacă nu senzație?

Ea e reprezentare senzorială. Termenul *reprezentare* se referă la imaginea unui obiect care e lipsă la momentul dat.

Reprezentarea senzorială e ceva ce ține de post-senzație, ea vine din senzație, dar nu e senzație. Ea e memorie. Mai exact, ea e unitate a memoriei senzoriale. Conținutul memoriei senzoriale îl formează reprezentările senzoriale.

Reprezentarea senzorială e imaginea care mai persistă și după ce obiectul care a evocat-o a fost înlăturat.

Definiții ale MS

Df 1. Memoria senzorială este acel sistem mnezic care produce reprezentări senzoriale, le stochează și le păstrează pentru un timp extrem de scurt (până la 2 sec.).

Df 2. Memoria senzorială, proces de reținere a informației senzoriale pe un timp foarte scurt după ce stimulul care a produs informația dată a încetat să acționeze asupra sistemului senzorial.

2. Felurile memoriei senzoriale.

Conținutul memoriei senzoriale îl formează, precum deja cunoaștem, reprezentările senzoriale care sunt niște prelungiri ale senzațiilor, urmele lor. Prin urmare, la întrebarea *Care sunt felurile memoriei senzoriale?*, am putea raspunde: *Acelea pe care le au și senzațiile.*

Senzațiile pot fi: vizuale, auditive, olfactive, gustative, tactile. Înseamnă că și memoria senzorială poate fi: vizuală, auditivă, olfactivă, gustativă, tactilă.

Psihologia contemporană dispune de studii teoretico-experimentale privind doar primele două memorii senzoriale: vizuală și auditivă. Celelalte memorii senzoriale își așteaptă deocamdată cercetătorii.

Să examinăm succint memoria senzorială vizuală și cea auditivă.

2.1. Memoria senzorială vizuală a fost numită de Neisser, părintele psihologiei cognitive, memoria iconică. Cuvântul „ikonis” însemna în limba greacă veche „chip”, „imagine”. În biserica ortodoxă icoana este un obiect de cult ce reprezintă chipul sfinților.

Memoria iconică este memoria senzorială care produce, în baza senzațiilor vizuale, reprezentări senzoriale vizuale, le stochează și le reactualizează.

Volumul memoriei iconice a fost stabilit de psihologul G.Sperling.

Experiment: subiecților li se prezenta pe ecran pe un termen foarte scurt 12 itemi câte 4 în 3 rânduri. Iată așa:

G	A	E	R
V	L	S	F
N	K	B	T

Subiecții erau solicitați să reproducă itemii vizualizați. Rezultatul: inițial ei reproduceau doar 4-5 itemi din 12. Sperling a atras atenția că subiecții se arătau nesatisfăcuți de rezultat. Ei pretindeau că ar putea să numească mai mulți itemi, dar nu reușesc. Până spun anumiți itemi, uită pe ceilalți („Dacă aș avea două guri...”). Atunci el a modificat condițiile experimentului. Subiecții trebuia să reproducă nu tot setul de itemi, ci doar un anumit rând din cele 3. Dacă sunetul era înalt, ei trebuia să reproducă rândul 1, dacă sunetul era de tonalitate medie, atunci rândul din mijloc și

dacă sunetul era jos, reproduceau corespunzător rândul de jos. Rezultatul: 4 itemi, adică 4 / 4, adică toți. De aici, concluzia: memoria iconică încapă practic toți itemii expuși. Volumul memoriei iconice este practic nelimitat sau, mai exact, el este egal cu câmpul perceptiv.

Durata. Pentru a determina durata memoriei iconice Sperling a variat intervalul dintre expoziția itemilor și reproducere (sunetul emis ca semnal), sporindu-l progresiv. A început cu intervalul 50 milisekunde – OK; 70 milisekunde – OK; 100 milisekunde – OK, 150 milisekunde – OK. Când intervalul a ajuns la durata de 200 milisekunde subiecții nu au mai fost în stare să reproducă itemii expuși.

Concluzia: durata memoriei iconice este de până la 200 milisekunde (0,2 sec.).

2.2. Memoria senzorială auditivă a fost numită de același Neisser memorie ecoică (de la „echo” ce înseamnă „ecou”, adică memoria senzorială auditivă este memorie ecou).

Memoria ecoică este memoria senzorială ce elaborează reprezentări senzoriale auditive și le procesează pentru a fi utilizate mai departe.

S-a stabilit în urma experimentelor efectuate după schema lui Sperling că volumul memoriei ecoice este practic nelimitat, iar durata ei este de până la 2 sec.

3. Funcția de bază a memoriei senzoriale. Observând lucrul memoriei senzoriale s-a constatat că timpul de aflare în ea a reprezentărilor senzoriale este egal cu timpul necesar pentru extragerea caracteristicilor fizice ale itemilor (culoare, formă, factură, volum etc). Extragerea caracteristicilor fizice este realizată de detectorii de trăsături: dispozitive neurofiziologice dotate cu capacitatea de a identifica caracteristicile fizice și a le reprezenta.

Exemplu. Pentru a extrage caracteristicile fizice ale itemului detectorii de trăsături vizuali au nevoie de un timp de pornire / activare de până la 0,2 sec., iar detectorii auditivi de până la 2 sec. De aici rezultă că misiunea memoriei senzoriale constă în a asigura timp necesar pentru activarea detectorilor de trăsături corespunzători.

4. Însușirile memoriei senzoriale.

Memoria senzoriașă se caracterizează prin următoarele însușiri:

Ea se produce automat.

Ea este preconștientă și preatențională.

Ea este precategorială (ea ne oferă informații numai despre caracteristicile fizice separate ale itemului. Or, aceasta nu ne permite să numim itemul, să stabilim ce este el. Ca în parabola cu elefantul).

TEMA 1.6: MEMORIA DE SCURTĂ DURATĂ (MSD)

1. Noțiuni de memorie de scurtă durată. Înțelegerea naturii MSD și, prin urmare, definirea ei diferă în funcție de modelul memoriei la care se aderă. Firește, vom avea mai multe definiții ale MSD, deoarece există nu un singur model al memoriei.

Df1. **MSD = procesul de reținere a informației în vederea prelucrării ei corespunzătoare pe o durată scurtă de timp (până la 18-20sec.)** (Radu și col.).

Df2. **MSD = Totalitatea cunoștințelor și mecanismelor de procesare activate în vederea rezolvării sarcinii curente (Micle).**

Df3. **MSD = sistem mnezic care reține informația pe un anumit termen pentru a fi procesată în mod corespunzător fără ca această reținere (păstrare) să fie sprijinită prin (auto)repetiție.**

Df3 este o definiție elaborată în corespundere cu modelul Baddeley.

Potrivit acestui model MSD înseamnă păstrare firească, fără acțiuni speciale de sprijin sau consolidare a informației. Termenul de păstrare este natural. Informația se află în MSD atât cât poate ea să reziste, prin sine și de la sine. Analogie cu păstrarea produselor în mediu natural sau artificial (frigider).

2. Volumul MSD. Încă Ebbinghaus a observat că capacitatea lui de a reține pe scurt timp informația era de până la 7 elemente, sugerând astfel ipoteza că volumul MSD este unul limitat și că ar putea fi în jur la 7 unități de informație.

Psihologul care a sintetizat cercetările experimentale privind volumul MSD și care a numit formula volumului MSD a fost G. Miller. Formula lui Miller este: Volumul (capacitatea) MSD este egal cu numărul magic 7 ± 2 unități de informație. Număr magic 7: 7 minuni ale lumii, 7 zile a săptămânii, 7 note muzicale, 7 culori ale spectrului ...

Acest rezultat a fost obținut prin utilizarea metodei întinderii. Experimentatorul prezintă succesiv serii de itemi care cresc gradual. Începe cu o serie din 3 elemente, apoi urmează seria din 4 și a. m.d. Iată cum:

731 1352 46532 079385 5320473 63857142 ...

Experimentul lui Miller:

Citiți, apoi scrieți ce ați memorat:

B R Q L Z N

K Y C T M E J

W P K T L D D R V

B X M H G S N C Q

În mediu, subiecții reproduc corect 5 – 9 elemente din serie.

3. Durata MSD a fost determinată de psihologii Peterson & Peterson cu ajutorul următorului experiment.

Subiecților li se prezentau 3 consoane urmate de un număr de 3 cifre. Iată așa: CJL 547.

Ei trebuiau să memoreze literele și să le reproducă. Ca să fie imposibilizată sprijinirea prin repetiție a informației în memorie subiecții trebuiau să numere invers peste 3 pornind de la numărul afișat: 547 → 544 → 541 → 538 ...

Experimentatorii variau intervalul (în secunde) dintre expoziția itemilor și semnalul de reproducere: 2, 5, 9, 12, 15, 18, 20, 23, 26, 29, 32.

Rezultat: subiecții au putut reproduce până la valoarea 18-20 sec. a intervalului. Înseamnă că durata de păstrare a informației în MSD este de până la **18 - 20 sec.**

4. Tipul de codare a informației în MSD. Un sistem mnezic se deosebește de alt sistem mnezic prin codul utilizat. Memoria senzorială, de exemplu, recurge la codarea neurobiologică a stimulului (detectorii de trăsături), memoria de lungă durată preferă codul semantic. Întrebarea care apare e: ce cod utilizează MSD?

Pentru a determina modalitatea de codare a MSD R. Conrad a efectuat următorul experiment.

Subiecții trebuie să memoreze serii de litere expuse succesiv pe display (RKH NAV SIM etc). Ca și în experimentul Peterson subiecții trebuie să efectueze operații de calcul în intervalul dintre memorare și reproducere. Obiectul analizei îl constituie erorile pe care le făceau subiecții la reproducere. S-a observat că majoritatea confuziilor se făceau cu litere similare acustic: Z în loc de S, F în loc de V și a. m.d.

Concluzia: *MSD codează informația în sunete. Codul utilizat este cel verbal.*

5. Modul de reactualizare a informației. Sistemele de memorie se mai deosebesc unele de altele prin strategiile de reactualizare a informațiilor. În general, se folosesc două strategii de reactualizare a informației: serială și paralelă. Reactualizare serială constatăm atunci când subiectul, pentru a reactualiza un item, începe prin a reproduce itemii din capul seriei până ajunge la itemul cu pricina. De exemplu, trebuie să reactualizeze cât face 8×7 . Subiectul nu găsește imediat răspunsul și atunci începe: $8 \times 1 = 8$; $8 \times 2 = 16$; $8 \times 3 = 24$ și tot așa până ajunge la 8×7 . Reactualizare paralelă avem atunci când subiectul merge direct la itemul cerut.

Ce modalitate de reactualizare folosește MSD?

S. Sternberg a găsit răspuns la această întrebare prin intermediul următorului experiment.

El prezenta pe ecran serii de itemi care sporeau progresiv cu câte un item. Subiecții trebuie să decidă dacă un item prezentat ulterior face parte din seria de itemi pe care o văzuse. Dacă itemul făcea parte din serie, el apăsa tasta DA, dacă nu făcea parte – tasta NU. Exemplu: pe ecran este prezentată seria KS. După aceasta pe ecran apare litera Q. Subiectul apasă tasta corespunzătoare. Se înregistrează timpul de reacție (TR), adică intervalul dintre apariția pe ecran a itemului de control și apăsarea tastei.

Iată datele:

Prezentarea 1 de litere: S. Item de control: Q. TR = 397 milisecunde.

Prezentarea 2: RB. Item de control: B. TR = 435 milisecunde.

Prezentarea 3: NEV. Item de control: V. TR = 473 milisecunde.

Prezentarea 4: KIAF. Item de control: R. TR = 511 milisecunde etc.

Constatarea: TR crește liniar cu câte 38 milisecunde la fiecare sporire a seriei cu un item.

Concluzia: MSD utilizează reactualizarea serială și nu cea paralelă.

TEMA 1.7. MEMORIA DE LUCRU (ML)

Memoria de lucru este definită ca totalitatea cunoștințelor și mecanismelor de procesare activate în vederea rezolvării problemei sau sarcinii curente.

Misiunea de bază a memoriei de lucru constă în a asigura subiectul cu informațiile necesare pentru a rezolva o problemă sau a îndeplini o sarcină. De exemplu, simpla acțiune de a telefona cuiva devine posibil de realizat doar atunci când subiectului i se oferă informațiile: Numele persoanei (Cui?) și numărul de telefon. Or, exact aceste informații le culege și le furnizează memoria de lucru.

Durata. Despre memoria de scurtă durată cunoaștem că are o durată de păstrare de până la 18-20 sec. Care e durata memoriei de lucru?

La această întrebare se răspunde simplu: informația se reține în memoria de lucru exact atâta timp de cât e nevoie. Dacă o operație chirurgicală durează o oră, atunci e firesc să presupunem că toate informațiile necesare pentru ca operația să decurgă bine sunt în stare de activare, gata mereu să fie puse în uz, adică ele se află în memoria de lucru.

Volumul. Pentru MSD formula volumului ei e 7 ± 2 itemi. Și pentru memoria de lucru formula 7 ± 2 e valabilă, doar cu următoarea mențiune: 7 ± 2 nu itemi, ci **chunk**-uri. Chunk este un termen introdus de G. Miller și înseamnă un grup de itemi reuniți după criteriul semantic. De exemplu, grupul de itemi *msd* este un chunk, tot așa precum *ups* sau *ulim*. Chunk e un concentrat de sens exprimat de un grup de itemi. În ultima analiză, orice cuvânt e chunk. Deși seria de itemi care urmează depășește limitele puse de formula 7 ± 2 , ea oarecum se memorează toată.

NATOU ECSIULIMUSD

De ce? Deoarece noi am grupat itemii după sens și am stabilit 5 chunk-uri. Memoria de lucru are capacitatea să rețină acești 16 itemi deoarece ea operează cu chunk-uri, nu cu itemi aparte.

Codul preferat. Memoria de lucru preferă codul semantic în cele mai multe cazuri spre deosebire de MSD care lucrează cu codul verbal. Codul semantic este mult mai compact, mai încăpător, mai ușor de utilizat și procesat.

Modul de reactualizare a informațiilor. Memoria de lucru utilizează preponderent strategia reactualizării paralele și mai puțin reactualizarea serială.

Iată aceste deosebiri privind însușirile de bază ale MSD și ML ne îndreptătesc să susținem ideea că memoria de lucru este un sistem mnezic autonom și că are propria identitate.

TEMA 1.8. MEMORIA DE LUNGĂ DURATĂ (MLD)

1. Definirea conceptului. MLD este tezaurul personal de cunoștințe, experiențe, competențe. Ea conține informații pe care subiectul le consideră necesare pentru timpul ce urmează, pentru timpul viitor.

Durata de păstrare variază de la 20 sec. până la ani de zile, chiar până la cea egală cu viața întreagă.

Volumul MLD e cel mai mare în raport cu volumul celorlalte memorii și dimensiunile lui au varietăți individuale. Sunt persoane care au o memorie imensă, fiind recunoscute ca erudite: Leonardo Da Vinci, D. Cantemir, M. Eminescu, N. Iorga. Cunoaștem însă și persoane cu un volum modest de experiențe depozitate în memoria lor, persoane care nu s-au străduit să învețe sau nu au avut condiții prielnice pentru dezvoltarea lor. Dacă primele merită epitetul *erudite* care este unul nobil și măgulitor, atunci cele din urmă trebuie să suporte calificativul *ignorante* care mai de grabă este un termen de ocară decât unul onorabil.

Odată ce informația e stocată în MLD ea nu rămâne neschimbată. Cercetările psihologilor privind problema dată pun în evidență faptul că cunoștințele din MLD sunt supuse unei prelucrări continue, neîntrerupte. Ca urmare a acestor procesări informațiile se curăță de ceea ce-i secundar, întâmplător. Informațiile se distilează și rămâne în depozitul mnezic ceea ce este principal și esențial. O altă modificare pe care o suferă informațiile pe timpul aflării lor în MLD este că ele devin mai sistematizate, mai profunde și mai legate unele cu altele.

2. Structura memoriei de lungă durată

Memoria de lungă durată este alcătuită din:

Memoria explicită

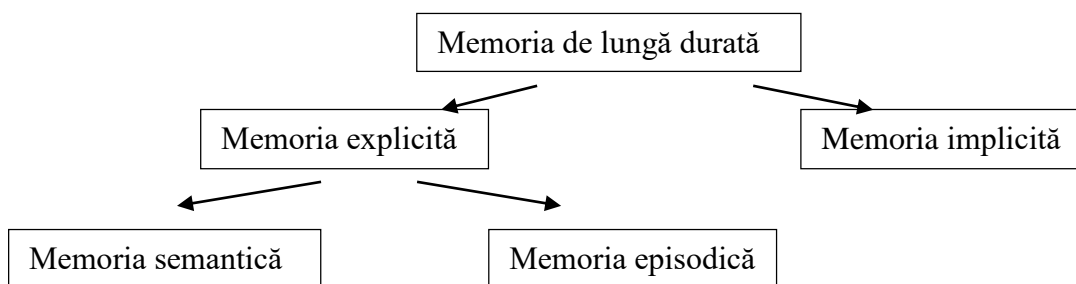
Memoria implicită.

Memoria explicită, la rândul ei, se constituie din:

4. Memoria semantică

5. Memoria episodică.

Figura de mai jos reprezintă modul în care este structurată memoria de lungă durată.



3. Memoria explicită versus memoria implicită. Să analizăm definițiile.

Memoria explicită este memoria care conține informații pe care le putem relata, povesti, declara.

De exemplu, a spune ce film ai privit ieri seara la TV sau cu cine te-ai întâlnit azi după micul dejun sunt cunoștințe ce fac parte din memoria explicită. De altfel răspunsurile la întrebările din biletul de examen sau cele ale profesorului la orele de curs pentru verificare țin de competența memoriei explicite.

Memoria implicită este opusul memoriei explicite.

Memoria implicită este acea parte a memoriei de lungă durată care conține informații ce nu le putem relata, nu le putem exprima prin cuvinte, deși ele există în memorie.

Memoria implicită este, în special, memoria deprinderilor motorii. Acestea sunt abilitățile, mișcărilor automatizate. Specificul acestor cunoștințe constă în aceea că ele nu pot fi declarate, verbalizate. Unui dansator i s-a cerut să descrie modul în care el a reușit să execute o figură foarte complicată de dans. După câteva încercări de a exprima prin cuvinte ceea ce el făcea cu multă măiestrie în timpul dansului și neizbutind mereu, a zis consternat: „Hai mai bine să vă arăt!” Sunt în memoria noastră multe cunoștințe pe care le aplicăm ușor în practică, dar pe care nu le putem verbaliza, relata, descrie. Ele formează memoria implicită.

Cuvântul *explicit* înseamnă ceva exprimat clar, limpede, lămurit prin cuvinte. Antonimul cuvântului *explicit* este *implicit*, ceva neexprimat deschis, prin cuvinte sau alte semne, dar care totuși se înțelege.

Pentru a înțelege mai bine ce e memoria explicită și ce e memoria implicită analizați tabelul de mai jos în care sunt puse față în față cele două memorii.

Memoria explicită	Memoria implicită
1. Conține cunoștințe despre fapte sau stări de lucruri	1. Conține cunoștințe despre reguli și proceduri de comportament
2. Cunoștințele sunt verbalizabile	2. Cunoștințele sunt neverbalizabile sau greu verbalizabile
3. Cunoștințele pot fi accesate prin reactualizări intenționate	3. Cunoștințele nu pot fi accesate liber prin efort intenționat
4. Reprezentarea cunoștințelor în formă verbală, imagistică, semantică	4. Reprezentarea cunoștințelor în formă de reguli de execuție
5. Este evaluată prin teste de recunoaștere și reproducere	5. Este evaluată prin sarcini de execuție
6. Se caracterizează prin flexibilitate înaltă	6. Se caracterizează prin flexibilitate joasă
7. Se caracterizează prin fiabilitate joasă	7. Se caracterizează prin fiabilitate înaltă
8. Este mai recentă (mai tânără) decât implicită	8. Este mai târzie decât explicită, apare înaintea celei explicite

Notă. Fiabilitate înseamnă siguranță în funcționare și exploatare, rezistență la acțiuni de vătămare. Memoria implicită are fiabilitate înaltă, adică ea rezistă la factori nocivi. În caz de accident și traume ea este mai puțin afectată decât cea explicită.

4. Memoria semantică versus memoria episodică. Memoria explicită este compusă din memorie semantică și memorie episodică.

Memoria semantică se referă la cunoștințele generale ale unei persoane despre lume.

Ea cuprinde o largă varietate de informații organizate, incluzând fapte, concepte și vocabular: *formula apei este H₂O* sau *capitala Moldovei este Chișinău* sunt cunoștințe ce fac parte din memoria semantică.

Memoria episodică face posibilă achiziționarea și evocarea informațiilor despre evenimente și întâmplări care au loc într-un timp și loc anume.

Exemplu: amintirea despre prima zi de școală este o cunoștință din memoria episodică.

Încercați să alcătuiți definiții proprii ale noțiunilor de memorie semantică și episodică în baza analizei tabelului de mai jos în care ele sunt prezentate parale și comparativ.

Memoria semantică	Memoria episodică
1. Conține cunoștințe <u>generale</u> : fapte, concepte, legități, credințe	1. Conține cunoștințe despre <u>evenimente</u> și întâmplări din viața personală / societății
2. Cunoștințele <u>nu</u> presupun dimensiuni spațiotemporale	2. Obiectul cunoștințelor este localizat în <u>spațiu și situat în timp</u>
3. Cunoștințele sunt <u>neutre</u> în plan afectiv	3. Cunoștințele (amintirile) sunt însoțite de trăiri <u>afective pozitive / negative</u>

Ați observat, că memoria episodică este memoria faptelor, evenimentelor care au avut loc într-un anumit timp și într-un anumit loc. Este o memorie a amintirilor, care ne permite să ne povestim viața sau o anumită perioadă din ea. Când Ion Creangă a scris *Amintirile din copilărie* el a apelat la memoria sa episodică, și-a pus la contribuție anume acest tip de memorie.

Dacă memoria semantică oferă cunoștințe despre lume și despre sine, care-i permit subiectului să se orienteze și să se descurce în această lume, apoi cea episodică îi permite să-și istorisească propria sa viață și să-și construiască identitatea. Memoria episodică se referă la evenimentele trăite personal de subiect care-și au locația într-un anumit spațiu și timp și pot sta la originea unei biografii.

Când cineva își pierde memoria episodică, el își pierde și conștiința propriei identități. La întrebarea *Cine ești?* răspunsul este nul, căci neștiindu-ți istoria, nu știi nici cine ești. Această situație e foarte bine descrisă în legenda mancurtului, evocată mai sus.

TEMA 1.9. PROCESELE MEMORIEI

0. Introducere. Memoria își realizează misiunea de reflectare a experienței achiziționate în trecut și utilizarea ei în procesul vieții prin 4 procese.

Acestea sunt: memorarea, păstrarea, reactualizarea și uitarea.

Primele trei servesc ideii de acumulare și dezvoltare a depozitului de cunoștințe, iar ultimul are menirea de a curăța spațiul mnezic de cunoștințe devalorizate și de a preveni supraîncărcarea sistemului cu informații, de a-l proteja.

Traseul informației în sistemul mnezic uman este reprezentat în figura de mai jos.

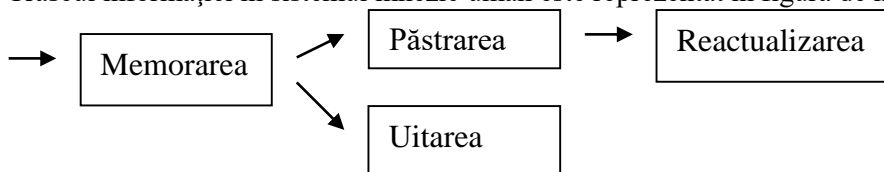


Figura 1. Traseul informației în sistemul mnezic

Mai întâi informația este captată și fixată prin intermediul procesului memorării. Dacă informația dată este calificată ca necesară și utilă ea este transmisă spre păstrare. În caz când ea nu rezistă probei la semnificație și utilitate ea este lichidată, lucru cu care se ocupă uitarea. Informațiile supuse regimului de păstrare ulterior sunt solicitate în vederea executării unei sarcini. Activarea și evocare lor se face prin reactualizare.

Să examinăm mai amănunțit fiecare proces al memoriei.

1. Memorarea. Memorarea este primul proces mnezic din seria celor patru și constituie momentul de start al actului memoriei.

Memorarea este procesul mnezic de întipărire a informațiilor.

Memorarea poate fi: inversez încep cu pozitiv

- 1) *mecanică* sau
- 2) *logică*.

Memorarea mecanică are loc atunci când materialul de memorat nu este supus prelucrării logice, nu se depun eforturi de a extrage esențele din materialul de memorat. Lipsește înțelegerea. Trăsnea, un personaj foarte pitoresc din *Amintirile din copilărie* ale lui Ion Creangă, pune în aplicare anume memoria mecanică pentru a învăța gramatica limbii române din care cauză suferea mereu eșec. Memorarea mecanică duce la o învățare formală și ineficientă. Mai mult chiar, ea duce la schilodirea gândirii.

Memorarea logică însă presupune înțelegerea celor memorate, a sensului și a semnificației lor și se bazează pe asociații de tip causal, logic. Ea prin faptul că presupune însușirea conținutului logic asigură realizarea unei învățări autentice și eficiente.

Memorarea mai poate fi: Inversez

- 1) *involuntară* sau
- 2) *voluntară*.

Memorarea involuntară se caracterizează prin faptul că întipărirea informației se realizează în mod spontan, fără stabilirea unui scop special de a memora și fără a depune efort. Ea are loc deoarece obiectul memorării i-a captat atenția subiectului prin stridența, neobișnuitul, noutatea lui.

Memorarea voluntară se caracterizează prin prezența scopului de a memora și a efortului volitiv depus în vederea realizării acestui scop.

Mecanismul de bază ce realizează memorarea este repetarea.

Repetarea mamă dreaptă / mamă vitregă. Când e una, când e alta?

Eficiența memorării depinde de modul în care este executată repetarea materialului de învățat.

Repetarea eficientă presupune satisfacerea a 2 condiții:

- 1) număr optim de repetiții ale materialului;
- 2) intervale optime dintre repetiții.

De asemenea eficiența memorării mai depinde și de metoda de memorare. În cazul când materialul de memorat este de volum mic se recomandă memorarea globală (totul dintr-odată), însă când volumul materialului este mare se recomandă memorarea pe părți.

O repetare eficientă vom obține atunci când ea va fi organizată după principiul ciclic: *ciclu să conțină 3 momente*: (memorarea 1 – reproducerea 1 - (auto)evaluarea 1) → (memorarea 2 – reproducerea 2) → (memorarea 3 – reproducerea 3)..., adică citim, bunăoară, un text pentru a-l memora, închidem cartea și reproducem, verificăm în ce măsură am memorat corect, apoi iarăși, în caz de necesitate, citim, iarăși verificăm și a. m. d... Ca în jocul de dame: albele pornesc jocul, negrele răspund, apoi din nou albele fac mutarea și a. m. d...

2. Păstrarea. Păstrarea este cronologic al doilea proces al actului mnezice ce succede memorarea **Păstrarea sau conservarea presupun reținerea pentru un timp mai scurt sau mai îndelungat a celor memorate.**

Informațiile memorate de obicei sunt direct utilizate în vederea execuției unei sarcini. Pe urmă lucrurile se stabilesc astfel: dacă informația e de unică folosință, în sens că subiectul e convins că de ea nu va mai avea nevoie nici azi, nici mâine, nici mai târziu, atunci ea este abandonată sau aruncată la „lada de gunoi” de către uitare. Însă în multe cazuri informațiile memorate sunt apreciate ca fiind necesare și utile pentru acțiunile viitoare și atunci ele sunt puse la păstrare.

Procesul de păstrare, al doilea în ordinea derulării actului mnezic, are drept misiune asigurarea existenței unei informații stocate în memorie, astfel ca ea să poată fi revocată și utilizată la momentul oportun.

Evident este că informațiile depuse la păstrare nu rămân intacte, ci suferă schimbări de conținut, structură și formă. Schimbările pot avea sens pozitiv sau negativ.

Schimbările pozitive le constatăm atunci când informația pe parcursul aflării ei în memorie e pusă în legătură cu alte informații, achiziționate mai târziu, și astfel ea își îmbogățește conținutul.

O altă schimbare de ordin pozitiv ar fi că informația în timpul păstrării se purifică de tot ce este neesențial, accidental, întâmplător și se consolidează ceea ce este esențial și important. Pe parcurs are loc relevarea esențialului din ea. În schimb se mai pot întâmpla modificări de ordin negativ, cum ar fi ștergerea unor detalii dintr-o amintire, pierderea unor legături, cuvinte, nume. Or, aceasta produce sentimente de frustrare și neceaz.

Evident, fiecare dintre noi este interesat într-o păstrare bună a informațiilor depozitate în memorie, care ar însemna asigurarea a cel puțin două calități a reproducerii:

- 1) informația reprodusă să fie completă;
- 2) informația reprodusă să fie fidelă.

Pentru aceasta e nevoie să ne programăm exerciții și repetiții de menținere pentru a preveni uitarea. În caz contrar riscăm să uităm ceea ce nu am dori să uităm.

3. Reactualizarea. O informație este păstrată pentru ca ea să fie ulterior reprodusă. A. P. Cehov spunea: „Dacă se deschide cortina și în scenă, pe perete, atârână o armă, atunci ea va trebui, până la sfârșitul spectacolului, să împuște”. Tot așa și informațiile. Dacă ele au fost anterior memorate și păstrate, înseamnă că ele vor fi, la un moment anume, reactualizate.

Reactualizarea constă în accesarea informației stocate și aducerea ei în planul conștiinței spre a fi utilizată.

Reactualizarea are următoarele însușiri:

- 1) *promptitudinea*, se referă la rapiditatea cu care informația este extrasă și oferită mecanismelor de elaborare a răspunsurilor.

După acest criteriu distingem:

- a) reactualizare promptă sau
- b) nepromptă (înceată).

2) *adecvanța* înseamnă concordanța în conținut și semnificații a ceea ce se cere reactualizat și ceea ce efectiv s-a reactualizat.

Reactualizarea poate fi:

- a) adecvată sau
- b) neadecvată.

3) *plenitudinea* exprimă diferența dintre volumul materialului memorat și al celui ce a fost reactualizat.

Reactualizarea, din acest punct de vedere, se împarte în:

- a) reactualizare completă sau
- b) incompletă (parțială).

Reactualizarea se poate realiza prin două modalități: recunoașterea și reproducerea.

Recunoașterea este procesul de reactualizare a informației declanșat în prezența obiectului despre care trebuie furnizată informația.

Reproducerea constă în reactualizarea și relatarea informației anterior stocată în absența obiectului de referință.

În final, este necesar să subliniem că eficiența reactualizării informațiilor din stocul memoriei este determinată de calitatea memorării și a păstrării. De fapt, între ele există o cauzalitate liniară: memorarea bună duce la păstrare bună, iar păstrarea bună asigură succes în reproducere.

4. Un alt proces legat de memorie este **uitarea**. Uitarea este opusă păstrării: informația memorată fie că se păstrează, fie că se uită. Uitarea se referă la pierderile informațiilor memorate, ștergerea lor, dispariția lor din spațiul cognitiv

Uitarea este procesul mnezic de ștergere sau lichidare a informațiilor memorate.

Uitarea se manifestă în faptul că subiectul nu poate reactualiza o informație care i se cere, nu poate da curs solicitării de a-și aminti ceva, nu poate răspunde la întrebări ce vizează anumite cunoștințe. Subiectul eșuează la probe de recunoaștere sau reproducere.

De obicei uitarea e tratată în termeni negativi, mai ales în mediile școlare. "Am luat o notă proastă din cauza că memoria mi-a jucat festa", mărturisește dezolat un elev. Sau „am uitat răspunsul, deși îl știam”, se văicărește altul. Într-adevăr, în asemenea cazuri uitarea produce efecte negative, prilejuiește eșecuri și ne face să ne simțim frustrați. Ea provoacă sentimente de insatisfacție față de sine și de neîmplinire.

Dar uitarea ar putea să joace și un rol pozitiv.

De exemplu, în cazul când sistemul nostru cognitiv este supraaglomerat cu informații și, drept urmare, devine rigid, inert. Ca sistemul cognitiv să-și recapete capacitatea de a funcționa normal, el trebuie curățat de informațiile de prisos, de balast, ce împovărează sistemul. Or, exact acest lucru îl face uitarea. Ea lichidează cunoștințele devenite inutile în urma pierderii actualității și valorii lor cognitive.

Un alt caz în care intervenția memoriei este benefică ar fi surmenajul sistemului nervos. În această situație uitarea joacă rol protector.

Al treilea caz când uitarea are rol binefăcător e cazul amintirilor traumatizante, care terorizează personalitatea mai ales în orele de singurătate și de nesomn. Atunci uitarea este chemată și așteptată. Nimicirea amintirilor despre nenorociri, dureri și crize este apreciată ca un act de salvare și ca o posibilitate de a reveni la viața normală.

De ce uităm? Ajungând la ideea că uitarea are dublă natură: ea are și rol pozitiv, și negativ, lucrul cel mai important e să știm a o gestiona, să știm a o controla. În fond, aceasta ar însemna în a o transforma din uitare involuntară în uitare voluntară. Aceasta ar însemna *să uiți când vrei și ce vrei...* Lozinca „Să luptăm cu uitarea!” să o înlocuim cu „Să cunoaștem uitarea și să o putem gestiona!” Or, pentru aceasta trebuie să cunoaștem uitarea, esența ei și, mai ales, cauzele care-i determină apariția și lucrul ei.

Prima cauză și cea mai des evocată, după cum am stabilit deja, este oboseala, care face dificilă sau imposibilă accesarea informației. Recomandarea cea mai potrivită și mai indicată ar fi să prevenim oboseala, să nu o lăsăm să ne ocupe ființa, dar dacă ea s-a instalat deja, atunci să știm și să voim să ne administrăm pauze de relaxare și de refacere.

O altă cauză a uitării e abandonarea informațiilor, părăsirea lor deoarece ele și-au pierdut actualitatea și nu le mai utilizăm. Când o cunoștință nu este utilizată luni și ani de zile, ea se evaporă și treptat dispar, iar calea de acces la ea se pierde.

Interferența dintre informații de asemenea poate servi drept factor de uitare. Interferență constatăm atunci când o informație influențează negativ existența altei informații și face imposibilă evocarea sau recuperarea ei.

Există două forme de interferență: retroactivă și proactivă.

În cazul interferenței retroactive informația nouă o surpă pe cea veche. Cunoștințele însușite la lecția precedentă sunt fragilizate de cunoștințele noi dobândite la lecția curentă.

În cazul interferenței proactive situația e exact inversă: o informație veche, stocată deja în memorie, influențează negativ stabilirea și fixarea informației noi. Între informația nouă și cea veche apare o relație de competiție, rivalitate, excludere. De obicei în atare situații informația veche e cea care învinge. Cunoștințele despre anatomia sistemului nervos, achiziționate anterior, pot să inhibe formarea cunoștințelor despre psihicul uman la lecția curentă.

Cum am putea diminua impactul interferenței?

Interferența apare între cunoștințele relativ asemănătoare (cuvinte, texte, numere...). În acest caz trebuie să punem între ele un paravan cognitiv și să le despărțim astfel ca să nu nimerescă în același cadru spațiotemporal două cunoștințe asemănătoare. Ne-am făcut tema la limba română, trecem la matematici, de acolo la limba străină sau istorie și a. m. d.

Un alt procedeu care și-a demonstrat utilitatea în evitarea interferenței este analiza comparativă a cunoștințelor vechi și noi. Prin comparare se poate stabili clar care sunt asemănările și care sunt deosebirile dintre ele și, drept urmare, și cunoștințele vechi, și cele noi devin entități cu configurații proprii și greu confundabile.

TEMA 1.10. PATOLOGIA MEMORIEI

Patologia memoriei desemnează totalitatea tulburărilor de memorie și a dificultăților de memorie.

Tulburările de memorie se numesc *amnezii*.

Amnezia. În accepție largă, amnezie înseamnă orice tulburare de memorie prin pierderea totală sau parțială a memoriei determinată de disfuncții ale activității nervoase superioare.

După felul de manifestare clinică distingem:

Amnezie anterogradă: afectează memoria evenimentelor trăite pe parcurs de către subiect, adică memoria concepută ca „mergând în întâmpinare”; calificată și ca a faptelor recente, ca uitare încet cu încetul.

Amnezie retrogradă: afectează memoria de evenimente și de informații - aflate înaintea apariției unei stări patologice, adică concepută ca „proiectată în urmă”; calificată și ca amnezie a trecutului, această amnezie se referă la amintirile biografice, cunoștințele didactice și socio-culturale și ține de un gradient temporal care face ca amintirile cele mai vechi să reziste cel mai bine (legea lui Ribot: părinte al psihologiei franceze, Sorbona, 1839-1916).

Amnezie globală: desemnează o amnezie anterogradă care afectează informațiile, oricare ar fi modalitățile lor senzoriale (vizuală, auditivă, olfactivă etc), în timp ce o **amnezie electivă** specifică nu afectează decât un singur tip de informație (amnezie verbală, de exemplu).

Amnezie semantică: afectează cunoașterea obiectelor și a lexicului; ea poate fi apropiată de asimbolie (incapacitatea de a opera cu simboluri) și într-o anumită măsură de afazia amnezică (uită cuvintele).

Amnezie de identitate: situație psihopatologică ce face ca un pacient să-și fi pierdut identitatea și orice amintire biografică în legătură cu ea, în timp ce capacitățile mnezice care permit achiziția de noi amintiri sunt cruțate (mancurtul).

Amnezie traumatică: trimite la o circumstanță etiologică răspunzătoare de o amnezie lacunară, adică referitoare la o perioadă de timp care este golită de orice amintire. Această perioadă de timp corespunde lipsei de conștiință, dar poate afecta și un moment din trecut mai mult sau mai puțin vast și care a precedat traumatismul (amnezie retrogradă), precum și o perioadă în care, în ciuda revenirii la conștiință, prezentul nu mai poate duce la amintiri (amnezie anterogradă).

Sindrom amnezic: constituie modelul neuropsihologic al amneziilor. Legat de leziune bilaterală ce afectează sistemul limbic, mecanismele sale răspunzătoare sunt departe de a fi univoce (tulburare de achiziție, de consolidare, de reactualizare). Nucleul său este constituit dintr-o amnezie anterogradă globală fără amnezie semantică, adică atingând electiv memoria episodică.

Sindromul lui Korsakov poate și trebuie considerat drept o formă de sindrom amnezic (Korsakov, psihiatru rus, Universitatea din Moscova; 1854-1900).

Alte forme de tulburări ale memoriei ce apar în cursul afecțiunilor de tip paroxistic, epileptic sau emoțional sunt: *hipomnezia, hipernezia și paramnezia*.

Hipomnezia este o memorie redusă ca volum și durată, o memorie insuficientă. Caz de slăbire a memoriei.

Hipernezia este o hipertrofie a memoriei ce poate fi globală în stările de excitație maniacală sau parțială la persoanele cu aptitudini speciale (memoria cifrelor, a datelor, muzicală și la cei cu insuficiențe mintale) sau în stare de hipnoză.

Paramneziile sunt amintiri ce au o stare specială. Deosebim două categorii de paramnezii: cele în care o amintire apare ca un fel de cunoaștere nouă și personală (*reminiscente*) și, cele în care o situație de cunoaștere, o informație, o situație nouă este considerată ca o amintire. Așa-numita iluzie a lui „*deja vu*”.

TEMA 1.11. PARTICULARITĂȚILE INDIVIDUALE ALE MEMORIEI

Fiecare dintre noi memorizează în felul său, reproduce în felul său, uită în felul său. Acest mod propriu de a utiliza memoria constituie stilul mnezic al persoanei ca subiect al memoriei. Stilul mnezic se definește ca ansamblu de particularități individuale ale memoriei.

Care sunt principalele particularități ale memoriei sau Prin ce se deosebesc oamenii unii de alții atunci când ei lucrează cu memoria lor ?

În primul rând, după viteza memorării și uitării.

După acest criteriu stabilim următoarele tipuri de persoane.

4. Persoane care memorează repede și uită încet.
5. Persoane care memorează încet și uită încet.
6. Persoane care memorează repede și uită repede.
7. Persoane care memorează încet și uită repede.

Evident este că persoanele care memorează repede și uită încet sunt cele mai avantajate, în timp ce persoanele care memorează încet și uită repede sunt pe deplin justificate să fie nemulțumite de memoria lor și să se gândească la modul cel mai serios la problema îmbunătățirii ei .

În al doilea rând, oamenii se mai deosebesc prin codul pe care ei îl preferă și-l utilizează la introducerea informației în memorie și la procesarea ei.

După codul preferat, distingem 4 tipuri de memorie:

Memoria vizuală.

Memoria auditivă.

Memoria kinestezică.

Memoria afectivă sau emoțională.

Oamenii se deosebesc unii de alții prin tipul de memorie care predomină.

Unii excelează prin memoria lor auditivă. Aceștia sunt, mai ales, muzicanții. Barbu Lăutaru, la o petrecere organizată de C. Stamati l-a impresionat pe F. List, reproducându-i după o singură audiere o rapsodie, fără a scăpa vreo-o notă, demonstrând o putere de interpretare și o memorie muzicală care întrecea orice imaginație. Persoanelor cu memoria auditivă predominantă li se recomandă mai bine să asculte ceea ce vor să memoreze, decât să citească. Ele preferă să gândească și să povestească în glas.

Alții se deosebesc prin memoria vizuală productivă. Aceasta e cea mai bine dezvoltată la pictori. Pictorul-marinist I. Aivazovski făcea promenada pe malul mării, fixa în memoria lui vizuală peisaje marine, apoi pleca la atelier și picta din memorie. Toate tablourile lui au fost pictate în atelier, nu pe malul mării. Persoanele cu acest tip de memorie memorizează mai bine materialul, dacă singuri vor citi textul. Le sunt de folos schemele, fotografiile, imaginile. Se recomandă vizionarea filmelor tematice. Cu referire la ei se spune „Mai bine o dată să vezi, decât de 10 ori să auzi”.

Memoria kinestezică, memoria mișcărilor, e caracteristică dansatorilor, sportivilor, balerinelor. E memoria care domină și care le asigură succesul lor profesional. Persoanele cu acest tip de memorie sunt sfătuite să scrie ceea ce au de învățat și să articuleze enunțurile scrise, să le citească cu glas tare de câteva ori.

Memoria afectivă este memoria sentimentelor. C. Stanislavski menționa: „ Dacă sunteți capabili să roșiți sau să păliți doar gândindu-vă la un eveniment ce v-a marcat în trecut, posedați cu siguranță memorie afectivă”. Ea este memoria prin care excelează actorii.

TEMA 1.12. OPTIMIZAREA MEMORIEI

Cea mai importantă modalitate de asigurare a durabilității informațiilor în memorie îl reprezintă repetiția. *Repetiția este mater studiorum*, spune o veche cugetare.

Nu orice repetiție asigură însă trăinicia cunoștințelor, ci doar cea optimă. Cercetările au arătat că repetițiile suplimentare nu trebuie să fie nici prea puține (produc fenomenul subînvățării), dar nici foarte multe (supraînvățarea).

Repetiția *eșalonată*, bazată pe separarea în timp a repetițiilor, este mai productivă decât cea *comasată*.

Repetiția *activă*, independentă, bazată pe redarea pe dinafară a textului, cu cuvinte proprii, este superioară repetiției pasive bazată doar pe recitirea textului.

Repetarea *încărcată cu sens* și semnificație (înțelegând ceea ce se memorează și pentru ce) este mai productivă decât cea mecanică și lipsită de rost.

Repetând materialul în *diverse forme* și combinații (cu voce tare, înscris, sub formă de schemă sau tabel etc.) va fi mai trainic reținut decât repetițiile monotone.

Memoria va funcționa mai bine dacă învățarea se sprijină pe anumite *motive cognitive* (intrinseci): interes cognitiv (vreau să știu), curiozitate epistemică, atracție spre mister, dorința de a continua învățarea, motivul autoactualizării (vreau să mă dezvolt prin învățare) etc.

Un rol important în eficiența memoriei îl au procesele afective pozitive: *emoțiile și sentimentele intelectuale* - bucuria explorării, plăcerea descoperirii noutăților, pofta de a învăța etc.

Optimizarea funcționalității memoriei se mai poate obține prin utilizarea unor procedee speciale numite *mnemotehnice*.

Intensificarea interacțiunii dintre subiect și materialul de memorat, apelul la diverse metode de prelucrare a acestuia, cum sunt: a) alcătuirea planului textului; b) fracționarea lui în părți; c) desprinderea punctelor esențiale; d) stabilirea asemănărilor și deosebirilor.

Stabilirea unor *repere*, a unor puncte de sprijin, a unor *mnemoscheme* sau *mediatori* ridică potențialul memoriei: sublinierea cuvintelor / sintagmelor de reper, scrisul pictografic, asociațiile, rezumatele, schemele grafice și a.

Fixarea conștientă a *scopului* activității de învățare cât mai clar posibil. Important este să știm nu doar că trebuie să memorăm, ci și pentru cât timp, cât de precisă trebuie să fie memorarea și reactualizarea, care este valoarea și utilitatea informațiilor memorate.

Sistematizarea cunoștințelor care urmează a fi asimilate. Ele vor fi mai ușor și mai mult timp reținute dacă vor fi legate unele de altele, ierarhizate și integrate în sistemul noțional, dacă sunt segmentate în unități de sens (chunk-uri), dacă sunt organizate pe baza unui plan unitar și coerent.

Au fost puse în evidență și *alte procedee mnemotehnice* de mare eficiență, ca de pildă:

1) cel mai bun mod de a memora este ca subiectul să-i acorde materialului de memorat propria sa semnificație, din optica sa personală; cât mai multe conexiuni cu propria viață (personalizare);

2) luarea de notițe după metode proprii și cu propriile cuvinte;

3) utilizarea unor variate metode vizuale: figuri, grafice, tabele, săgeți, careuri etc.;

5) metoda LOCI (Cicero - „a locului”): utilizarea imaginii care să se fixeze pe ceea ce vrem să memorăm pe o rută închipuită. Subiectul își imagineze o anumită rută cu locuri pe care

avansează treptat: strada, parcul din fața blocului, scara, ușa apartamentului, vestibulul, sufrageria, bucătăria, baia, dormitorul etc. Subiectul este invitat să construiască o imagine cu fiecare item de memorat, la fiecare oprire pe ruta aleasă; să construiască o legătură între toți itemii, ca într-un scenariu de film. Trebuie să se memoreze lanțuri de cuvinte sau evenimente și nu unități singulare. Deci, se elaborează o istorie sau o poveste în care sunt incluse informațiile care trebuie să fie memorate.

6) acronime și fraze: acronimul ROGVAIV ușurează aducerea aminte a culorilor spectrului), fraza „Pie I wish I could remember pi” – 3,141592 sau „Что я знаю о кругах» - 3,1416).

7) metoda RICAR.

Metoda RICAR

Este una dintre cele mai bune metode de îmbunătățire a memoriei. Ea este destinată îmbunătățirii abilității studentului să rețină de a învăța și reproduce materialul prezentat într-o carte sau un manual. Autorii ei sunt E.L.Thomas și H. A. Robinson (1982).

Metoda a luat numele de la primele litere ale celor cinci etape ale sale: *Răsfoire, Întrebări, Citirea textului, Amintirea punctelor principale, Recapitulare în gând*.

Prima și ultima etapă se aplică întregului capitol, în timp ce etapele intermediare se aplică fiecărei secțiuni a capitolului.

Metoda RICAR ar putea arăta astfel:

Prima etapă: *familiarizarea cu textul*, ceea ce presupune o lectură rapidă a întregului material pentru (o cât mai bună) orientare.

A doua etapă: *aprofundarea ideilor*; se fragmentează materialul după principalele teme (capitole, paragrafe); în continuare, se urmărește o cât mai fidelă înțelegere și riguroasă sistematizare a primei teme; după prelucrarea (înțelegerea și sistematizarea) primului fragment se trece la al doilea ș.a.m.d.; se procedează astfel până la parcurgerea și prelucrarea întregului material (curs), înțelegerea aprofundată asigură, în bună măsură, și memorarea.

A treia etapă: se impune reluarea fiecărei teme în vederea unei *memorări analitice*; memorăm ceea ce n-am reținut (până în această etapă) și revedem fișele pe care le-am întocmit în etapa precedentă; subliniem, ceea ce ne interesează.

A patra etapă: este etapa în care urmărim *o fixare de ansamblu*; mai precis, este vorba de recapitularea întregului material însoțită de întocmirea unor scheme; reținem câteva idei principale pe o foaie de hârtie, sintetizăm esența/structura fiecărei lecții (teme).

A cincia etapă: este etapa care se referă la *recapitularea acestor scheme*; ea ne ajută să vedem întregul, să vedem semnificațiile mai profunde, ne permite să putem aborda subiecte de sinteză (pentru tratarea cărora suntem nevoiți să apelăm la cunoștințe din diferite lecții).

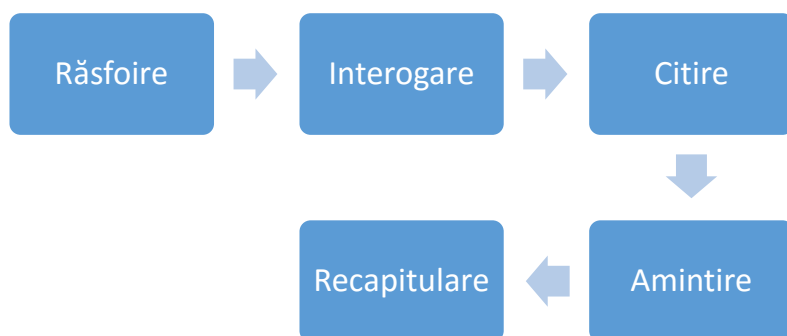


Figura 2. Metoda RICAR: reprezentare grafică

2. PSIHOLOGIA GÂNDIRII

TEMA .2.1. NATURA PSIHOLOGICĂ A GÂNDIRII

*Cogito, ergo sum
(Cuget, deci exist)
Descartes*

1. Definierea conceptului de gândire. Gândirea este un proces psihic superior care ocupă o poziție centrală în sistemul psihic uman și îndeplinește un rol decisiv în cunoaștere.

Dacă procesele senzoriale realizează legături directe cu mediul, gândirea efectuează o reflectare *mijlocită* a realității, căutând să surprindă dincolo de forme conținuturile, dincolo de fenomene esențialul, dincolo de concret generalul.

Gândirea se definește ca procesul psihic cognitiv care reflectă în mod abstract și general esența lucrurilor și a relațiilor dintre ele, utilizând limba sau alt sistem de semne ca instrument, și are drept produse noțiuni, judecăți, raționamente.

Din această definiție putem extrage următoarele caracteristici esențiale ale gândirii:

- 1) Reflectă (Cum?) generalizat și abstractizat
- 2) Reflectă (Ce?) esența lucrurilor și relațiile dintre ele
- 3) Utilizează (Ce?) limba sau alt sistem de semne ca mijloc, ca unealtă
- 4) Are drept produs (Ce?) noțiuni (concepte), judecăți (idei), raționamente.

Iată cum mai este definită gândirea în Psychological Encyclopedia: „*Thinking is a mental activity involved in understanding, processing and communicating information*” (*Gândirea e acea activitate mintală care se implică în înțelegerea, procesarea și comunicarea informației*”).

Potrivit aceleiași surse, a gândi înseamnă:

- 1) a accesa o informație;
- 2) a o reprezenta mental;
- 3) a raționa despre ea;
- 4) a elabora judecăți, soluții și decizii privind informația dată.

2. Funcțiile gândirii sunt următoarele:

A înțelege lumea și pe sine ca element al acestei lumi.

A surprinde (observa) problemele cu care subiectul se confruntă în viața lui școlară, profesională și în cea de toate zilele și a le rezolva.

A crea și inventa lucruri noi, originale.

A lua decizii în situații de alegeri („Omul mereu se află la răscruci de drumuri...”).

3. Operațiile gândirii. Realizarea acestor 4 funcții se face prin aplicarea unui set de operații ale gândirii.

Operațiile gândirii sunt definite ca acte automatizate care se produc în plan intern (mintal) și constituie elemente (părți componente) ale proceselor gândirii.

Operațiile gândirii sunt: *analiza, sinteza, generalizarea, particularizarea, abstractizarea, concretizarea, clasificarea, compararea, analogia* și a.

Anumite operații ale gândirii se grupează în perechi. Acestea sunt: analiza - sinteza, concretizare - abstarctizare, particularizare - generalizare.

Altele preferă să fie și să funcționeze de unele singure: compararea, clasificarea, analogia și a.

Prima pereche de operații este *analiza și sinteza*.

Analiza este operația gândirii de desfacere (separare, descompunere) mintală a unui obiect în părțile sale componente și studierea fiecărei părți stabilite pentru a cunoaște mai bine acest obiect.

De exemplu, analiza fonetică a cuvântului *fonem*, analiza psihologică a unui comportament etc.

Sinteza este operația cu sens opus. Ea constă în asamblarea părților în întreg, unirea lor într-un întreg.

De exemplu, elaborarea unui plan de text, alcătuirea cuvintelor din sunete (litere) disparate, perfectarea unei referințe psihologice a unui elev sau a unei clase de elevi etc.

A doua pereche: *concretizare și abstractizare.*

Abstractizare înseamnă extragerea esenței unui lucru.

A abstractiza înseamnă a determina esențialul dintr-un obiect, proces sau eveniment, neglijând formele, manifestările exterioare ale acestora.

Concretizarea e operația cu sens invers: ea identifică manifestările esenței, forma în care ea se arată și se realizează.

De exemplu, a stabili caracteristicile esențiale ale cuvintelor substantive este abstractizare, a aduce exemple concrete de substantive este concretizare.

A treia pereche: *particularizare și generalizare.*

Generalizare este operația de identificare a ceea ce este comun tuturor obiectelor ce fac parte dintr-o anumită clasă.

Particularizarea, din contra, stabilește ceea ce este specific, propriu doar acestui obiect.

Alte operații, care nu formează perechi:

Clasificarea este operația de grupare a obiectelor în baza unui sau a mai multor criterii.

Compararea înseamnă stabilirea de asemănări și deosebiri între două sau mai multe obiecte supuse cercetării.

Analogia este operația prin care se stabilesc asemănări dintre lucruri ce aparent sunt "străine", departe unul de altul.

De exemplu, sistemul științelor psihologice este analogic construcției atomului.

TEMA 2.2. FELURILE GÂNDIRII

Există nu o gândire, ci mai multe. Sorin Vieru în cartea sa **Riscul gândirii** listează vreo 30 de gândiri: gândirea analitică, gândirea sintetică, gândirea discursivă, gândirea logică și tot așa până la 30.

În asemenea situație (existența a mai multor gândiri) apare necesitatea de a face ordine cognitivă în spațiul gândirilor.

Precum bine știm, cea mai potrivită și productivă modalitatea de a face ordine cognitivă este clasificarea.

Clasificarea înseamnă repartizarea unei mulțimi de obiecte în categorii în baza unuia sau mai multe criterii.

Criteriul înseamnă principiul ce stă la baza clasificării.

Unei clasificări îi corespunde un criteriu. Ergo: câte criterii atâtea clasificări.

Să procedăm la clasificarea gândirilor.

Criteriul 1: Natura codului utilizat de gândire.

După acest criteriu distingem:

- 1) Gândire intuitiv-acțională
- 2) Gândire intuitiv-plastică
- 3) Gândire abstract-verbală.

Această clasificare îi aparține psihologului rus S.L. Rubinștein. În limba lui Rubinștein termenii sună astfel: наглядно-действенное мышление, наглядно-образное мышление, абстрактно-словесное мышление.

Gândirea intuitiv-acțională este gândirea ce operează cu scheme de acțiuni, iar rezolvarea problemelor se face prin coordonarea schemelor de acțiuni. Exemplu din experiențele lui Piaget: Jucăria stă pe masă. Copilul vrea jucăria. Se ridică în vârful picioarelor. Nu ajunge. Întâmplător observă că mișcând fața de masă, se mișcă și jucăria. Atunci el trage spre sine fața de masă astfel jucăria nimerește în zona lui de acces. Piaget numește o astfel de capacitate inteligența sensoro-motorie.

Gândirea intuitiv-plastică este gândirea care operează cu imagini, cu reprezentări. Problema de a schimba aspectul camerei o faci prin a-ți imagina cum ar arăta camera dacă divanul ar sta lângă peretele opus, iar dulapul ... Un alt exemplu. R. Arnheim în cartea sa **Gândirea vizuală**: două persoane Pavel și Petru au de rezolvat următoarea problemă: acum e ora 12.35. Ce oră va fi peste 4 ore și 55 min.? Pavel își imaginează cadranul în situația când el arată 12.35, apoi mișcă (în minte!) acele ceasornicului cu 4.55 înainte și citește rezultatul de pe ecranul imaginației sale. Petru însă adună în minte 12.35 cu 4.55 și obține același rezultat -17.30. Care dintre ei a folosit gândirea intuitiv-plastică? Evident, Pavel, iar Petru a făcut uz de gândirea abstract-verbală. R. Arnheim numește gândirea intuitiv-plastică gândire vizuală.

Gândirea abstract-verbală este gândirea ce operează cu noțiuni sau concepte exprimate în cuvinte. În fond, această gândire lucrează cu cuvinte-noțiuni. Este cea mai evoluată gândire și e proprie doar persoanelor adulte și normale. Piaget numește capacitatea de a gândi abstract-verbal inteligența operațiilor formale. Definițiile gândirii din manuale și dicționare de psihologie au ca obiect anume acest fel de gândire ca fiind gândirea tip sau ceea ce numim gândirea adevărată.

Criteriul 2. Prezența noului în producția gândirii.

După acest criteriu distingem:

- 1) Gândirea productivă.
- 2) Gândirea reproductivă.

Gândirea productivă este gândirea generatoare de idei, teorii, dispozitive, aparate, mașini, metode etc. **noi**, inexistente până la momentul dat. Datorită acestei gândiri este posibil progresul științifico-tehnic, social, cultural etc. Această gândire se mai numește gândire creativă (creatoare).

Gândirea reproductivă este gândirea ce reproduce sau repetă mersul gândirii altcuiva. Citești, de exemplu, lucrarea lui Freud **Interpretarea viselor**. Scopul pe care-l urmărești este nu de a inventa o nouă viziune asupra viselor, ci de a-l înțelege pe Freud, ideile lui. Or, aceasta se face prin a reproduce în creierul tău lucrarea gândirii lui Freud.

Criteriul 3. Sursa problemei de gândire.

De unde vine problema? Cine o pune? Viața de toate zilele (practica) sau academia, știința, savantul?

După acest criteriu distingem:

- 1) Gândirea teoretică.
- 2) Gândirea practică.

Gândirea teoretică este gândirea ce răspunde la necesitățile dezvoltării științelor teoretice. De exemplu, apare problema de a generaliza o experiență sau a conceptualiza datele și rezultatele unei cercetări experimentale și atunci gândirea teoretică este cea potrivită pentru a răspunde acestei provocări. Gândirea teoretică este gândirea savanților academicieni, creatori de sisteme și teorii, concepții științifice. Exemplu: A.N.Leontiev a elaborat teoria psihologică a activității. Această teorie este produsul gândirii teoretice cu care era înzestrat Leontiev și cu care el lucra.

Gândirea practică este gândirea ce deservește nevoile practicii. Este gândirea noastră de toate zilele, ea ne permite să ne descurcăm cu dificultățile care apar în viața noastră cotidiană. E gândirea ce răspunde la întrebări de tipul *ce e de făcut în situația dată?* Gândirea practică mai este gândirea ce dezvoltă viața materială. A apărut, de exemplu, necesitatea de a comunica cu alții în drum spre serviciu sau casă. Cum? Nu ai să iai telefonul fix cu tot cu fir după tine... Și atunci a fost inventat telefonul mobil. Această invenție este opera gândirii practice. Lucrare de referință privind gândirea practică: B.M.Teplov **Ум полководца** despre gândirea sau inteligența marilor conducători de oști Suvorov, Kutuzov, Napoleon...

Criteriul 4. Modul de abordare a problemei de rezolvat.

Prin aplicarea acestui criteriu deosebim:

- 1) Gândirea convergentă.
- 2) Gândirea divergentă.

Concepția despre gândirea convergentă și gândirea divergentă îi aparține psihologului Jerome Guilford (**The Nature of Human Intelligence**).

Gândirea convergentă este gândirea care se produce într-un cadru anume, e „cuminte”, nu depășește limitele spațiului problemei. Operează în bază de algoritm, calapod, tipar, stereotip.

Gândirea divergentă e gândirea ce în mersul ei spre soluție mereu își lărgeste perspectiva. E gândirea neastâmpărată („sare gardul”, cum a calificat-o un psiholog), iesă din cadru, rupe stereotipurile. Elaborează mai multe soluții la o singură problemă.

Guilford stabilește 3 proprietăți distincte ale gândirii divergente: originalitate, flexibilitate, fluiditate. Originalitate înseamnă calitatea de a fi unic, deosebit, specific („Doar să semene cu tine”).

Flexibilitatea înseamnă ușurința de adaptare la condiții noi. S-au schimbat condițiile problemei, s-a schimbat situația, se schimbă corespunzător și strategiile, și metodele de rezolvare.

Fluiditate înseamnă proprietatea de a fi productiv în generarea ideilor. Ideile curg, cuvintele curg. Vin idei, una după alta... Fluiditate se exprimă în bogăția producerii ideatice, verbale, bogăția asociațiilor.

Criteriul 5. Care operație predomină? Analiza? Sinteza?

După acest criteriu distingem:

1) Gândirea analitică.

2) Gândirea sintetică.

Gândirea analitică este gândirea ce iscodește lucrurile în detaliile lor, ea merge în profunzime, înăuntru lucrurilor. Soluția se obține prin analiza situației.

Gândirea sintetică este gândirea holistă, gândirea ce se raportează la întreg și operează conexiuni între părțile acestui întreg. E gândirea creatoare de structuri, sisteme, viziuni complexe și de ansamblu. Metaforic vorbind, e gândirea din elicopter, e gândirea ce caută și vede pădurea în mulțimea de copaci...

Criteriul 6. Sensul gândirii sau, mai exact, sensul aprecierii a ceea ce se întâmplă în lume și cu noi.

După acest criteriu distingem:

1) Gândirea pozitivă.

2) Gândirea negativă.

Gândirea pozitivă imprimă lucrurilor, evenimentelor, întâmplărilor semnificații pozitive, optimiste, luminoase. Induce așteptări pozitive.

Gândirea negativă atribuie tuturor lucrurilor o alură de rău, periculos, amenințător. Induce așteptări negative, viziuni pesimiste, sceptice.

Criteriul 7. Poziția subiectului față de produsele gândirii și mersul ei.

După acest criteriu deosebim:

1) Gândirea critică.

2) Gândirea necritică.

Gândirea critică are drept suport convingerea subiectului în dreptul de a se îndoii de totul și de toate. Dreptul la skepsis. Lozinca: de omnis dubitandum. De toate mă îndoiesc. Kopernic, G. Bruno s-au îndoii chiar de adevărurile exprimate în textele biblice... Este gândirea matură, independentă, așezată pe proprii principii și metodologii. Subiectul nu-și face chip cioplit, idoli în fața cărora să se închine (prin gândire)...

Gândirea necritică este opusul celei critice. Ea este de obicei conformistă, o gândire făcută cu capul altcuiva. A gândi necritic înseamnă a nu gândi cu capul tău. Orientare spre autorități spre a le însuși modul lor de gândire și de a le prelua gândurile...

Criteriul 8. Viziunea, optica subiectului asupra modului în care o problemă poate fi rezolvată.

După acest criteriu deosebim:

1) Gândirea laterală.

2) Gândirea verticală.

Această clasificare îi aparține lui Edward de Bono.

Notiunea de "gândire laterală" în opoziție cu „gândirea verticală” el a lansat-o în cartea *New Think* apărută la New York. Ideea principală e ca multe probleme de care ne lovim necesită pentru rezolvare abordarea din mai multe perspective, până la găsirea celei care poate conduce la o soluție. Adică e nevoie de gândire laterală.

Ed. de Bono a sugerat patru factori dominanți asociați gândirii laterale:

E, în primul rând, vorba despre identificarea elementelor principale ale problemei.

În al doilea rând intervine necesitatea de a aborda acele elemente din perspective diferite.

În al treilea rând, renunțarea la gândirea rigidă, mecanică.

Al patrulea factor este reprezentat de deschiderea față de orice idee, chiar și față de acelea care prezintă (la prima vedere) o probabilitate mică de reușită în a soluționa problema.

Gândirea verticală este opusul gândirii laterale. Ea este o gândire făcută după o anumită schemă, șablon, algoritm. Ea se produce pas cu pas, potrivit regulilor logicii formale. Ea deservește activitățile intelectuale non-creative. Gândirea verticală în linii mari înseamnă gândire reproductivă, necreativă.

Gândirea laterală e gândirea specializată în a oferi soluții originale și multiple la probleme non-standard. Gândirea laterală intervine atunci când o anumită perspectivă pare să nu conducă la nici un rezultat, fiind necesară o schimbare radicală de optică.

Iată două probleme non-standard care reclamă soluții non-standard:

1. Un om locuiește la etajul 10 al unui bloc. De fiecare dată când se întoarce acasă ia liftul până la etajul 7 și, de acolo, urca trei etaje pe scări, deși detestă să urce pe jos scările. Care este explicația?

2. Un om intră într-un bar și cere un pahar de apă. Chelnerul scoate un pistol îndreptându-l spre client. Acesta mulțumeste și iese din bar. De ce?

Mai există gândirea paradoxală și gândirea comună. Exemplu de gândire paradoxală găsim în cartea lui N. Steinhard **Dăruind vei dobândi**. Oamenii cu gândirea comună, în anumite situații, declară: ”Dai, n-ai”. N. Steinhard care practica o gândire paradoxală ne convingea că **Dăruind vei ... dobândi!**...

TEMA 2.3. FORMELE GÂNDIRII

1. Formele gândirii: prezentare generală

1.1. Noțiuni despre formele gândirii

Pentru a înțelege mai bine tema vom începe cu analiza a două categorii filozofice „conținut” și „formă”.

„Conținut” și „formă” alcătuiesc o antinomie, pereche dihotomică de concepte care se presupun și se definesc reciproc unul prin altul, ca „adevăr” – „minciună”, „frumos” – „urât”, „lumină” – „întuneric” și a.m.d.

Ce înseamnă filozofic „conținut” și ce înseamnă „formă”?

Conținut este ceea ce încapă într-un spațiu limitat, conturat; ceea ce încapă într-un recipient (vas); ceea ce încapă în formă.

Forma constituie modul de organizare a conținutului, mod de a-i conferi un aspect, un contur, mod de a-i oferi conținutului un spațiu cu limite stabilite precis.

Forma organizează conținutul, îl structurează, îi conferă entitate, deci și identitate.

Forma înseamnă loc și suport pentru existența conținutului și funcționare a lui; forma – recipient, container, ambalaj.

Forma indică un anumit spațiu, dimensiuni limite, granițe. Forma este însuși acest spațiu și acest înveliș.

Vidul (vacuumul, deșertul), care este antonimul conținutului, nu are formă și nici nu are nevoie de ea.

Conținutul tinde neapărat să îmbrace o anumită formă, iar forma, la rândul ei, tinde să cuprindă un anumit conținut.

Un conținut ne-pus în forme, ne-așezat în tipare e masă amorfă, e haos,

Conținutul există, funcționează prin formele ce și le asumă. Orice conținut își caută forma pe care și-ar lua-o (ar îmbrăca-o) și ar exista în ea și orice formă caută să „se umple” cu un conținut.

Analogie: corp uman: conținutul lui îl alcătuiesc organele, carne, oase, sânge etc, iar forma corpului e silueta corpului, figura, înfățișarea, aspectul exterior, mărginit de piele. Pielea ca hotar între eul fizic al omului și lume.

Gândirea ca proces produce conținuturi care sunt gândurile. Aceste conținuturi, întru a exista și funcționa, tind cu necesitate să se organizeze în anumite forme. Forma îi asigură gândirii „spațiu” pentru existență și funcționare.

Df1: *Forma gândirii se numește modul în care se organizează și se structurează conținutul gândirii.*

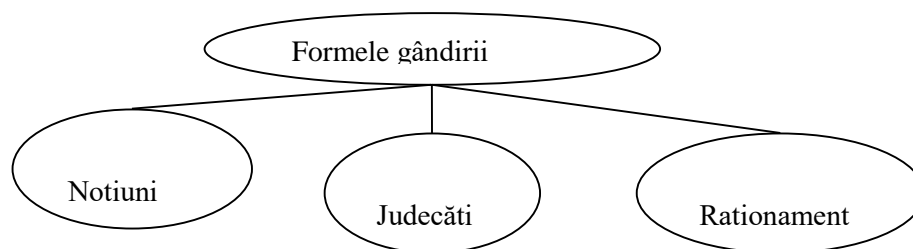
Df2: *Forma gândirii înseamnă produs al gândirii organizat și structurat într-un anumit fel ce constituie un întreg.*

Df3: *Forma gândirii mai poate fi înțeleasă ca ambalaj pentru un anumit conținut al gândirii, ca un container (vas) care-i conferă entitate și, prin urmare, existență autonomă acestui conținut.*

1.2. Câte forme ale gândirii sunt și care sunt ele?

Se disting 3 forme ale gândirii (sau 3 structuri ale gândirii, sau 3 unități ale gândirii):

1. Noțiunea
2. Judecata
3. Raționamentul.



Acum, în acest context, este oportun să mai formulăm o definiție a gândirii:

Gândirea e procesul psihic de elaborare (producere) a noțiunilor, judecăților și raționamentelor.

2. Psihologia noțiuni

2.1. Noțiune despre ... noțiune. Mai întâi să examinăm câteva definiții ale noțiunii de ... noțiune.

Df1: ***Noțiunea este forma elementară a gândirii care conține totalitatea caracteristicilor esențiale ale obiectului supus reflecției.***

Df2: ***Noțiunea este acea formă a gândirii care exprimă esența obiectului.***

Df3: ***Noțiunea e esența obiectului reflectată și exprimată prin semn (cuvânt).***

Df4: ***Noțiunea este reflectarea a ceea ce este dincolo de realitatea senzorială nemijlocită, dincolo de ceea ce vede ochiul sau aude urechea.***

Noțiunea structurează informațiile generale și esențiale despre un obiect, proces sau însușire și le exprimă în cuvânt.

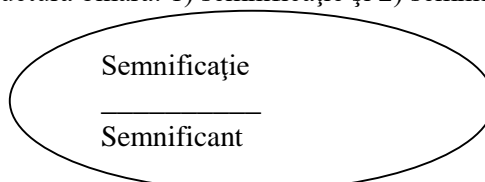
Sinonime: concept, categorie.

Notă: termenul *categorie* se referă de obicei la noțiunile de bază ale unei științe. De exemplu, categoriile psihologiei sunt: *psihic, personalitate, conștiință, comportament, activitate*, în timp ce *gândire divergentă, memorie episodică, senzații, percepții* sunt mai degrabă simple noțiuni psihologice.

Echivalentele în alte limbi: ru – *понятие*, en – *concept*, fr – *concept*.

Analogul conceptului în cunoașterea senzorială este percepția (sau perceptul: imaginea integră a unui obiect).

2.2. Noțiunea și cuvântul. Noțiunea există și funcționează în cuvânt și prin cuvânt. Să ne amintim că cuvântul ca semn are structură binară: 1) semnificație și 2) semnificant.



Noțiunea este semnificația pe care o degajă cuvântul ca semn. Deci, noțiunea mai înseamnă semnificația, sensul unui cuvânt.

Noțiunile științifice se exprimă prin cuvinte speciale, deosebite care se numesc termeni. De exemplu, *conștiința* este un termen științific ce exprimă noțiunea științifică psihologică *conștiința*.

Deci, cuvântul este mai larg decât noțiunea. Noțiunea reprezintă aria semantică a cuvântului, sensul, semnificația lui, deci e o parte componentă a cuvântului. Cuvântul reprezintă întregul, iar noțiunea e o parte a acestui întreg (Analogie: MLD e întreg, iar memoria explicită și cea implicită sunt părți ale ei).

2.3. Noțiunea și definiția. Definiția este enunțul ce descrie și explică o noțiune. Definiția redă conținutul noțiunii. O definiție întotdeauna răspunde la întrebarea: *Ce înseamnă cutare noțiune? Ce înseamnă gândirea, de exemplu?* Răspuns: gândirea e procesul psihic superior care reflectă generalizat și abstractizat esența lucrurilor și relațiile dintre ele, utilizează limbajul ca mijloc și are drept produs gânduri, idei, soluții, probleme etc. Acest răspuns este de fapt definiția noțiunii de gândire.

Definiția este constituită din:

- 1) definit și
- 2) definator.

Definitul e noțiunea definită.

Definitorul e partea definiției care conține:

- 1) raportarea la noțiunea generică (... "este un proces cognitiv...") și
- 2) seria de caracteristici esențiale:

- a) reflectă generalizat;
- b) reflectă abstractizat;
- c) reflectă esența lucrurilor;
- d) reflectă relațiile dintre lucruri;
- e) reflectă mijlocit (cu ajutorul limbajului);
- f) are drept produs gândurile).

Schema definiției: Definitul → Raportare la noțiunea gen → Enumărarea sau listarea caracteristicilor esențiale.

Este foarte important să știm a defini clar și exhaustiv noțiunile cu care operăm.

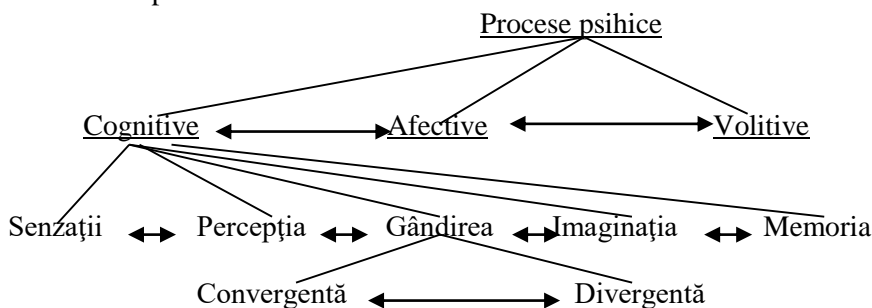
Leibniz: „Dacă s-ar da definiții edificatoare, disputele ar înceta curând”.

Voltaire: „Dacă vrei să discuți cu mine, definește-ți termenii”.

Maurois: „Se poate dovedi orice dacă cuvintele de care te servești nu sunt clar definite”.

Spinoza: „Adevărata definiție a oricărui lucru nu implică nimic și nu exprimă nimic altceva decât natura lucrului definit”.

2.4. Noțiunea și relațiile ei cu alte noțiuni (organizarea noțiunilor în sistem). Noțiunile intră în relații de supra- și sub-ordonare (pe verticală) și de coordonare (orizontală) unele cu altele formând sistem. Exemplu.



2.5. Tipologia noțiunilor.

1) După criteriul: caracterul concret sau abstract al conținutului ce-l exprimă noțiunea, distingem: noțiuni concrete și noțiuni abstracte.

Noțiuni concrete sunt noțiunile ce se referă la obiecte și lucruri „cu corp”, care au substanță, au caracter material și le corespunde în plan perceptiv o imagine certă. Poate fi desenată, fotografiată, filmată... Exemplu: ușă, tablă, pix...

Noțiuni abstracte sunt noțiunile ce se referă la produse ale spiritului, la realități ce nu au existență materială, ci doar una spirituală, ideală. Evident, lor nu le corespunde în plan perceptiv o anumită imagine. Exemplu: onoare, voință, gândire... Sunt entități fără corp.

2) După criteriul: modul de constituire, de formare a noțiunilor, distingem: noțiuni empirice și noțiuni științifice.

Noțiunile empirice sunt noțiunile care au apărut în mod spontan în procesul real al vieții. Noțiunile științifice au fost însușite în școală, în mod special. Prin învățarea definițiilor (substantivul este partea de vorbire ce numește un obiect...).

Exemple de noțiuni empirice: drum, copac, fântână... Exemple de noțiuni teoretice: anxietate, frustrare, afect, substantiv, consoană, vocală ...

Noțiunile empirice și științifice, relațiile dintre ele, dinamica lor au fost studiate de Vîgotsky și expuse în opera sa fundamentală *Мышление и речь*.

3) După criteriul prezența relațiilor de presupunere reciprocă a existenței, de determinare reciprocă, distingem noțiuni independente și noțiuni corelative.

Noțiunile independente există de unele singure, izolat, separat; cele corelative există doar împreună cu altele, creând dihotomii.

Exemple de noțiuni independente: carte, clădire, ardezie ...

Exemple de noțiuni corelative: conținut-formă; adevăr-minciună; materie – spirit, stat - națiune...

4) După criteriul mărimii ariilor semantice distingem: noțiuni gen (generice) și noțiuni specii.

Noțiunile gen sunt cele care cuprind în ele noțiunile specii ca făcând parte din ele. Noțiunea gen reprezintă un întreg, iar noțiunile specii părți ale acestui întreg. Exemplu, noțiunea gen flori cuprinde trandafir, narcise, lalele etc ca noțiuni specii. Sau alt exemplu: Noțiunea gen *Memoria*. Noțiuni specii: *memoria sensorială, memoria de lucru, memoria episodică, memoria semantică* ...

2. 6. Psihogeneza noțiunilor. Problema apariției și dezvoltării noțiunilor în ontogeneză a fost studiată de către Vîgotsky. Până la el se credea că noțiunile apar dintr-odată ca forme de gândire ce reflectă esențe ale lucrurilor. Vîgotsky spune: se credea că noțiunea se naște ca Venus din spuma mării. Dintr-odată matură, frumoasă... În realitate lucrurile stau cu totul altfel. Noțiunile se nasc, se dezvoltă trecând anumite stadii, ajung la maturitate și în dezvoltarea lor ele mereu își schimbă formele...

Metodologia. Tehnica de studiere a psihogenezei noțiunilor a fost elaborată și aplicată împreună cu colaboratorul său Saharov. De aici denumirea tehnicii: „Tehnica Vîgotsky-Saharov”.

Ea constă în:

Prezentarea subiecților a 22 piese de diferită culoare (albastră, galbenă...), forme (cub, cilindru, piramidă...), înălțime (joase, înalte), greutate (ușoară, grea).

Piesele aveau un nume (noțiune) inexistent în limbă. Aceste nume-noțiuni erau: *gațun, bat, dec*.

Gățun era piesa: cub – înaltă – grea – roșie.

Bat era piesa: cilindru – joasă – grea – albastră.

Dec era piesa: piramidă – ușoară – înaltă.

Experimentatorul lua o piesă și spunea: această piesă se numește în limba papuașilor *bat*. Alegeți și puneți de o parte toate piesele *bat*...

Subiecți: copiii de la 3 la 16 ani.

Rezultatele. Au fost identificate 3 etape și corespunzător 3 forme ale noțiunilor în dezvoltarea lor.

Acestea sunt:

Etapa 1: Grămada («куча»)

Etapa 2: Complex.

Etapa 3: Noțiunea propriu-zisă.

Grămada: piesele sunt grupate prin tatonare sau prin legături spațio-temporare sau prin subordonare la o semnificație neesențială. Este o sumă de obiecte accidentală și slab organizată. (Exemplu. Copilului i se spune să aleagă bat-urile. Bat-ul trebuie să fie: cilindru jos, greu, albastru. El ia un cilindru. Alături stă o oricare altă piesă și el o ia și o pune la bat-uri, deși ea nu e bat...

Complex: la clasificare se ține seama de ceea ce se vede la exterior fără a se pătrunde în esență. Astfel obiectele sunt asociate după formă, culoare sau înălțime... Sunt grupate în lanț cu schimbare alternativă a criteriilor. Exemplu: Copilului i se spune să aleagă bat-urile. Bat-ul trebuie să fie: cilindru jos, greu, albastru. El ia un cilindru albastru. Apoi ia un cub albastru, apoi ia un cub greu și a.m.d. Face colecție de obiecte.

Noțiune: Clasificarea se face în baza tuturor criteriilor și alege pentru grupul *bat* doar piesele ce sunt cilindri, de înălțime joasă, de culoare albastră și grele. Gruparea se face ținând seama de caracteristicile esențiale. Aceasta are loc de abia la vârsta adolescentină.

3. Psihologia judecății

3.1. Definirea noțiunii de judecată.

Judecata este a doua formă a gândirii.

Să examinăm câteva definiții.

Df1: *Judecata este acea formă a gândirii, construită din noțiuni, prin care se afirmă sau se neagă ceva și care poate fi adevărată sau falsă.*

Df2: *Judecata este un enunț care afirmă ceva sau neagă ceva despre ceva* (Aristotel).

Df3: *Judecata este forma gândirii, exprimată printr-o propoziție, în care se afirmă sau se neagă ceva.*

Caracteristicile esențiale:

6. reflectă o afirmație sau negație a ceva
7. poate fi adevărată sau falsă
8. este compusă (construită) din noțiuni.

3. 2. Structura judecății.

Judecata este alcătuită din:

1. Subiectul logic (S)

2. Predicatul logic (P).

Subiectul logic indică despre cine sau ce se afirmă sau se neagă ceva.

Predicatul logic reprezintă însăși afirmația sau negația a ceva ce este subiectul judecății.

Exemplu: Gândirea este un proces psihic cognitiv. Subiectul logic – „Gândirea” (subiectul logic e definitul dintr-o definiție); Predicatul logic: „este un proces psihic cognitiv” (predicatul logic este definitorul într-o definiție).

3.2. Clasificarea judecăților.

După criteriul *afirmă sau neagă* se disting:

1. Judecăți afirmative
2. Judecăți negative.

Exemple.

Memoria este un procesul psihic cognitiv.

Emoția nu este un proces psihic cognitiv.

După criteriul *corespunde sau nu adevărului* se disting:

1. Judecăți adevărate
2. Judecăți false.

Exemple.

Volumul ML este egal cu 7 ± 2 chunkuri.

Volumul ML este egal cu 7 ± 2 itemi.

3. 3. Psihogeneza judecăților. Judecățile ca și noțiunile nu sunt date prin naștere. Ele apar într-un timp anume, se dezvoltă, ajung mature, după care ar putea interveni procese de regresie și disoluție (în cazul unor boli și al bătrâneții).

Cum apar și cum se dezvoltă judecățile vom stabili analizând studiul lui Lawrence Kohlberg (1927 – 1987), psiholog american, discipol al lui J. Piaget, consacrat problemei psihogenezei unei specii de judecăți și anume a judecăților morale.

Prin judecată morală înțelegem acea judecată care se referă la faptele oamenilor și care exprimă o apreciere morală a acestor fapte, care poate fi pozitivă (faptă bună, faptă frumoasă) sau negativă (faptă rea, urâtă).

Experimentul lui Kohlberg e analog cu cel al lui Vigotski & Saharov privind psihogeneza noțiunilor și al lui Piaget privind psihogeneza inteligenței.

Iată pe scurt momentele principale ale experimentului lui Kohlberg.

Eșantion: copii de la 3 la 18 ani.

Metoda: povestiri cu dileme morale / colizii morale = istorioare despre situații dramatice ale căror erou este pus în dilemă morală, adică este constrâns de împrejurări să procedeze fie corect (moral), fie incorect (amoral). Tertium non datur (Al treilea nu este dat: ori..., ori...)

Exemplu. Mama unui tânăr bărbat bolnavă foarte grav. Medicul: ea poate fi salvată, dacă va fi tratată cu un preparat ce costă extrem de scump, 50 mii USD. Bărbatul nu dispunea de această sumă și nici nu putea găsi pe cineva care să-i împrumute, era sărac. Ce să facă? Să fure - va face păcat. Să nu fure – o pierde pe mamă... Dilemă.

Eroul a hotărât să fure. Întrebare către subiecții experimentali: Cum a procedat? Bine sau rău? (Altă dată experimentatorul schimbă mesajul: Bărbatul a decis să renunțe la preparat, adică să nu fure...).

În consecință, Kohlberg a obținut o colecție de judecăți morale. El le-a supus analizei și a determinat că judecata morală parcurge în evoluția sa 3 nivele de dezvoltare, iar fiecare nivel, la rândul lui, conține 3 stadii.

Iată tabelul care reflectă rezultatele cercetării lui Kohlberg.

Nivelul	Stadiul	Reperul	Întrebarea
I. Preconvențional (4 – 10 ani)	1. <u>Morala ascultării și supunerii.</u> Este bine ceea ce adultul cere și recompensează.	8. Pedepsa	Ce pățesc?
	2. <u>Morala hedonismului instrumental naiv.</u> Este bine ceea ce oferă avantaje. Plăcerea de a face bine derivă din beneficiul obținut. A face bine = instrument, nu scop.	Beneficiul	Ce primesc?
II. Convențional (11-16 ani)	3. <u>Morala bunelor relații.</u> Este bine ceea ce anturajul apreciază pentru a te considera „băiat/fată bun(ă)”	Statutul în grup	Ce vor spune?
	4. <u>Morala ordinii și datoriei.</u> Este bine ceea ce corespunde legii. Legea este necesară ordinii sociale, convețuirii. Chir dacă nu convine, oricum trebuie respectată. <i>Dura lex, sed lex.</i>	Datoria față de lege	Ce spune legea?

III. Postconvențional (17 - 22 ani)	<u>5. Morala contractuală.</u> Morala socială, legea, regulile de comportament sunt contracte, convenții, pe care oamenii decid să le respecte. Ele trebuie să corespundă valorilor absolute: libertății, egalității, respectului vieții.	Angajamentul civic	Ce trebuie?
	<u>6. Morala principiilor individuale.</u> Conștiința individuală este ceea care ghidează comportamentul în situații dificile (dilemă) când recursul la norma morală nu este suficient.	Propria conștiință (совесть)	Ce cred?

3. Psihologia raționamentului

3.1. Definirea raționamentului.

Raționamentul este a treia formă a gândirii.

Raționamentul este forma gândirii prin care se obțin informații noi din combinarea celor deja existente.

Raționamentul este compus din judecăți.

Judecățile la rândul lor sunt compuse din noțiuni.

Prin raționament se pătrunde dincolo de realitatea dată în senzații și percepții și se produc cunoștințe noi despre aceste realități „de dincolo”.

3.2. Clasificarea raționamentelor.

Criteriul: direcția mișcării actului raționării. Actul raționării se poate mișca de la particular la general, fie invers: de la general la particular. După acest criteriu raționamentele se împart în:

a) Raționamente inductive

b) Raționamente deductive.

Raționamentul inductiv constă în inducerea unei însușiri a obiectelor unei clase la clasa întregă.

Exemplu. Copilul vede un corb. E negru. Al doilea tot negru, al treilea – negru... Ca apoi, în sfârșit, să tragă concluzia: corbii sunt negri sau toți corbii sunt negri.

Mișcarea gândirii: de la particular la general.

Raționamentul deductiv este raționamentul ce transferă o însușire a unei clase de obiecte la un anumit obiect ce face parte din această clasă.

De obicei, raționamentul deductiv este alcătuit din 3 judecăți: premisa majoră, premisa minimă și concluzia.

Exemplu.

Toate metalele sunt conducătoare de electricitate.

Ferul este metal.

Deci, ferul este conducător de electricitate.

3.3. Dezvoltarea raționamentului ca formă superioară a gândirii.

Piaget consideră că raționamentul se instalează în sistemul psihic al omului de abia spre pubertate și că inteligența cu care se operează raționamente inductive și deductive autentice este inteligența operațiilor formale.

W. Stern a studiat evoluția capacității de a raționa la copii și a descoperit la ei o formă de raționament specifică: transducția, care e un analog al limbajului egocentric. Ea constă în faptul că transferul de la o judecată la alta se face nu în baza necesităților logice, ci mai degrabă în baza unor coincidențe întâmplătoare. Exemple. „Luna nu cade de pe cer pentru că e prea sus” (Stern). „Câinele bate pentru că e bătut” (5 ani).

Formele mature de raționament apar la vârsta adolescenței, vârsta la care apare și se dezvoltă inteligența operațiilor formale. Ea, inteligența operațiilor formale, este responsabilă de elaborarea și vehicularea raționamentelor.

TEMA 2.4. ÎNȚELEGEREA CA PROCES AL GÂNDIRII

Introducere. Procesele gândirii

Gândirea își realizează funcțiile prin 4 procese:

- 1) înțelegerea,
- 2) rezolvarea de probleme,

3) procesele creative (creativitatea) și

4) luarea deciziilor.

Înțelegerea este procesul gândirii constând din surprinderea esenței și legității unor fenomene, pe baza integrării de informații în sistemul celor dobândite anterior.

A înțelege înseamnă a conștientiza, a conceptualiza, a integra într-un sistem de referință, a desprinde o semnificație, a determina mesajul unui discurs, text. A înțelege cuvintele, a înțelege faptele, gesturile etc.

Rezolvarea de probleme este un proces al gândirii foarte important. Atât de important încât deseori gândirea este definită ca proces psihic constând din rezolvare de probleme.

Rezolvarea de probleme este acel proces al gândirii care înseamnă depășirea unui obstacol cognitiv prin mijloace cognitive, transformând necunoscutul în cunoscut.

El este procesul de elaborare a soluției.

Procesele creative sunt acele procese ale gândirii prin care se rezolvă o problemă creativă, obținându-se un produs nou, original, socialmente util și recunoscut de comunitatea de experți ca valoare științifică, artistică, tehnică etc. autentică.

Luarea deciziilor este procesul gândirii care se produce într-o situație de alegere și constă în deliberarea alternativelor de conduită posibile în situația dată și elaborarea deciziei.

A lua o decizie înseamnă a identifica alternativele de conduită în situația dată (ce pot face?), a le evalua (cântări) în baza anumitor criterii și a face opțiunea pentru alternativa cea mai potrivită.

2. 1. Definirea înțelegerii sau Cum să înțelegem ... înțelegerea?

Lumea omului ca ființă rațională (Homo sapiens) este o lume a semnelor. Semne ca obiecte, lucruri, fenomene, fapte care comportă semnificații sau sensuri. Și dacă omul își trăiește viața în această lume a obiectelor-semne, a faptelor-semne, a evenimentelor-semne, el mereu este sfidat să se întrebe: *Ce-i asta? Ce înseamnă aceasta? Ce se întâmplă de fapt?* și să răspundă la aceste întrebări.

A căuta răspunsul la ele înseamnă a depune efort în a înțelege obiectele, fenomenele, faptele cu care omul se pune în relație. Fără a le înțelege omul nu se poate orienta în această lume și nu poate să răspundă adecvat la provocările ei. Ce înseamnă că semaforul s-a schimbat din galben în roșu? Înseamnă că nu se poate traversa strada. Ce înseamnă că persoana care ți-a fixat întâlnire, a uitat de ea și nu s-a prezentat? ... Un pacient îi povestea lui Jung că visează mereu că roțile bicicletei cu care călătorea i se dezumflă și nu poate ajunge unde s-a pornit. Ce înseamnă acest vis? Ce mesaj vrea el să transmită despre pacient și lumea lui interioară? - s-a întrebat Jung. Și a răspuns. Angajându-și gândirea să procedeze la înțelegerea aceea ce s-a întâmplat. "Inima mea este un cifru..." declară eroul liric al unui cântec popular. Adevărul e că toate lucrurile au cifru, nu numai inima. Toate ce se întâmplă au ceva de spus, dar nu spun, până nu le înțelegi.

Ce înseamnă înțelegerea ca proces al gândirii sau Cum să înțelegem ... înțelegerea?

Df1: Înțelegerea este procesul gândirii prin care se surprinde sensul sau semnificația unui obiect, lucru, fenomen, eveniment, fapt, cuvânt.

Să luăm aminte că sinonimul cuvântului *sens* în vorbirea oamenilor simpli este *înțeles*. Care e înțelesul cutărui cuvânt? – am putea auzi vorbindu-se. Deci, înțelegerea este procesul de stabilire a înțelesului a ceva.

Df2: Înțelegerea este procesul gândirii cu ajutorul căruia se descoperă (se relevă) esența unui lucru, fenomen, eveniment. Esența înseamnă acele însușiri, caracteristici ale obiectului care-i conferă (obiectului) identitate și fără de care el se desființează, nu mai există. Ia-i omului rațiunea și, în consecință, l-ai lipsit de calitatea de a fi om. Nu în zădar, cuvântul *esență* provine de la cuvântul latinesc *essere* ce înseamnă *a fi*.

Df3: Înțelegerea mai înseamnă procesul de stabilire a relației semnificativului cu semnificația ce o degajă.

Situația care declanșează înțelegerea ca proces al gândirii este situația problematizată de tipul: *Ce înseamnă cutare lucru, cuvânt sau eveniment? Ce înseamnă simptomul "Temperatura corpului este 40°"?* Aceste întrebări sunt de fapt probleme. Probleme privind semnificația lucrurilor ca semne, a evenimentelor ca semne, a cuvintelor ca semne, a unei anumite valori a temperaturii corpului...

Df4: Înțelegerea înseamnă procesul de elaborare a soluției la o problemă de semnificație, de înțelegere. Faptul înțelegerii este trăit de subiect ca iluminare, ca dumerire, limpezire a minții și a spațiului mintal (Efectul „Aha-a-a!”).

Echivalentele termenului *înțelegere* în limbile internaționale: *understanding* – en; *comprehension* – fr; *понимание* – ru.

Sinonim: *comprehensiune*.

Cuvinte înrudite și derivate de la cuvântul *înțelege*: *a înțelege*; *înțeles*; *înțelept*; *înțelegător*.

Care sunt semnele că procesul înțelegerii a ceva de către cineva s-a împlinit? Ele sunt:

- Subiectul poate explica cu cuvinte proprii acel ceva înțeles;
- Subiectul poate defini ceea ce a înțeles;
- Subiectul poate ilustra cu exemple proprii acel ceva înțeles;
- Subiectul poate reacționa adecvat, pentru că a înțeles adecvat o vorbă, sau faptă, sau întâmplare și a.m.d.

Dacă subiectul nu a înțeles un eveniment sau concept el nu îl poate defini, nu-l poate explica, nu poate reacționa corect etc.

2.2. Fazele procesului de înțelegere.

Înțelegerea este un proces ce se produce în câteva faze. De exemplu, procesul de înțelegere a unui text parcurge următoarele faze:

Faza I: Lecturarea primară a textului pentru orientarea de ansamblu în text. Subiectul citește (rapid și superficial) textul și-și formează o idee generală despre conținutul textului.

Faza II: Împărțirea textului în fragmente și extragerea semnificațiilor din fiecare fragment.

Faza III: Subiectul desprinde ideea principală, mesajul textului (Ce a vrut autorul textului să ne comunice prin acest text?).

Faza IV: Subiectul sistematizează ideile, le aranjează în ordinea lor firească și logică, formând un plan mintal al textului care e asemănător cu cuprinsul unei cărți.

O problemă aparte o constituie înțelegerea textelor criptice, texte a căror mesaje sunt ascunse, sunt cifrate. De exemplu, fabulele, parabolele sau cum se spune în limbajul comun «childurile». În aceste texte cuvintele sunt folosite în cu totul alt sens decât îl au ele de obicei. Fabula lui Donici «Frunzele și rădăcinile»: cuvântul *frunze* înseamnă nu frunze ca organe al plantei, ci persoane din clasa superioară, aristocrate, în timp ce *rădăcinile* reprezintă clasa de jos, țărani, muncitorii.

Momentele principale ale procesului de înțelegere a parabolelor sunt:

1) Setarea subiectului pe ideea că are de a face cu un text cifrat, criptic. Că cuvintele sunt folosit nu în sens direct, ci la figurat.

2) Identificarea cuvintelor-simboluri, cuvintelor-metafore.

3) Determinarea sensurilor pe care efectiv le exprimă aceste simboluri sau metafore prin avansare de ipoteze și verificare a lor.

4) Extragerea mesajului ce-l degajă parabola.

Temă. Să se procedeze la realizarea sarcinii de a înțelege parabola lui Isus despre semănători sau cea despre talanți.

2.3. Felurile înțelegerii.

După criteriul: gradul de profunzime a înțelegerii, distingem:

1) Înțelegere profundă.

2) Înțelegere superficială.

După criteriul: viteza procesului de înțelegere (cât de repede înțelege?), deosebim:

1) Înțelegere promptă (rapidă, dintr-odată).

2) Înțelegere lentă (fenomenul “girafă”).

După criteriul: plenitudinea înțelegerii, distingem:

1) Înțelegere completă;

2) Înțelegere parțială.

După criteriul: adecvanța înțelegerii, distingem:

1) Înțelegere adecvată (corectă);

2) Înțelegere neadecvată (greșită).

Înțelegerea eficientă care asigură o adaptare optimă la mediu trebuie să fie: adecvată, profundă, completă și promptă.

O înțelegere care este apreciată ca fiind eronată, superficială, incompletă și lentă se face vinovată de multe confuzii și eșecuri în viața unei persoane.

TEMA 2.5. REZOLVAREA DE PROBLEME CA PROCES AL GÂNDIRII

1. Definirea conceptului Rezolvarea de probleme.

Df1: *Rezolvarea de probleme este procesul gândirii de depășire prin mijloace cognitive a unui obstacol cognitiv, transformând necunoscutul în cunoscut.*

Df2: *Rezolvarea de probleme este procesul de elaborare a soluției problemei prin transformarea, combinarea și recombinația datelor experiențelor anterioare în funcție de cerințele problemei.*

Sinonim: *proces rezolutiv, act rezolutiv.*

În alte limbi: ru – *решение задач*; en – *problem solving*; fr – *résolution des problèmes*.

Ce este *problema*?

Df: *Problema înseamnă dificultate cognitivă, obstacol care implică o necunoscută sau mai multe necunoscute și față de care repertoriul de răspunsuri de care dispune subiectul apare insuficient și inadecvat. Răspunsul nu se află în baza de date a sistemului cognitiv (în memorie).*

Problema apare atunci când subiectul intenționează să-și realizeze un scop sau să reacționeze la o situație-stimul, pentru care nu are un răspuns stocat în memoria de lungă durată.

Duncker: problema apare atunci când subiectul are un scop și nu știe cum să atingă acest scop.

Jaricov: Problema e și ea o cunoștință. Dar una foarte specială. Problema e cunoștința despre necunoștință (Проблема – это знание о незнании). Socrate: eu știu că nu știu. Iată acest „eu știu că nu știu” și constituie semnul că problema a apărut.

Situația problematizată este situația în care apare și se dezvoltă un conflict cognitiv. Conflictul dintre „nu știu” și „știu”. Situația problematizată este o situație deschisă, o „lacună deschisă”, vorba lui Wertheimer, care generează tensiuni psihice (asemănătoare stresului) și necesitatea de a o închide prin găsirea elementului lipsă și plasarea lui în structură.

Situația problematizată se mai caracterizează prin decalaj între cerințe și posibilități. Cerințele pe care le înaintează viața și posibilitățile de care dispune subiectul la momentul dat.

Problematizare e actul prin care se relevă o problemă și se formulează în termeni adecvați. Capacitatea de a „vedea” probleme este una foarte prețuită mai ales în mediul academic și al creației științifice. Psihologul Dillon afirma că sesizarea problemei (problem finding) și formularea ei în cercetarea științifică este chiar mai importantă decât rezolvarea ei.

Exemplu: istoria prof. Steinsalz despre ***Ce întrebări ai dat azi învățătoarei.***

Rezolvătorul e subiectul gânditor, cel care abordează problema, îi caută soluția și o găsește.

Soluția problemei e răspunsul căutat. Ea constituie rezultatul procesului de rezolvare și momentul final. Odată cu găsirea problemei se termină procesul rezolutiv. Soluția găsită marchiază sfârșitul procesului de rezolvare a problemei. Procesul rezolutiv începe cu ivirea problemei și se termină cu găsirea soluției.

2. Mediul și spațiul problemei

Concepția despre mediul și spațiul problemei le aparține laureaților premiului Nobel Simon și Newell.

Ea se reduce la următoarele.

Mediul problemei înseamnă modul în care i se prezintă rezolvătorului problema. De către profesor, manual sau viață. Așa cum este ea. Problema în existența ei obiectivă.

Spațiul problemei este modul în care problema este percepută și înțeleasă de către rezolvător. Așa cum o vede el și cum el o înțelege. E problema ca fapt subiectiv, e problema în existența ei subiectivă în creierul rezolvătorului.

Calitatea spațiului problemei determină calitatea rezolvării problemei și, în ultima instanță, calitatea soluției.

Iată de ce în continuare ne vom ocupa de analiza spațiului problemei pentru că anume el interesează.

Spațiul problemei constă din:

Stare inițială (Si).

Starea finală (Sf).

Stări intermediare (s1, s2, s3 ...).

Operatori.

Reguli.

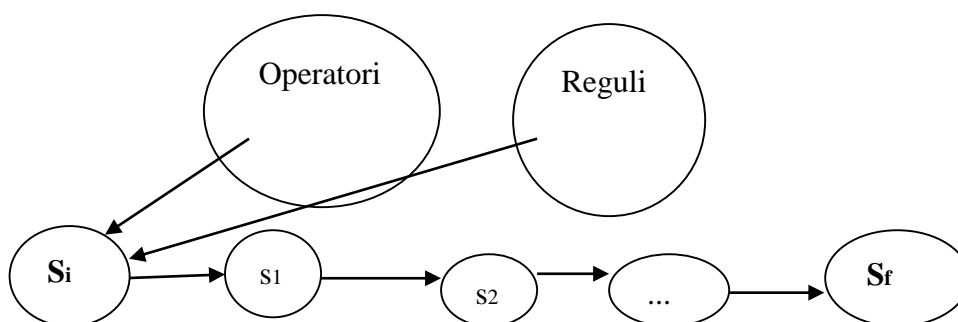


Figura 3. *Spațiul problemei.*

Starea inițială (S_i) e starea de start ce întrunește toate datele inițiale ale problemei, e „ce este dat” în problemă și care de obicei este o stare indezirabilă ce se cere a fi schimbată în una dezirabilă. De exemplu, oamenii aveau nevoie să comunice cu alți oameni care se aflau departe, se aflau la distanță. Era telefonul cu fir, dar el te putea ajuta doar în locul în care era plasat, unde era postat. Ce e de făcut?

Starea finală (S_f) este starea dezirabilă, este cerința problemei, este „ceea ce se cere” și care ar reprezenta soluția. Urmând și dezvoltând exemplul: un aparat de telefon care l-ai putea lua cu tine și l-ai putea folosi oriunde și oricând (telefon mobil).

Stările intermediare ($s_1, s_2, s_3, s_4, ..s_n$) sunt stările ce se interpun între starea inițială și cea finală rezultând din transformările succesive aplicate stărilor.

Stările sunt de două feluri:

Stări de lucruri – stările prin care trece rezolvarea unei probleme practice, construcția unui parc, de exemplu.

Stări de cunoștințe – stările prin care trece rezolvarea unei probleme teoretice. Ex.: problemă de logică sau matematică.

Regulile sunt condițiile de aplicare a operatorilor, ele declară „ce se poate face” și „ce nu se poate”.

Operatorii sunt acțiunile fizice sau operațiile mentale cu ajutorul cărora o stare este transformată în alta. Acțiunile fizice sunt aplicate asupra stărilor de lucru, în timp ce operațiile asupra stărilor de cunoștințe.

Exemplificare: rezolvarea problemei „Turnul din Hanoi” (Figura 3).

S_i : sunt date 3 discuri de mărime diferită A, B, C și 3 tije 1, 2, 3. Discurile sunt așezate pe tija 1 în ordine descrescătoare.

S_f : discurile să fie mutate pe tija 3.

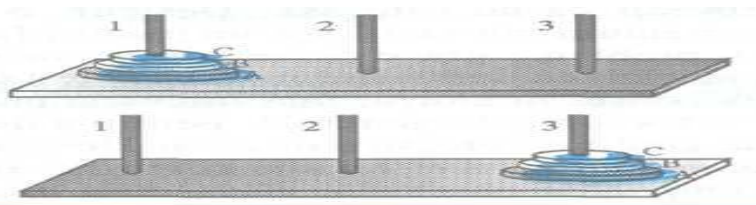


Figura 3. *Turnul din Hanoi. Sus – starea inițială; jos – starea finală*

Regulile de execuție:

1. Se mută dintr-odată doar un singur disc (nu două și nu trei).
2. Se mută numai discul de deasupra.
3. Discul poate fi pus fie pe tija goală, fie pe un disc cu un diametru imediat mai mare (de ex.: discul C poate fi pus pe discul B, dar nu pe A...).

Operatorii: acțiunile de mutare a discurilor de pe o tijă pe alta.

3. Clasificarea problemelor.

După criteriul *prezența elementelor ce alcătuiesc spațiul problemei*, problemele pot fi împărțite în:

1) *probleme bine definite* (cunoaștem bine toate cele trei elemente ale sale: operatorii, regulile, stările - de exemplu, cele mai multe probleme matematice) și

2) *probleme slab definite* (în care elementele problemei nu sunt evidente - de exemplu, cum să ne consolăm prietenul care a suferit o nenorocire sau cum să ne convingem părinții să ne cumpere un calculator).

Problema slab sau prost definită este, de fapt, irezolvabilă. Pentru a o face rezolvabilă, ne sfătuie Simon & Newell, trebuie mai întâi s-o transformăm în bine definită, apoi să purcedem la rezolvarea ei efectivă.

4. Fazele procesului de rezolvare a problemelor.

Rezolvarea problemelor constituie un proces cognitiv foarte complex și se desfășoară pe faze (etape).

Iată care sunt principalele faze pe care le parcurge rezolvatorul pentru a elabora soluția:

1. *Sesizarea problemei*: subiectul conștientizează că a nimerit într-o situație problematizată, că el „știe că ceva nu știe”. Intră în alertă.

2. *Analiza primară a problemei*: starea inițială, starea finală, operatorii posibili, regulile, constrângerile privind aplicarea operatorilor.

3. *Alegerea / născocirea strategiei* de a găsi soluția.

4. *Elaborarea planului detaliat* al rezolvării problemei. Pe pași concreți, pas unu, pas doi etc.

5. *Rezolvarea propriu-zisă* a problemei sau realizarea planului.

6. *Verificarea rezultatului obținut* întru a se convinge că el reprezintă soluția căutată. Închiderea situației de problemă.

5. Strategiile de rezolvare a problemelor.

Cea mai dificilă sarcină pe care o are de realizat subiectul ce a nimerit într-o situație problematizată este să răspundă la întrebarea *care e calea de a ajunge la soluție?* Or, căutarea răspunsului la această întrebare reprezintă alegerea și adoptarea strategiei de rezolvare a problemei date. A rezolva problema înseamnă a „naviga” din Si în Sf.; a înțelege cum să ajungi din Si în Sf.

Strategia de rezolvare a problemei este principiul, ideea generală care indică direcția generală de acțiune.

Termenul de strategie este preluat din știința și arta militară. A elabora strategia unei lupte sau război înseamnă a elabora ideea generală cum să-l învingi pe inamic și să câștigi lupta. Aceasta o făceau conducătorii de oști, strategii. Tactica, noțiune corelativă strategiei, însemna procedeele, tehnicile concrete dictate de situațiile de luptă concrete. (Citiți *Ум полководца* de Теплов). Preluarea și încetățenirea termenului de strategie a rezolvării problemelor în științele psihologice îi aparține lui Bruner, psiholog american.

Clasificarea strategiilor de rezolvare a problemelor.

Clasificarea 1. După criteriul *vectorul sau direcția* actului rezolutiv distingem:

1) Strategii prospective.

2) Strategii retrospective.

Strategiile prospectivă este strategia care presupune mișcarea rezolvătorului în spațiul problemei din Si în Sf. Exemplu: Turnul din Hanoi sau extragerea rădăcinii pătrate dintr-un număr etc.

Strategiile retrospectivă este strategia care presupune mișcarea rezolvătorului în spațiul problemei din Sf în Si. Exemplu: problemele geometrice (este dat triunghiul A, B, C. Să se demonstreze că unghiul a este egal cu unghiul b); problema *Lacul cu nuferi* (Sternberg). Iată această problemă.

Într-un lac a fost sădit un nufăr. În fiecare zi numărul nufelilor pe lac se dubla. În a 60 zi tot lacul a fost acoperit cu nuferi. Întrebare: În care zi lacul a fost acoperit doar pe jumătate?

Strategia retrospectivă în engleză se numește *Backward search*.

Clasificarea 2. După criteriul: certitudinea cu care strategia dată duce la soluție. Cât de sigură este obținerea soluției dacă se va aplica strategia dată? După acest criteriu distingem:

1) Strategii algoritmice.

2) Strategii euristice.

Strategiile algoritmice au la baza lor un algoritm.

Algoritm înseamnă procedura standardizată care garantează obținerea soluției corecte printr-un număr finit de pași.

Algoritm este schema de lucru alcătuită din prescripții precise și exacte îndeplinirea cărora duce cu necesitate la obținerea certă a soluției.

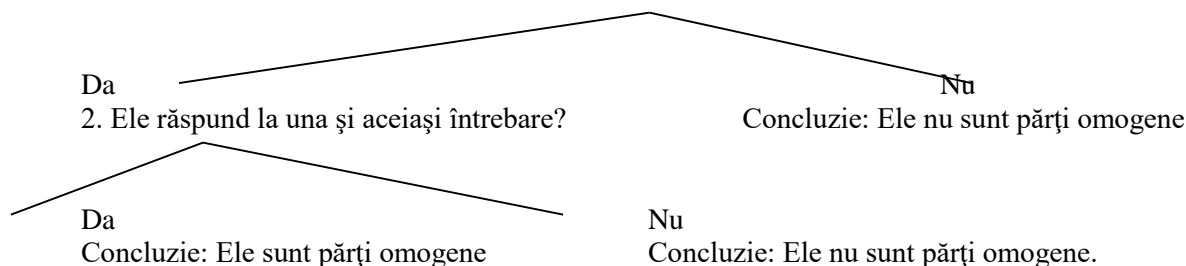
Algoritm = suită fixă de operații elementare și de reguli formulate foarte exact și precis executarea cărora produce neapărat răspuns la problemă.

Operație elementară este operația pe care subiectul o poate face, îi este accesibilă. De exemplu, dacă subiectul nu poate executa indicația *Determină întrebarea la care răspunde cuvântul dat* din algoritmul identificării părților omogene de propoziție, atunci această indicație nu este operație elementară. Această indicație urmează a fi simplificată și reformulată astfel ca subiectul să o poată executa.

Dăm pentru exemplificare algoritmul identificării părților omogene de propoziție.

Pentru a determina dacă două sau mai multe părți de propoziție sunt omogene, procedează astfel:

1. Părțile de propoziție date determină unul și același cuvânt?



Strategiile euristice. Strategiile algoritmice sunt foarte prețioase pentru faptul că ele asigură soluția certă a problemei, da, spre regret, nu toate problemele se pretează la algoritmizare. Sunt probleme ce nici în ruptul capului nu admit algoritmizarea. Apoi mai sunt probleme care deși pot fi algoritmizate, nu merită să fie rezolvate prin strategii algoritmice deoarece e foarte costisitor procesul. Se cheltuie prea multă energie, prea mult efort, prea mult timp. Iată un exemplu.

Pe tabla de șah stau 10 piese albe, 10 negre. Albele încep și dau mat negrelor la mutarea 9. Fiecare piesă posedă în mediu 6 mutări. Pentru a găsi mutarea optimă trebuie de probat și verificat 6 la putere 20 alternative. Enorm de mult și face imposibilă rezolvarea acestei probleme în condițiile enunțate (șah la a 9 mutare).

Ce e de făcut? Se alege strategia euristică. Ce înseamnă strategie euristică?

Strategia euristică este strategia care nu duce neapărat la soluția cerută, în schimb ea limitează numărul de căutări în spațiul problemei. Ea nu garantează rezultatul, în schimb ușurează procesul de rezolvare a problemei date prin faptul că-l face mai transparent, mai vizibil, mai ușor de orientat în el.

Strategia euristică prezintă una sau mai multe reguli sau principii de comportament în spațiul problemei. Strategia euristică = indicații, reguli cu caracter general. Respectarea lor nu garantează obținerea soluției, dar o face posibilă. Fără o strategie euristică subiectul ar orbecăi pur și simplu prin spațiul problemei ca într-un labirint.

Exemplu de strategie euristică.

Ai putea să câștigi partida de șah, dacă urmezi următoarele indicații :

- Caută să obții controlul asupra centrului tablei.
- Înainte de a ataca adversarul asigură securitatea propriului rege.
- Nu scoate dama în joc prea devreme.
- Scoate caii în joc înainte de a scoate nebunii.
- Acordă prioritate șahului dublu.
- Când ai posibilitatea să dai șah cu două figuri, dă șah cu cea mai puternică figură.

Aceste indicații ce formează strategia euristică a luptei în șah nu garantează câștigul luptei, în schimb ea îl facilitează.

Alt exemplu. Matematicianul Polya propune următoarea strategie euristică pentru rezolvarea problemei de a ... rezolva o problemă:

- Caută să înțelegi problema. Fă-ți cât se poate de clar ceea ce se dă în problemă și ceea ce se cere.
- Alcătuieste-ți un plan de rezolvare a problemei.
- Aplică planul în practică.

Strategiile euristice se aplică în rezolvarea problemelor creative și au drept efect descoperirea unei idei noi, metode noi, teorii noi etc. O cercetare științifică o veți face în deosebi prin strategii euristice.

6. Fenomene de blocaje ce se produc în timpul rezolvării problemelor.

Și procesul de rezolvare a problemelor se confruntă cu probleme.

Cele mai frecvente sunt 2: fixitatea funcțională și montajul psihologic.

1. Fixitatea funcțională. Obiectele ce formează mediul nostru obișnuit își au funcțiile lor bine știute. Telefonul mobil are funcția de a servi ca mijloc de comunicare și anume în această funcție el se consolidează în conștiința noastră. Atunci când situația îl impune pe subiect să-l folosești în altă funcție, el se blochează. Se blochează deoarece s-a fixat pe ideea că mobilul e pentru a comunica.

Experiment. Subiecților li s-a propus să atârne pe o planșetă 3 fire. Li s-a pus la îndemână: 2 cuițe cu șurub și un burghiu. Două fire le-au fixat, al treilea nu. O parte din ei nu au avut soluție. De ce?

Răspunsul vostru:

2. Montajul de a rezolva problema. Montaj sau set (în ru – установка) este disponibilitatea subiectul de a proceda într-un anumit fel. Cobori pe întuneric scările. Scările s-au terminat, dar omul pășește de parcă mai sunt. Alt exemplu. Semnul „O”, ce este ?.. Dacă urmează seria: 8, 6, 4, 2 _ , atunci „O” e zero. Dacă însă urmează seria: L, N, T, K, _ , atunci e literă.

Experiment. Problema lui Luchins.

3 borcane A, B, C cu diferită capacitate.

<u>Nr probă</u>	<u>A</u>	<u>B</u>	<u>C</u>	<u>Să se obțină:</u>
1)	21	127	3	100
2)	14	163	25	99
3)	18	43	10	5
4)	9	42	6	21
5)	20	59	4	31
6)	28	76	3	25

Rezolvați problema și descoperiți montajul și efectul lui asupra procesului de rezolvare a problemei.

TEMA 2.6. PSIHOLOGIA CREATIVITĂȚII

Planul

1. Natura psihologică a creativității
2. Structura creativității
3. Nivelele creativității
4. Persoana creativă
5. Fazele procesului creativ
6. Tehnicile de stimulare a creativității
7. Creativitatea și inteligența

Literatura recomandată:

- Amabile, T. (1999) *Creativitatea ca mod de viață*. București.
Bouillercce, B. (2002) *Cum să ne dezvoltăm creativitatea*. Iași.
Bono (de), E. (1999) *Gândirea laterală*. București.
Claxton, G., Lucas, B. (2006) *Fii creativi! Pași esențiali în muncă și în viață*. București.
Clegg, B. (2001) *Creativitatea*. București.
Dincă, M. (2008) *Teste de creativitate*. București.
Munteanu, A. (1995) *Incursiuni în creatologie*. Timișoara
Roco, M. (2000) *Creativitatea și inteligența emoțională*. Iași.

1. Natura psihologică a creativității.

Creativitatea este, după expresia lui Popescu-Neveanu, un fenomen psihic hipercomplex. Din această cauză creativitatea este înțeleasă și definită de diferiți psihologi în mod diferit. Anca Munteanu în cartea ei „Incursiune în creatologie” listează în jur la 50 definiții.

Ca să ne dăm seama mai bine despre faptul că psihologii nu au ajuns la un consens privind esența și natura psihologică a creativității să examinăm doar 3 definiții extrase din texte de specialitate. Iată-le:

1) „Creativitatea este procesul prin care se focalizează, într-o sinergie de factori (biologici, psihologici, sociali), întreaga personalitate a individului și care are drept rezultat o idee sau un produs nou, original, cu sau fără utilitate și valoare socială” (Munteanu, A. „Incursiune în creatologie”, p. 44).

2) „Creativitatea este capacitatea esențială și integrală a persoanei, rezultată din activitatea conjugată a tuturor funcțiilor sale psihice (intelectuale, afective, volitive), conștiente și inconștiente, native și dobândite de ordin biologic, psihofiziologic și social, implicată în producerea ideilor noi, originale și valoroase (Morari, I. „Psihologia creației”, p. 16).

3) „Creativitatea este capacitatea de a produce idei noi și originale, descoperiri, invenții, acceptate de comunitatea de experți ca fiind adevărate valori științifice, estetice, sociale, artistice sau tehnice (Vernon, „Dimensions of creativity”).

Nu este greu să observăm că creativitatea în prima definiție este calificată ca proces, în timp ce în a doua și a treia ea este capacitate. Un autor susține că produsul creativității poate avea valoare socială sau poate a nu o avea, în timp ce ceilalți afirmă că produsul creativ este socialmente valoros. Și a.m.d. Apare întrebare: În ce constă totuși esența psihologică a creativității? Este ea proces sau capacitate? Sau altceva?

În continuare vom stabili caracteristicile esențiale ale creativității, după care vom formula definiția noastră a conceptului de creativitate.

Semnele caracteristice esențiale:

Creativitatea este o formațiune psihologică, o structură psihologică a personalității și, prin urmare, ea cuprinde și procese, și capacități, și alte fenomene psihice relevante creativității;

Atunci când această formațiune este pusă în funcțiune ea realizează un produs creativ;

Produs creativ înseamnă o idee, o invenție, un aparat sau dispozitiv tehnic, o teorie sau concepție științifică, o metodă, un principiu și a. descoperite prin creativitate;

Acel produs poate fi considerat creativ care satisface următoarele criterii: a) este nou, 2) este original, 3) răspunde unei necesități sociale (în cazul adulților); 4) este recunoscut de experți ca valoare autentică, ca adevărată descoperire (tot doar în cazul adulților).

Notă. Produsele creativității copiilor (creativității expresive) nu au semnele 3 și 4.

Și acum definiția noastră:

Creativitatea este formațiunea psihologică care, fiind declanșată, realizează produse noi, originale, de obicei socialmente utile și recunoscute de experți ca fiind valori culturale autentice.

Termenul de creativitate a fost inventat și introdus în circuitul științific de către Allport. Cuvântul latin care a servit drept bază pentru a forma acest termen însemna *a naște*. Și într-adevăr, a *crea* înseamnă a face un lucru care nu a mai fost până la momentul dat, a născoci idei ce n-au existat.

En: *creativity*, fr: *creativité*, rus: *креативность*.

Conceptele adiacente: persoana creativă (subiectul, agentul procesului creativ), procesul creativ (procesul declanșat de creator utilizând creativitatea ca organ psihic), problemă creativă (problemă foarte complicată, problemă de obicei insuficient definită: subiectul nu numai că nu cunoaște soluția, ci și modul în care ea se rezolvă).

2. Structura creativității după T. Amabile.

Sunt mai multe concepții despre structura creativității și elementele ce o constituie.

În continuare vom prezenta concepția Terezei Amabile despre structura creativității (Amabile, T. „Creativitatea ca mod de viață”). Iată structura creativității și componentele ei, după Amabile:

Abilități speciale
Gândirea divergentă
Motivația intrinsecă

Abilitățile speciale sunt acele abilități care asigură executarea la un nivel superior de calitate (excelent) a unei activități ce ține de un anumit domeniu. Abilitățile ce țin de muzică sunt abilități muzicale cum ar fi auzul muzical, memoria muzicală, voce etc. Abilitățile matematice: gândire abstractă, capacitatea de a opera cu formule, numere etc. Abilitățile speciale asigură succesul într-un anumit domeniu.

Gândirea divergentă este un concept introdus de Guilford și este corelativ celui de gândire convergentă. Aceste concepte formează o pereche de concepte asociate prin contrast cum ar fi analiza și sinteza, teoretic – practic etc.

Gândirea divergentă se caracterizează prin următoarele caracteristici esențiale:

- 1) Gândirea divergentă este *flexibilă*. Flexibilitate înseamnă ușurința de a-și schimba strategiile, metodele, tehnicile în funcție de schimbarea situației, a datelor problemei etc. Opus: rigiditate.
- 2) Ea este *originală*: produce ceva irepetabil și unic în felul său, ceva care nu seamănă cu altceva. Opus: stereotipică.
- 3) Ea este *fluidă*: produce cu ușurință noi idei, asociații, curge liber și repede. Opus: vâscoasă, încrămențată.

Motivația intrinsecă. În general, motivația înseamnă totalitatea motivelor ce declanșează o activitate, o stimulează și-i conferă sens. Motivele pot fi extrinseci și intrinseci. Rus: Внешние мотивы / внутренние.

Motivele extrinseci sunt motivele ale căror surse sunt în afara personalității, sunt motive venite din mediul exterior, Ex.: banii ca motiv (a pleca la Moscova sau Italia pentru a face bani), glorie, prestigiu, note la învățătură, diplomă etc. Ele alcătuiesc motivația extrinsecă.

Motivele intrinseci sunt motivele venite din interior, sursa lor e însăși personalitatea. Ex.: interesul cognitiv, curiozitatea (vreau să știu), motivul autoactualizării (să mă dezvolt ..). A crea de dragul creației. Un pictor vestit: eu dacă nu pictez nu pot trăi... Totalitatea motivelor intrinseci ale creației formează motivația intrinsecă a creativității.

3. Nivelele creativității după Taylor.

J. Taylor a elaborat o teorie care indică 5 nivele ale creativității.

Primul și cel mai simplu și mai elementar este nivelul *creativității expresive*. Este propriu tuturor copiilor și se manifestă în desen, cântec, născociri de istorii, povești... Copiii creează deoarece vor să se exprime. Să-și exprime grijile, obsesiile, fricile, bucuriile etc. De aceea și se numește expresivă.

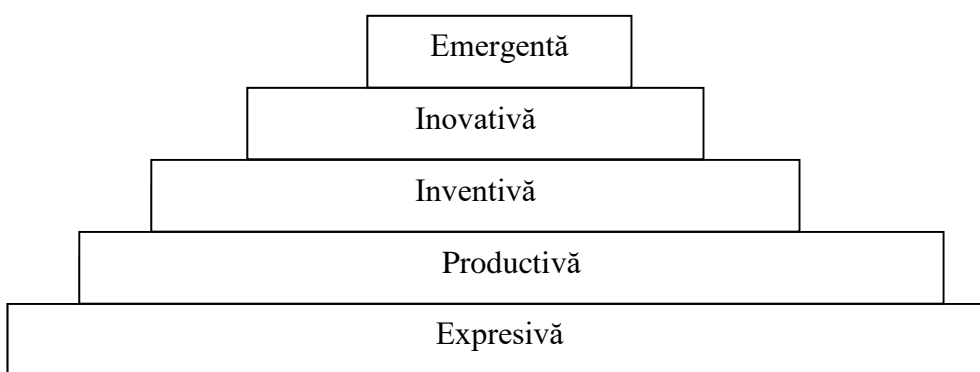
Nivelul 2: *creativitatea productivă* este cea mai simplă creativitate la adult. Ea constă în executarea unor lucrări abil, iscusit, deși originalitate e puțină. Lucru nu numai bine făcut, ci și măiestrit făcut. O casă frumos construită, o reparație a casei făcută deosebit, o haină cusută deosebit...

Nivelul 3: *creativitatea inventivă*. Ea constă în capacitatea de a realiza conexiuni noi între elementele deja cunoscute. Esența acestei creativități este exprimată prin verbul „a inventa”. Exemple: Metro din tren, autobuz cu două secții cuplate, telefon mobil din telefon fix și radio....

Nivelul 4: *creativitatea inovativă*. Ea produce lucrări noi și originale. În psihologia tradițională îi corespunde noțiunea de talent. Poezie, cântec și alte opere marcate de har. Cu acest dar este înzestrat un număr restrâns de persoane.

Nivelul 5: *creativitatea emergentă*. Produce ceva care revoluționează domeniul. Exemplu: teoria relativității a lui Einstein. „Luceafărul” Eminescu, simfonia IX de Beethoven. În psihologia tradițională îi corespunde noțiunea de geniu. Persoane la acest nivel sunt și mai puține.

Din perspectiva nivelurilor și a numărului de persoane care se află la fiecare nivel creativitatea poate fi reprezentată printr-o piramidă asemănătoare cu cea a lui Maslow.



Aproape toată lumea are sau a avut creativitate expresivă (când au fost copii), productivă mai puțină lume, iar inovativă și, mai ales, emergentă unități. Astfel trebuie citită și înțeleasă piramida.

4. Persoana creativă.

Există persoane creative (oamenii de creație) și persoane mai puțin creative, sau de loc creative. Persoanele creative se disting de cele ordinare prin următoarele calități :

- 1) Persoanele creative sunt persoane performante (de succes);
- 2) Simt nevoia de ordine cognitivă (de aceea mereu structurează, simplifică, aranjează logic informațiile, haosul le irită ...);

- 3) Sunt mereu îmboldite de curiozitate;
- 4) Sunt imperative, dominatoare, agresive uneori, sunt pline de sine;
- 5) Sunt independente și autonome;
- 6) Sunt mai puțin inhibate, mai puțin formale, mai puțin convenționale; sunt nonconformiste;
- 7) Le place munca (workoholic, rus: трудоголики), sunt perseverente;
- 8) Sunt critice în mod constructiv;
- 9) Sunt larg informate;
- 10) Nu simt nevoia să se ancoreze în relațiile sociale;
- 11) Pot manifesta interese proprii sexului opus (unui bărbat îi place să gătească bucate etc);
- 12) Au încredere în sine și în puterile lor;
- 13) Sunt tolerante față de complexitatea și ambiguitatea problemelor (problemele prost definite);
- 14) Sunt puternic implicate în dezvoltarea și realizarea de sine, sunt autoactualizatoare.

5. Procesul creativ. Fazele procesului creativ după G. Wallas.

G. Wallas a propus o teorie conform căreia procesul creativ se desfășoară în 4 faze. Ele sunt:

- 1) Prepararea
- 2) Incubarea
3. Iluminarea
- 4) Verificarea

Prepararea: subiectul descoperă problema creativă. Face o analiză primară a ei. Emite ipoteze. Le verifică. Eșec. Iar mai încearcă. Din nou eșecuri. Frustrări, dezamăgiri. Subiectul abandonează problema, dar problema nu-l lasă. Ea continue să persiste în sistemul cognitiv, dar în formă refulată.

Incubarea. Rezolvarea problemei continuă în inconștient. Conținutul acestei faze: gândirea primară (sintetică, imaginativă) alternează cu cea secundară (logică, verbală). Drept rezultat ipotezele „fără șanse” se șterg și, astfel se curăță spațiul, iar cele bune, dar care au fost neglijate la preparare se scot în evidență.

Iluminarea: apariția bruscă și în toată splendoarea ei a soluției, soluția asupra căreia s-a zbătut mult, în sfârșit s-a arătat. Stare de alertă, inspirație.

Sinonime: insight, evrika, aha-reacția.

Verificarea: rezultatul obținut se verifică dacă constituie o soluție bună sau falsă. Prin metode logico-matematice sau experiment.

6. Stimularea creativității cu ajutorul tehnicilor speciale *brainstorming*, *sinectica*, *metoda Delphi*, *Philips 6 – 6*, *discuția panel*.

Omul nu întotdeauna este creativ, deși posedă creativitate. Ea e prezentă în structura personalității lui, dar ea e în stare latentă, e dezactivată.

Pentru ca omul **să fie creativ** este nevoie ca el să beneficieze de două condiții psihologice:

- 1) să se simtă în *securitate*
- 2) să se simtă *liber*

Asigurarea acestor condiții se face prin metoda ***brainstorming***. Autorul: Alex Osborn; SUA. *Brainstorming* = brain (creier) + storming (furtună). Ea, metoda, presupune următoarele reguli de comportare în grup:

1) Nu critica: Amână observațiile și aprecierile pentru mai apoi.

2) Inventează idei cât mai originale, cât mai năstrușnice, cât mai absurde: Cu cât ideea este mai absurdă cu atât mai bine.

3) Născoceste și formulează idei, propuneri, ipoteze câte mai multe posibil: Cu cât mai mult cu atât mai bine.

4) Preia ideea colegului și o dezvoltă mai departe.

Semnificația psihologică a regulii 1: instalează securitatea, înlătură temerea de a fi luat peste picior, atacat ca persoană etc.

Semnificația regulii 2: încurajează originalitatea, înlătură teama de a fi ridicol...

Semnificația regulii 3: se golește creierul de informațiile cotidiene, de răspunsurile deja știute.

Semnificația regulii 4: montaj la utilizarea maximă a ceea ce dispui și de a perfecționa, dezvolta...

Se utilizează în grup (7 plus minus 2 persoane) sau individual.

O altă tehnică de stimulare a creativității este *sinectica*. Rezolvarea problemelor se face în baza a două principii: transformarea straniului (necunoscutului) în familiar (accesibil); apoi operație inversă -

transformarea familiarului în straniu care se face dintr-o perspectivă neobișnuită. Termenul e de origine grecesc și însemna la origine îmbinare de elemente disparate. Strategia preferată: analogia (a se vedea).

Autor: W. Gordon Universitatea Harvard, SUA.

A treia tehnică – *metoda Delphi*. Autor: Helmer, SUA. Metoda constă în expedierea de chestionare la unii experți neîntrușiți (prin poștă). După primirea răspunsurilor consultarea se repetă trimițându-se și răspunsurile nenominalizate ale celorlalți. Consultarea se repetă până la apariția unor răspunsuri-soluții cu frecvență relativ înaltă și stabilă. Răspunsurile cu frecvență mică sunt eliminate. Astfel se selectează un set de soluții din primele din top și cu ele se lucrează în vederea utilizării și aplicării lor în practică.

A patra metodă: *Philips 6-6*. Ea mai este numită *blitz-brainstorming*. Autor: J.D.Philips (SUA). Se desfășoară astfel: Grupul mare (clasa de elevi, grupul studențesc) se împarte în subgrupe de câte 6 persoane în frunte cu câte un lider. Coordonatorul principal împarte fiecărei subgrupe câte o fișă cu una și aceeași problemă. La un semnal special subgrupele încep să rezolve problema. Timp acordat - 6 minute. După aceasta fiecare lider comunică rezultatele coordonatorului. Ideile se analizează și se pregătesc pentru utilizare. 6-6 înseamnă 6 persoane în subgrup și 6 minute de lucru. E foarte eficientă și economică metodă.

A cincia: *discuția panel*. „Panel” – cuvânt englez și înseamnă *listă fixă de nume*. Se selectează panelul, adică un grup din 5-7 persoane dintre cele mai competente în problema dată. Panelul, adică grupul are un moderator. Trec pe scenă sau în fața auditoriului. Moderatorul pune problema. Grupul discută, propune (ca la KBH). Auditoriul urmărește în tăcere cum grupul creează... Întrebările, atitudinile, aprecierile și completările le scriu pe fișe de culori speciale (verzi - pentru întrebări, albastre - pentru aprecieri, maro – pentru completări) și le transmit unui mesager special care periodic le pune în fața moderatorului. El, moderatorul, le introduce, la momentul oportun, în discuție. Când răspunsul se conturează, el este formulat în formă de concluzie și, dacă e cazul, mai poate fi lansat pentru discuția întregului grup. Este apreciată pentru competența răspunsurilor obținute.

7. Creativitatea și inteligența.

Până pe la mijlocul secolului trecut (XX) se credea că între creativitate și inteligență este o legătură strânsă și directă. Dacă cineva are creativitate înaltă înseamnă că el are și inteligență înaltă etc.

Psihologii Baroczi și Olah au efectuat un studiu pe elevi preadolescenți care consta în următoarele. Subiecților li s-au aplicat teste de inteligență și teste de creativitate. Rezultatele obținute au fost supuse analizei corelaționale. Coeficientul de corelație avea în mediu valoarea 0,30. Această valoare indică o relație relativ slabă între inteligență și creativitate (Amintesc că valorile coeficientului de corelație trebuie interpretate astfel: 1,00 – 0,80: f. puternică relație, 0,79 – 0,60: puternică, 0,59 - 0,40: medie, 0,39 – 0,20: slabă, 0,19 – 0: f. slabă).

Getzels, Jackson și Torrance au cercetat și ei relația dintre inteligență și creativitate la elevii din clasele superioare. Ideea care a degajat din acest studiu e că inteligența superioară nu implică neapărat creativitate superioară. Ei au stabilit că oamenii pot fi împărțiți în 4 tipuri după rata de inteligență și creativitate de care dispune fiecare. Aceste tipuri sunt:

Tip 1: Inteligență superioară și creativitate superioară.

Tip 2: Inteligență inferioară și creativitate superioară.

Tip 3: Inteligență superioară și inteligență inferioară.

Tip 4: Inteligență inferioară și creativitate inferioară.

Evident, tipul 1 întrunește persoanele cele mai înzestrate intelectual; ele formează elita intelectuală a unui popor, „crema societății”.

Acest studiu a mai prilejuit și alte concluzii la fel de interesante și utile. Iată-le:

1) Gândirea divergentă produce același nivel de reușită școlară ca și gândirea convergentă.

2) Profesorii manifestă simpatie pentru elevii convergenți și iritare pentru cei divergenți.

3) Elevii divergenți sunt mai mult frustrați în plan academic decât colegii lor convergenți.

4) Selecția elevilor pentru școlile de elită care-și propun drept scop să „crească talente” se face prin teste de inteligență, fapt care face ca 70% din copii cu adevărat dotați să fie eliminați...

Morala? Comentariul vostru.

TEMA 2.7. LUAREA DECIZIEI CA PROCES AL GÂNDIRII

Planul

3. Definirea conceptului *luarea deciziei*
4. Fazele procesului de luare a deciziei

5. Valoarea așteptată ca primul criteriu al luării deciziei
6. Utilitatea așteptată ca cel de al doilea criteriu al luării deciziei

1. Definirea conceptului. Omul ca ființă rațională (Homo sapiens) mereu pare să se afle la răscruce, mereu e pus să opteze pentru ceva și să aleagă din mai multe alternative de conduită una, pe care s-o adopte spre a o urma.

Aceste opțiuni se fac cu ajutorul gândirii, mai exact, cu ajutorul unui proces al gândirii care se numește **luarea deciziei (LD)**.

Ce numim luarea deciziei ca proces al gândirii?

Câteva definiții:

Df1: Luarea deciziei (LD) este procesul gândirii care constă în a alege o alternativă din mai multe disponibile la momentul dat în baza unui sau mai multor criterii.

Df2: Procesul de optare pentru o anumită linie de conduită într-o situație nedeterminată se numește LD.

Df3: A lua o decizie înseamnă a face o opțiune pentru o anumită conduită din mai multe variante disponibile, utilizând unul sau mai multe criterii de alegere.

Caracteristicile esențiale ale LD:

- LD se declanșează într-o situație de alegere.
- În această situație există pentru subiect mai multe variante de conduită.
- Subiectul poate alege doar o variantă din mai multe disponibile.
- Alegerea se face analizând datele, consecințele (cântărind)
- Alegerea se face utilizând un criteriu sau mai multe.

Noțiunile adiacente (conexe): decidentul – subiectul care decide; situația de alegere – situația în care și se deschid în față mai multe căi, mai multe alternative de conduită; opțiunea – alegerea făcută; a opta – a face alegerea.

În alte limbi: ru: принятие решения; en: decision making, prise des décisions.

Relația LD cu voința. Deseori se afirmă că LD este un act al voinței și nu al gândirii. Adevărul e că în LD este implicată și gândirea, și voința. Fiecare cu propria sa contribuție.

Gândirea se implică la faza „cântării” alternativelor și a alegerii unei anumite alternative. Pentru a alege alternativa optimă trebuie să pui mintea la contribuție. Calitatea deciziei este determinată de calitatea gândirii. O gândire bine dezvoltată conduce la o decizie bună, o gândire proastă, firește, degajă o decizie pe măsura-i, proastă adică.

Voința intervine în două situații: Prima, când subiectul stă prea mult la îndoială și atunci voința se implică pentru a-l determina să ia totuși decizia cerută în timp util ca să nu se întâmple ”Trenul deja a plecat”. A doua: decizia e luată, urmează realizarea ei de fapt. Voința se implică atunci când în calea îndeplinirii deciziei apar probleme, obstacole. Voința e chemată pentru a realiza decizia în ciuda obstacolelor apărute. ...

2. Fazele procesului de luare a deciziei.

Procesul LD se desfășoară în următoarele faze:

1 – Identificarea alternativelor relevante (care corespund problemei și merită să fie luate în considerare).

2 – Elaborarea criteriilor în baza cărora se va face alegerea.

3 – Stabilirea regulii de cotare a alternativelor. Altfel spus, de atribuire a punctelor (câte puncte pentru maximum, câte pentru minimum).

4 – Culegerea de informații în vederea aprecierii cu puncte a fiecărei alternative.

5 – Calcularea rezultatelor și formarea listei alternativelor în ordinea descreșterii punctajului acumulat (topul alternativelor).

6 – Luarea deciziei prin declararea primei alternative din top ca opțiune făcută.

Exemplu: Un tânăr bărbat N și-a pus drept scop să cumpere o garsonieră.

Iată fazele procesului de luare a deciziei, inițiat de tânăr:

Faza 1: A identificat 3 garsoniere scoase în vânzare și care merită atenție: le notăm convențional **a, b și c**.

Faza 2: A stabilit următoarele criterii de alegere: 1) prețul garsonierei, 2) cât de ecologică este zona în care ea este situată și 3) distanța până la locul de muncă.

Faza 3: A stabilit modalitatea de a aprecia prin puncte corespondența alternativelor cu criteriile enunțate. Concret aceasta a însemnat două lucruri: 1) a stabilit o scală simplă de apreciere: 3 – bine, 2 – mediu și 1 – rău; 2) a considerat toate criteriile ca fiind egale după valoare. (Notă: în alte situații criteriile pot fi considerate ca având valori (ponderi) diferite și atunci se va proceda altfel).

Faza 4: A colecta informațiile necesare și le-a introdus în tabel precum urmează:

Garsonierele / Criteriile	Prețul (€)	Punctaj atribuit	Zona	Punctaj atribuit	Distanța	Punctaj atribuit	Punctaj final
a	20 000	1	Excelent	3	Nici-nici	2	6
b	16 000	2	Rea	1	Mare	1	4
c	10 000	3	Medie	2	Mică	3	8

Faza 5: A întocmit lista în ordinea descrescândă a punctajului. Iată-o:

I. Alternativa **c** cu 8 puncte.

II. Alternativa **a** cu 6 puncte

III. Alternativa **b** cu 4 puncte.

Faza 6: Face opțiunea pentru garsoniera **c** care, deși e într-o zonă cu parametri ecologici medii, în schimb e foarte aproape de serviciu (poate să meargă la serviciu pe jos) și pe de asupra este cea mai ieftină. Pentru N care are resurse financiare modeste aceasta e foarte important.

3. Valoarea așteptată ca criteriu 1 de luare a deciziei. Opțiunile se fac în bază unuia sau a mai multor criterii. Ce înseamnă criteriu de LD?

Criteriu înseamnă principiul în baza căruia se face evaluarea alternativelor și acordarea de puncte sau calificative acestor alternative pentru a le aranja, în ordine descrescândă sau crescândă, conform valorilor atribuite.

În teoria psihologică generală a LD găsim două criterii:

1) Valoarea așteptată (VA) și

2) Utilitatea așteptată (UA).

Să examinăm cum are loc procesul de LD în baza criteriului valorii așteptate (VA).

Df: **Valoarea așteptată înseamnă beneficiul (profitul, câștigul) pe care decidentul speră să-l obțină prin opțiunea dată (ca rezultat al alegerii date).** Beneficiul, pentru comoditate, se exprimă de obicei în bani.

Esența: decidentul determină valoarea (în bani) a beneficiului pe care el îl poate avea pentru fiecare alternativă. Opțiunea o face acceptând alternativa ce promite cel mai mare câștig.

Exemplu: Businessmanul N și-a pus drept scop să-și valorifice capitalul (bani) cât mai profitabil posibil.

A identificat 2 afaceri în care se merită să investești. Afacerea **a** – producerea materialelor de construcții (o fabricuță); afacerea **b** - realizarea pe piață a materialelor de construcție (un magazin). Împreună cu asistentul său a cules toate informațiile necesare stabilirii volumului de beneficii și în cazul **a**, și în cazul **b**. Apoi probabilitatea cu care poate fi obținut un beneficiu sau altul.

Iată rezultatul analizei:

1) Afacerea **a** se va putea solda cu un beneficiu de 1000 000 € la nivel de 42% șanse de împlinire.

2) Afacerea **b** se va putea solda cu un beneficiu de 500 000 € la nivel de 80% șanse de împlinire.

Businessmanul ca să nu riște s-a interesat care e formula de stabilire a VA. Iată formula:

$$VA = PV,$$

unde VA înseamnă valoarea așteptată, P – probabilitatea evenimentului (șansele), V – beneficiul.

N a înlocuit simbolurile formulei cu datele sale și a obținut:

1) VA de la afacerea **a** : 42% X 1000 000 € = 420 000 €.

2) VA de la afacerea **b**: 80% X 500 000 € = 400 000 €.

Deci, afacerea **a** va aduce un profit cu 20 000 € mai mare decât afacerea **b**.

Businessmanul N a ales afacerea **a** pentru a-și investi capitalul.

4. Utilitatea așteptată ca criteriu al luării deciziei. Utilitate așteptată (UA) este valoarea așa cum este ea percepută de decident. UA este valoarea în existența ei subiectivă. Analogie: mediul și spațiul problemei. Mediul problemei – problema așa cum există ea obiectiv; spațiul problemei – problema așa cum este ea percepută de rezolvitor.

Valoarea așteptată înseamnă beneficiul exprimat în bani, așa cum el s-a stabilit sau cum a fost stabilit de bursă, banca națională sau altceva. Utilitatea așteptată înseamnă valoarea pentru sine a beneficiului.

Exemplu. Două premii I al unui concurs este de câte 100 € fiecare.

Admitem că aceste 2 premii le-au câștigat două persoane:

Un student cu un venit lunar de circa 50 € și un Businessman cu un venit lunar de 20 000 €. Importanța pe care o va da Studentul acelor 100 € va fi aceeași cu cea a businessmanului? Firește, nu. Studentul va prețui mai mult cei 100 €, decât Businessmanul, adică utilitatea celor 100 € este mai mare pentru Student decât pentru Businessman...

Să examinăm următoarea situație.

Unui pacient cardiac (Pacientul) ca urmare a unui examen medical profund i s-a recomandat operație pe cord deschis. Pacientul nostru era om cu multă carte și înainte de a lua decizia: să se lase operat sau să refuze, a procedat la calcularea utilității așteptate.

Dacă optează pentru operație, atunci pot să se întâmple 2 evenimente.

Primul, operația reușește și Pacientul se vindecă. Utilitatea e maximă și Pacientul o exprimă prin +2 (maximă pozitivă).

Al doilea eveniment, operația eșuează și Pacientul moare. Utilitatea e -2 (maximă negativă).

Dacă, însă optează pentru a nu-și face operație evenimentele sunt:

1) operația ar fi reușit, dar Pacientul sa speriat și a pierdut. Utilitatea e cotate cu -1 (păcat că nu mi-am făcut: scăpam de boală...).

2) Operația nu ar fi reușit și atunci utilitatea e nulă, zero (ce-am avut și ce-am pierdut?).

Aceasta e primul lucru pe care l-a făcut pacientul nostru.

Al doilea lucru a fost că el a stabilit probabilitatea reușitei / nereușitei operației (Probabilitatea – P). El a luat statisticile medicale și a determinat că dintre 100 de operații ca a lui 70 se termină cu bine, adică omul scapă de boală și se face sănătos, iar 30 se termină tragic.

Pacientul a întocmit tabelul:

Alternativa /Evenimentul	Reușită		Nereușită	
	Probabilitatea	Utilitatea	Probabilitatea	Utilitatea
Să-și facă (a)	70 %	+2	30 %	-2
Să nu-și facă (b)	70 %	-1	30%	0

Formula UA este: $\sum PU$ (suma produselor probabilităților și a utilităților).

Pacientul a înlocuit și a obținut:

Utilitatea alternativei **a** este egală cu $(70 \cdot 2) + (30 \cdot (-2)) = 140 + (-60) = 80$.

Utilitatea alternativei **b** este egală cu $(70 \cdot (-1)) + (30 \cdot 0) = -70 + 0 = -70$.

Pacientul a optat pentru alternativa **a**.

3. PSIHOLOGIA INTELIGENȚEI

TEMA 3.1. NATURA PSIHOLOGICĂ A INTELIGENȚEI

Inteligența se consideră pe drept cuvânt una din cele mai mari virtuți ale omului. Omul inteligent în raport cu cel lipsit de inteligență este întotdeauna în câștig: câștig social (prestigiu), economic (bani, salariu mai bun), psihologic (sentiment al propriei valori, propriei eficiențe, autoapreciere înaltă) ...

Ce este inteligența? Sunt mai multe definiții. Iată câteva:

9. **Inteligența este capacitatea de adaptare la mediu (Piaget).**
10. **Inteligența constă în înțelegerea aspectelor esențiale ale unei situații și reacția adecvată la aceasta.**
11. **Inteligența este aptitudinea de a găsi soluții în situații inedite.**
12. **Inteligența este aptitudinea de a înțelege, de a pune și a rezolva probleme.**
13. **Inteligența este un instrument al cunoașterii, al abstractizării și combinării.**
14. **Inteligența este capacitatea de achiziție, de învățare și, în consecință, capacitatea de a dobândi alte capacități, aptitudini în funcție de conținuturile învățării.**
15. **Inteligența înseamnă autoguvernare mintală (Sterberg).**
16. **Inteligența e ceva care se măsoară cu testele (Binet).**

Caracteristicile esențiale:

7. Inteligența este o structură de personalitate (aptitudine generală).
8. Asigură adaptarea adecvată la mediu.
9. Asigură înțelegerea unei situații și găsirea soluției potrivite
10. Asigură însușirea noilor cunoștințe și a noilor aptitudini.

Inteligența realizează, după Piaget, în special două funcții:

3. Înțelegerea lumii și a propriei personalități
4. Rezolvarea problemelor cu care omul se confruntă.

Termenul de inteligență a fost introdus în circuitul științifico-cultural de către Cicero. Este un cuvânt compus din două cuvinte: inter = între și legere = a lega. Adică ceva care stabilește legături între ceva și altceva.

3.2. TEORIA PSIHOGENEZEI INTELIGENȚEI A LUI JEAN PIAGET

Piaget înțelege inteligența ca aptitudine generală a omului care determină adaptarea lui la mediu prin asimilarea și prelucrarea informațiilor. Conținutul inteligenței îl alcătuiesc un sistem de operații care asigură eficiența conduitei.

Adaptarea se realizează prin două mecanisme: acomodarea și asimilarea. Acomodarea rezidă în modificarea structurilor cognitive (scheme cognitive, cunoștințe etc.) în concordanță cu informațiile noi, natura și caracterul lor.

Asimilarea este un proces invers: cunoștințele noi sunt modificate prin potrivire cu structurile intelectuale disponibile. Schimbarea vine dinspre informațiile noi (ele se schimbă). La acomodare exact invers – schimbarea vine dinspre subiect și are loc în el, în structurile lui interne deja existente.

După Piaget, inteligența nu este un dat, ea se naște la un anumit timp, se dezvoltă și devine matură.

Inteligența ajunsă la maturitate obține starea de echilibru a celor două procese: acomodarea și asimilarea. Până la maturitatea inteligenței acomodarea și asimilarea se află mereu în dezechilibru în raport una cu alta.

Piaget a descoperit că inteligența în dezvoltarea sa parcurge 4 stadii.

Stadiul *senzorio-motor (0 – 2 ani)*: copii descoperă relațiile dintre ceea ce percep și ceea ce fac (cu mâinile) și învață să coordoneze experiențele senzoriale cu acțiunile fizice. Descoperă permanența obiectelor: spre sfârșitul acestui stadiu copilul caută mingea care s-a deplasat în afara câmpului lui perceptiv, deci înțelege că ea există deși nu se vede.

Stadiul *preoperatoriu (2 ani – 7 ani)*: deprinde mersul și limbajul, începe să-și reprezinte lumea prin cuvinte și imagini, gândirea lui este simbolică și aceasta îi permite să judece despre lucrurile dincolo de ceea ce percepe aici și acum.

Stadiul **operațiilor concrete (7 ani – 11 ani)**: Copilul poate judeca logic despre lucrurile și evenimentele concrete. Achizițiile importante: clasificarea, categorizarea, conservarea proprietăților fizice ale obiectelor. Inteligența lui este predominant inductiv-logică și concretă.

Stadiul **operațiilor formale (11 ani – 15 ani)**: operează cu concepte abstracte, pot executa permutări, combinații. Inteligența devine deductiv-logică. Construiește raționamente pornind de la anumite teze (postulate), ipoteze. Corespunde conceptului de gândire abstract-verbală.

TEMA 3.3. TEORIA INTELIGENTELOR MULTIPLE A LUI GARDNER

Howard Gardner, psiholog care activează în domeniul psihologiei dezvoltării, a formulat o teorie cu privire la natura inteligenței. Această teorie a inteligențelor multiple, enunțată în cartea *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences* (1983), a insistat asupra faptului că inteligența nu trebuie concepută ca un construct unidimensional, ci ca o serie de șapte inteligențe independente. Această perspectivă permite individului să „manifeste transformările și modificările percepțiilor individuale” și să „recreze aspecte ale propriilor experiențe”.

Cele șapte tipuri de inteligență sunt:

1. Inteligența verbală/lingvistică – aceasta reprezintă capacitatea de a folosi eficient cuvintele, fie în registrul oral (ca moderator TV, orator, politician, povestitor), fie în registrul scris (ca jurnalist, dramaturg, poet, editor). O persoană cu tipul acesta de inteligență va agreea în mod deosebit să citească, să scrie, să povestească, să se joace în jocuri de cuvinte.

Persoanele care posedă acest tip de inteligență au abilitatea de a opera cu: structurile și regulile de structurare a limbajului (de ex. punctuația cu valoare stilistică), nivelul fonetic al limbajului (aliterații), nivelul semantic (sensurile duble), nivelul pragmatic al limbajului; pot folosi limbajul în scop persuasiv (funcția retorică), în scopul de a rememora informația (funcția mnezică), în scopul de a explica ceva (funcția peripatetică sau aristotelică), în scopul de a furniza informații despre limbajul însuși (funcția metalingvistică).

2. Inteligența logică/matematică – aceasta include capacitatea de a utiliza raționamente inductive și deductive, de a rezolva probleme abstracte, de a înțelege relațiile complexe dintre concepte, idei și lucruri. Deprinderea de a emite raționamente are aplicabilitate în multe arii ale cunoașterii și include, de asemenea, capacitatea de a utiliza gândirea logică în știință, studii sociale, literatură etc. Acest tip de inteligență cuprinde și capacitatea de a clasifica, a anticipa, a stabili priorități, a formula ipoteze științifice și a înțelege relațiile de cauzalitate.

3. Inteligența vizuală/spațială – această inteligență a „imaginilor și tablourilor” cuprinde capacitatea de a percepe corect lumea înconjurătoare pe cale vizuală, precum și capacitatea de a recrea propriile experiențe vizuale. Acest tip de inteligență începe să se dezvolte odată cu acutizarea percepțiilor senzorio-motorii. Pictorul, sculptorul, arhitectul, grădinarul, cartograful, proiectantul, graficianul, cu toții transferă imagini mentale asupra unui obiect pe care îl crează ori îl îmbunătățesc. Percepția vizuală se combină cu un set de cunoștințe prealabile, cu experiența, cu reacțiile emoționale, cu imagini preexistente pentru a crea o nouă viziune oferită celorlalți ca experiență.

4. Inteligența corporală/kinestezică – inteligența la nivelul corpului și al mâinilor ne permite să controlăm și să interpretăm mișcările corpului, să manevrăm obiecte, să realizăm coordonarea (armonia) dintre trup și spirit. Acest tip de inteligență nu se regăsește numai la atleți, ci poate fi întâlnit în mișcările de finețe ale chirurgului care realizează o operație pe cord sau la un pilot care își reglează cu finețe aparatura de bord. Acest tip de inteligență include deprinderi fizice speciale precum coordonarea, echilibrul, dexteritatea, forța, flexibilitatea, viteza, precum și deprinderi la nivelul proprioceptorilor, la nivel tactil și cutanat.

5. Inteligența muzicală/ritmică – acest tip se conturează prin gradul de sensibilitate pe care individul îl are la sunet și prin capacitatea de a răspunde emoțional la acest tip de stimuli. Pe măsură ce copiii își dezvoltă conștiința muzicală, își dezvoltă și fundamentele acestui tip de inteligență: să creeze variațiuni pornind de la un inventar limitat de sunete, să cânte la un instrument, să compună. Ea se dezvoltă și pe măsură ce oamenii dobândesc, în urma audițiilor, un gust rafinat. Acest tip de inteligență reprezintă capacitatea de a percepe (în calitate de meloman), de a discrimina și evalua (în calitate de critic muzical), de a transforma (în calitate de compozitor), și de a exprima (în calitate de interpret) formele muzicale.

6. Inteligența interpersonală – reprezintă abilitatea de a sesiza și de a evalua cu rapiditate stările, intențiile, motivațiile și sentimentele celorlalți. Aceasta include sesizarea expresiei faciale, a inflexiunilor vocii, a gesturilor; include și capacitatea de a distinge între diferite tipuri de relații interpersonale și capacitatea de a reacționa eficient la situațiile respective. Acest tip de inteligență implică deprinderi de

comunicare verbală și nonverbală, deprinderi de colaborare, capacitatea de rezolvare a conflictelor, de lucru consensual în grup, capacitatea de a avea încredere, de a respecta, de a fi lider, de a-i motiva pe ceilalți în vederea atingerii unor scopuri reciproc avantajoase. La un nivel simplu, acest tip de inteligență este sesizabil la copilul care observă și reacționează la stările și dispozițiile adulților din jurul său. La nivel complex, se traduce prin capacitatea adultului de a „citi” și interpreta intențiile ascunse ale celorlalți.

7. Inteligența intrapersonală – Aceasta presupune capacitatea de a avea o reprezentare de sine corectă (de a-ți cunoaște calitățile și punctele slabe), de a avea conștiința stărilor interioare, a propriilor intenții, motivații, de a-ți cunoaște temperamentul și dorințele; de asemenea, capacitatea de autodisciplină, autoînțelegere și autoevaluare.

O persoană cu asemenea tip de inteligență își petrece timpul reflectând, gândind, autoevaluându-se. Nevoia de introspecție transformă inteligența în ceva extrem de intim.

TEMA 3.4. PROBLEMA MĂSURĂRII INTELIGENȚEI. TESTELE DE INTELIGENȚĂ

Măsurarea și evaluarea inteligenței se face prin teste de inteligență.

Test de inteligență înseamnă o probă standardizată care oferă date despre starea inteligenței subiectului în raport cu norma (e normală, subdotată, supradotată).

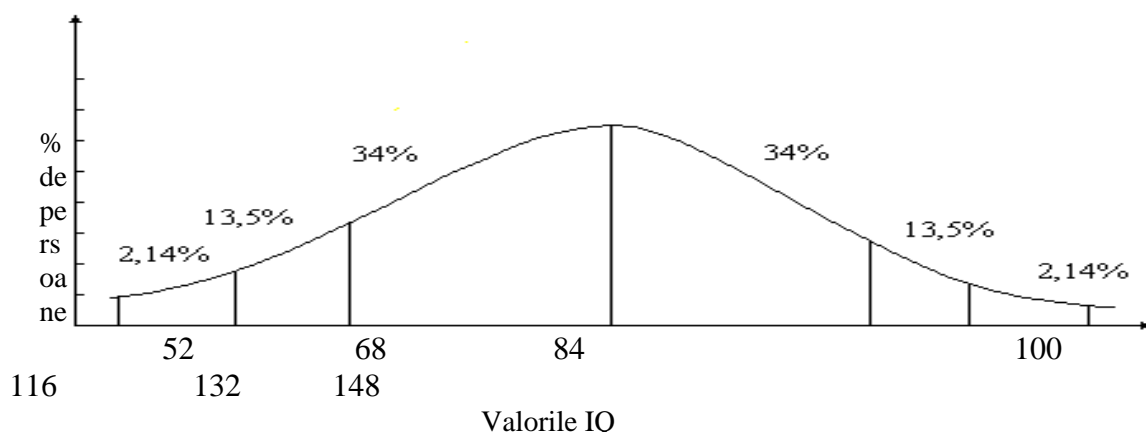
Primul test a fost elaborat de Alfred Binet și Theophile Simon, Franța în anul 1905. Sarcina care li s-a pus de către Ministerul Educației a fost de a elabora un instrument cu ajutorul căruia să identifice copii cu rămăneri în urmă în dezvoltarea lor mintală și căror, în consecință, să li se aplice un învățământ special, adaptat la posibilitățile lor. Testul era format din 30 probe la inteligență aranjate în ordinea crescătoare a dificultății lor. Începea cu cele mai ușoare. Copilul rezolva și era întrerupt atunci când el nu mai putea rezolva. Numărul de probe rezolvate corect indica vârsta lor mentală. De ex., dacă un copil de 5 ani se oprea la probele destinate copiilor de 7 ani, atunci lui i se atribuia vârsta mentală de 7 ani.

Peste 11 ani, 1916, acest test este preluat de către Terman de la universitatea Stanford, SUA, spre a fi dezvoltat și perfecționat. Terman a propus faimosul termen de IQ – Intelligence quotient – coeficientul de inteligență. El se calculează prin raportarea vârstei mentale la cea cronologică și se exprimă în procente. Dacă IQ este 100 înseamnă că raportul dintre cele două vârste este unul perfect. 120 ar însemna că persoana dată este mai inteligent decât ar trebui să fie conform vârstei sale cronologice; 80, din contra, anunță o întârziere.

De un succes deosebit se bucură testele lui David Wechsler pentru copii și adulți. Testele Wechsler conțin două compartimente mari: probe verbale și probe de performanțe (nonverbale). Această împărțire prezintă avantajul că putem identifica persoanele cu probleme de comunicare verbală și a le supune unei evaluări mult mai corespunzătoare specificului dezvoltării lor.

TEMA 3.5. SUPRADOTAREA INTELLECTUALĂ / SUBDOTAREA INTELLECTUALĂ CA EXTREME ALE INTELIGENȚEI

Distribuția oamenilor după dotarea lor intelectuală exprimată în valorile IQ corespunde curbei normale (curba lui Gauss, “Pălărie” sau “Clopot”). Figura nr 1, reluată din: Papalia & Olds. Psychology, 1985, pag. 243, prezintă situația astfel:



Examinarea figurei ne permite să facem următoarele constatări:

1. Majoritatea populației se înscrie în zona medie a curbei 84-116 valori cu IQ și alcătuiește 68%;

2. Există 2 extreme: extrema 1: supradotarea (de la 116 în sus); extrema 2: subdotarea sau retard mintal (de la 68 în jos).

5.1. Să examinăm prima extremă: *supradotarea intelectuală*.

Cel mai important studiu privind dotarea intelectuală a fost efectuat de Terman. În 1921 el a selecționat dintr-un număr de 250 mii de copii un lot de 1470 cu dotație superioară (supradotare) care mai apoi au fost supuși observărilor și cercetărilor în anii: 1928, 1940, 1950, 1955, 1961, 1972 și 1977.

Problema de cercetare: impactul supradotării intelectuale asupra calității vieții.

Rezultatele: marea majoritate a subiecților supradotați au devenit persoane realizate (succes în viață și carieră). Ei au fost mai eficienți și au dispus de mai multă sănătate, mai multă satisfacție de viață (muncă, mai buni familiști).

În același timp nici unul din ei nu a devenit geniu (ca Einstein, de exemplu) sau laureat al premiului Nobel.

5.2. *Subdotarea intelectuală ca extremă a inteligenței*. Subdotarea intelectuală se prezintă în formă de retard mintal.

El începe mai jos de valoarea 68.

Retardul mintal se definește ca nivel de activitate intelectuală și comportament inferior celui pe care îl manifestă persoanele mediu înzestrate.

Retard mintal = rămânere în urmă, diferența negativă dintre vârsta cronologică și vârsta mintală. De exemplu, subiectul are vârsta cronologică 8 ani, în timp ce vârsta lui mintală este 6 ani. Acest decalaj și înseamnă retard mintal.

Retardul mintal este cauzat de:

- 1) factori fizici sau organici,
- 2) factori sociali (mai ales familiali).

Factorii organici: tulburări cromosomale – sindromul Down; tulburări de metabolism – phenylketonuria (PKU); hidrocefalia.

Factorii sociali sau familiali: alimentarea săracă; deprivarea afectivă și intelectuală.

Nivelurile retardului mintal:

70 – 85: inteligență de limită: adaptabil

50 – 69: retard ușor (mild): educabil, poate învăța până la nivelul clasei a 6-a

35 – 49: retard moderat: “dresabil”, poate învăța până la nivelul clasei a 2-a

21 – 34: retard sever (imbecil): nu poate însuși limbajul scris, nu poate abstractiza, în schimb, I se pot forma deprinderi simple (igienice, de ex.).

≤ 20 (egal sau mai mic de 20): retard profund (idioție): cere îngrijire specială permanentă și supraveghere.

TEMA 3.6. EREDITATEA ȘI MEDIUL CA FACTORI AI INTELIGENȚEI

1. Caracterizarea eredității

Df: *Ereditate înseamnă însușire biologică generală a organismelor vii de a reproduce (transmite) la descendenți caracteristici morfologice și psihice relativ asemănătoare.*

Echivalenții termenului *ereditate* în alte limbi: heredity – en; hérédité – fr; наследственность – ru.

Ereditatea are două laturi principale: conservatismul și variabilitatea.

Datorită conservatismului ereditar ce condensează parcursul filogenetic, organismele noi (descendenții) se dezvoltă asemănător cu ascendenții, fenomen care asigură astfel stabilitatea relativă a speciilor la mediul în care s-au format ca atare.

Variabilitatea exprimă dezvoltarea relativ diferită de ereditate a ascendenților. Prin variabilitate are loc depășirea contradicției dintre conservatismul eredității și variabilitatea mediului.

Prin studiile din ultimele decenii s-a pus în evidență rolul însemnat al acidului dezoxiribonucleic (ADN) în ereditate. În 1956 Tjje și Levan au demonstrat că în celulele umane există 46 cromozomi, nu 48 cum se credea. Dintre aceștia 44 sunt autozomali și determină caracteristicile generale somatice, 2 alcătuiesc perechea de cromozomi sexuali. La femei cromozomii sexuali sunt asemănători perechi (X,X), iar la bărbați neasemănători (X,Y).

Cromozomii sunt alcătuiți din gene.

J. Mendel, părintele geneticii, (1822-1884) a conturat ideea transmiterii eredității prin cromozomii aflați în oul fecundat.

Studiile genealogice și cele privind gemenii monoziagoți și dizigoți ca și cercetările longitudinale sistematice au permis să se strângă un important material cu privire la ereditatea inteligenței umane.

Potrivit acestor studii și a teoriilor ce au rezultat din ele, inteligența ca aptitudine este înăscută, ea este condiționată de potențialul ereditar.

Originile acestei teorii sunt în cercetările lui F. Galton asupra eredității. În lucrarea *Hereditary Genius* (1869), el consideră că inteligența este determinată genetic (geniul este înăscut), este transmisă de la părinți la urmași și se manifestă de la vârste foarte precoce. În susținerea afirmațiilor sale, Galton a adus drept argumente, exemple de familii din care, în generații succesive, s-au remarcat reprezentanți cu aptitudini deosebite în domenii diferite. Galton a utilizat metoda genealogiilor (studiul arborelui genealogic), a realizat o analiză longitudinală a unor familii celebre (muzicieni, matematicieni, naturaliști, scriitori etc) și a demonstrat existența unui număr mare al descendenților care prezentau aptitudini în domeniul cercetat, precum și precocitatea manifestărilor aptitudinale.

Argumente în sprijinul ideii manifestării precoce a aptitudinilor: Mozart a manifestat aptitudini muzicale de la vârsta de 4 ani; Enescu la vârsta de 7 ani a intrat la Conservatorul de muzică din Viena; Goethe la 8 ani scria poezii; Maiorescu a absolvit Academia Theresiana din Viena la 18 ani, la 19 ani și a susținut teza de doctorat iar la 23 de ani era profesor universitar.

Pe de altă parte, există însă și contraargumente (exemple de personalități care au avut dificultăți de adaptare școlară sau care au manifestat aptitudini speciale la vârste foarte înaintate): Verdi a fost respins la conservator, Newton era ultimul din clasă, Hegel a absolvit seminarul cu calificativul „idiot”; Scott a scris primul său roman la vârsta de 34 de ani; Cervantes a creat opera sa capitală la 60 de ani.

2. Caracterizarea mediului

Df: *Mediu înseamnă totalitatea condițiilor de viață în care se exercită influențele socio-economice, educative, culturale etc. și în cadrul cărora se stabilesc și se dezvoltă relațiile dintre oameni.*

Mediul cuprinde nu numai totalitatea condițiilor sociale, ci și cerințele exterioare ce se manifestă față de fiecare persoană în parte și față de grupurile din care aceasta face parte. Aceste cerințe (exigențe) modelează conduitele, atitudinile, direcția generală a aspirațiilor oamenilor dintr-o perioadă social-istorică dată, șansele și limitele de realizare a personalității umane.

În alte limbi: *environment* – en; *milieu* – fr; *среда* - ru.

Mediul constituie un factor fundamental ce influențează continuu dezvoltarea oamenilor fiind în același timp un fel de „substanță nutritivă” a personalității acestora, un factor incitativ, permanent al existenței nu numai prin structura și caracteristicile sale, ci și prin trăsăturile mereu noi pe care i le formează contribuția oamenilor și progresul social.

Teoria psihologică care a acreditat ideea că mediul joacă un rol decisiv în apariția și dezvoltarea inteligenței își trage originea în behaviorism, orientare psihologică întemeiată de psihologul american J. B. Watson. Potrivit acestei teorii aptitudinile sunt dobândite, se formează și se dezvoltă în decursul vieții individului. Teoria factorilor de mediu minimizează influența factorilor genetici și consideră inteligența ca aptitudine un produs exclusiv al mediului, format prin educație, învățare și exercițiu sistematic.

Studiul influențelor mediului și argumentele aduse în sprijinul acestei teorii se bazează pe analiza gemenilor monoziagoți (univitelini).

Monoziagoții sunt persoane provenite din fecundarea unui singur ovul de către doi spermatozoizi. În rezultat, se nasc două persoane cu cod genetic identic, adică exact la fel. Parcă ar fi trași la indigo. Rezultatele cercetărilor arată că gemenii monoziagoți crescuți în medii diferite, deși au aceeași zestre ereditară, au o dezvoltare psihică diferită. Pe de altă parte, gemenii crescuți în același mediu au o dezvoltare psihică similară.

Reprezentării cercetărilor din domeniul psihologiei copilului subliniază importanța factorilor de mediu și a stimulărilor specifice (senzoriale, cognitive, afective etc) în perioada inițială a dezvoltării psihice: calitatea proceselor de învățare și educație, relațiile primare cu părinții influențează dezvoltarea cognitivă, afectivă și socială a copiilor. În absența condițiilor de mediu favorabile, oricare ar fi zestrea genetică a individului, potențialul genetic nu poate fi valorificat (de exemplu, cazurile copiilor lupi, deprivarea maternală prelungită).

3. Contribuția comparativă a eredității și mediului asupra inteligenței umane

Astăzi nimeni din psihologi nu neagă ideea că inteligența este produsul ambilor factori: și a eredității, și a mediului.

Discuțiile continuă să se mai ducă în jurul problemei: Cât de mult influențează dezvoltarea inteligenței ereditatea și cât mediul? În măsură egală? Sau diferit? Și dacă diferit, atunci care factor are o influență mai mare și care mai mică?

Pentru a judeca aceste probleme au fost efectuate numeroase cercetări psihologice privind impactul eredității și al mediului asupra inteligenței.

Pentru a discrimina rolul eredității de cel al mediului experimentele s-au efectuat pe aceleași persoane monozigote. Monozigoții prezintă un material ideal pentru cercetări despre impactul comparabil al eredității și al mediului asupra dezvoltării inteligenței. Cunosându-se că ereditatea la ei e aceeași, se manipulează variabila mediu. Monozigoții sunt puși (de viață, nu de cercetători! Codul deontologic interzice experiențele cu efect problematic asupra oamenilor), deci monozigoții sunt puși în medii diferite și se monitorizează progresul lor intelectual. Astfel se poate identifica cât merit are ereditatea în dezvoltarea inteligenței și cât merit are mediul.

Un exemplu extras dintr-un studiu al lui Jensen. Doi gemeni monozigoți au rămas fără părinți. Pe unul din ei l-a înfiat o familie de pescari, pe altul o familie de intelectuali. Când cercetătorul a testat inteligența copiilor s-a constatat că diferența dintre IQ-urile lor era de 20 în favoarea celui care a trăit și s-a educat în familie de intelectuali.

Jensen a sintetizat mai multe studii ale problemei și a evaluat impactul eredității la nivelul 80%, iar pe cel al mediului corespunzător 20%. Mie personal mi se pare cam exagerată această distribuție de influență între ereditate și mediu asupra inteligenței (80% contra 20%) declarată de Jensen.

Eu aș înclina să judec astfel.

Ereditatea și mediul formează condițiile dezvoltării inteligenței. Dacă aceste condiții lipsesc, atunci nici nu putem vorbi de dezvoltare. Cum ar fi pentru dezvoltarea plantei lumina și căldura. Pentru ca planta să se dezvolte ea trebuie să beneficieze și de lumină, și de căldură. Tot așa și cu dezvoltarea inteligenței la om: pentru ca dezvoltarea inteligenței să se întâmple e nevoie de prezența ambelor condiții: ereditate normală și mediu pozitiv. Dar viteza și calitatea dezvoltării inteligenței va depinde în cea mai mare măsură de conținutul și calitatea activității subiectului (joc, învățare, muncă, comunicare). Activitatea pe care subiectul o realizează constituie forța motrice a dezvoltării inteligenței, adevăratul motor care împinge înaintea dezvoltarea inteligenței.

Cu cât activitatea subiectului e mai bogată în efort intelectual, cu cât subiectul este determinat să rezolve câte mai multe probleme pe oră sau pe zi (și probleme serioase!), cu atât inteligența se va dezvolta mai repede și mai bine. Să ne amintim vorba lui Gavroche, renumit personaj din romanul Mizerabilii de V. Hugo : Pentru a face rost de o bucată de pâine și un adăpost pentru noapte, eu trebuia să gândesc cât un rege ca să conducă două Franțe luate la un loc.

Mediul și ereditatea oferă condiții (care pot fi benefice sau nocive) pentru dezvoltarea inteligenței, însă dezvoltarea propriu-zisă a inteligenței se va înfăptui de activitatea subiectului. Cazul fericit ar fi atunci când subiectul se bucură și de o ereditate favorabilă (Mozart, Enescu etc), și de un mediu prielnic, în plus, el mai practică activități bogate în conținut și exerciții de antrenament. În acest caz presupunem valorificarea la maximum a potențialului de dezvoltare intelectuală.

În general, tabloul interrelațiilor factorilor ”ereditate - mediu - activitatea practică”, al jocului în care se implică ei ar arăta astfel.

1. Fond ereditar superior - mediu înalt favorabil - activități înalt productive: asigură nivelul cel mai înalt de dezvoltare a inteligenței (caz ideal).

2. Fond ereditar superior - mediu neprielnic, nefavorabil - activități neproductive, rudimentare, primitive: se poate atinge un nivel satisfăcător de dezvoltare, în jurul mediei (ereditatea poate compensa „deficitul” de mediu și activitate formativă).

3. Fond ereditar slab - mediu înalt favorabil - activități înalt productive: inteligența poate atinge un nivel de dezvoltare sub medie (compensare pozitivă din partea mediului și al activității).

4. Fond ereditar slab - mediu neprielnic - activități neproductive: nivelul cel mai scăzut de dezvoltare a inteligenței (conjugarea efectului negativ al tuturor celor trei factori).

4. PSIHOLOGIA IMAGINAȚIEI

“Imaginația este mai importantă decât cunoștințele”.
Einstein

PLANUL

Natura psihologică a imaginației.
Felurile imaginației.
Procedeele imaginației.
Produsele imaginației.
Măsurarea și evaluarea imaginației.

LITERATURA RECOMANDATĂ

Cosmovici, A. (1996). Psihologia generală. Iași: Polirom
Golu, M. (2002) Fundamentele psihologiei. Vol. 2. București: Editura Fundației România de mâine.
Marcus, S. (1980) Imaginația. București: Editura Științific și Enciclopedică.
Negură, I. & Losii, E. (2011) Psihologia generală. Chișinău: IFC.
Zlate, M. (1999) Psihologia mecanismelor cognitive. Iași: Polirom.

Tema 4.1. NATURA PSIHOLOGICĂ A IMAGINAȚIEI.

Mai întâi câteva definiții:

Df1: ***Imaginația este procesul psihic cognitiv, complex și mediat, de elaborare a unor imagini și idei noi pe baza combinării într-o manieră originală a datelor experienței anterioare de natură figurativă.***

Notă. Figurativ = imaginativ, sensorial-perceptiv, opus abstractului, conceptualului.

Df2: ***Imaginația mai mai poate fi definită ca proces psihic de re-creare și creare de imagini noi în plan mental.***

Df3: ***Imaginația este aptitudinea de a reprezenta în mod viu obiectele descrise verbal (Wundt).***

Df4: ***Imaginația este o formă de proiectare mentală a acțiunilor trecute sau viitoare.***

Caracteristicile esențiale ale imaginației ca proces psihic cognitiv:

17. Este complex.
18. Este mediat, mijlocit (de reprezentări).
19. Operează cu reprezentări.
20. Le combină, recombina, obținându-se noi imagini.
21. Produce sau reproduce construcții imagistice, tablouri, scenarii, vizualizări, chipuri.

Funcțiile:

11. Transformă descrierile verbale în tablouri vii, portrete, scene (pastel, descrierea unei lupte etc).
12. “prepară viitorul” (Claparède), adică îl proiectează în formă de scopuri și planuri.
13. vizualizează obiectul dorințelor noastre, speranțelor noastre, dar și al fricii ...
14. sprijină jocul, îl face posibil prin transfer de funcții și însușiri de la un obiect la altul (băiețel călare pe o nua se vede călare pe un cal alb frumos etc).
15. sprijină identificarea cu Altul spre a-l înțelege mai bine, empatia (imaginează-ți cu tu ești în locul lui ...).

Relația dintre conceptele *imaginație* și *fantezie*. Considerăm *imaginația* drept noțiune gen, iar *fantezia* noțiune specie.

Fantezia este acel proces imaginativ produsele căruia se disting printr-o detașare prea mare de realitate și grad redus de realizabilitate (basmă, mituri, science fiction etc). Grad sporit de libertate, practic neexistând limite pentru libertate. Pentru fantezie, se afirmă pe bună dreptate, că nu există imposibilul.

TEMS 4.2. FELURILE IMAGINAȚIEI

După criteriul noutății produsului său imaginația se împarte în: 1) *reproductivă* și 2) *productivă*.

Imaginația reproductivă este acea formă a imaginației care, pe baza descrierilor verbale și a asocierii cu imagini deja cunoscute, construiește mental imaginea unui obiect, fenomen, situație, existentă în realitate, dar nici odată percepută direct anterior de acea persoană. Citești un text despre junglă și-ți imaginezi jungla în toate ale ei elemente, deși nu ai fost nici odată în vreo junglă.

Cu ajutorul acestei forme de imaginație lecturile literare, științifice capătă viață. Liublinskaia, psiholog rus afirma: elevii care nu au atracție pentru literatură au un nivel slab de dezvoltare a imaginației reproductivă. Ei nu „văd” tablourile descrise în carte, eroii prezentați, scenele, ei nu pot transforma conținutul lecturii în film pe care să-l proiecteze pe ecranul conștiinței lor și să-l vizioneze așa precum se vizionează un film la TV, computer sau cinema și de aceea lor nu li este interesantă lectura.

Imaginația productivă sau creatoare este forma cea mai înaltă și complexă a imaginației care elaborează în plan mental un produs nou, inexistent în prezent, dar posibil în viitor. Exemple de imaginație productivă din viața școlară: născocirea de către elev a unei istorii, basm, poveste, mit ... În viața practică imaginea unui aparat nou pe care o elaborează un constructor. Acad. Corolev a inventat și construit rachete..

Imaginația productivă este o componentă a creativității. Tehnicile de stimulare a creativității sunt valabile și în cazul imaginației productive.

După criteriul relației cu viața reală și a implicării subiectului în rezolvarea unei sarcini de viață distingem: 1) *imaginația activă* și 2) *imaginația pasivă*.

Imaginația activă este imaginația ce răspunde unor nevoi de adaptare sau de transformare a mediului în care subiectul trăiește și activează, cum ar fi elaborarea de scopuri, proiecte, programe de acțiune, transpunerea în locul altcuiva etc. Această imaginație îi permite subiectului să fie un element activ al vieții și să acționeze în condiții de bună cunoaștere a situației.

Imaginația pasivă e imaginația prin care subiectul fuge de realitate (de obicei, din cauza că nu o acceptă sau nu-l satisface), își formează o altă lume (imaginară, evident) mult mai comodă și mai atractivă decât cea reală. E cazul reveriilor (în rusește *зрeзы*), al viselor diurne, al visării cu ochii deschiși.

După criteriul prezenței intenției și a efortului depus de subiect în vederea realizării actelor imaginative distingem: 1) *imaginație voluntară* și 2) *imaginație involuntară*.

Imaginația voluntară presupune declanșarea intenționată a procesului imaginativ, subiectul și-a pus în gând să realizeze anumite imagini sau să și le proiecteze și depune efort întru efectuarea acestor acțiuni (elaborarea unui plan sau program, de exemplu).

Imaginația involuntară refuză participarea conștiinței subiectului la proiectarea actului imaginativ și la realizarea lui. Actul imaginativ se declanșează de la sine și derulează după o proprie logică. Visul nocturn poate servi drept exemplu de imaginație involuntară. Nimeni nu-și planifică înainte de culcare să vadă vise și, cu atât mai mult, nu le determină conținutul. Visul se întâmplă de la sine. Apare, se derulează, iar persoana este mai degrabă martor, decât agent activ.

Tema 4.3. PROCEDEELE SAU TEHNICILE IMAGINAȚIEI

Ele sunt:

Tipizarea: generalizarea caracteristicilor unui grup de persoane și apoi întruchiparea acestora într-un personaj reprezentativ. Exemple din literatură: Ion al lui Rebreanu ca țăran tipic etc.

Schematizarea înseamnă extragerea a ceva ce este esențial, reprezentativ și exprimarea lui printr-o imagine care nu trebuie să respecte neapărat structura sau forma reală a obiectului. Caricatura reprezintă un caz de schematizare a chipului uman.

Amplificarea înseamnă mărire exagerată a unui obiect, trăsături sau însușiri. Setilă, Flămînzilă ... Hiperbola ca mijloc artistic literar este o formă de amplificare.

Diminuarea înseamnă micșorare exagerată a unui obiect, trăsături sau însușiri. Opus amplificării. Statu-Palmă-Barbă-Cot. Degițica. Gnom. Litota ca mijloc literar artistic este diminuare.

Aglutinarea constă în contopirea într-un întreg (nou) a unor elemente (părți) ale altor obiecte cunoscute. Centaur: personaj alcătuit din bust omenesc și trup de cal. Sirenă: cap și bust de femeie și coadă de pește; sfinx, om și leu etc ...

Multiplificarea înseamnă crearea unei imagini prin înmulțirea ei. Multiplificarea capului de șerpe a dus la apariția imaginii balaurului.

Analogia înseamnă crearea unei imagini noi utilizând asemănarea ei cu un obiect deja cunoscut. Structura atomului (cunoștință nouă) a fost reprezentată printr-o imagine similară cu cea a sistemului solar (cunoscută).

TEMA 4.4. PRODUSELE SAU FORMELE IMAGINAȚIEI

Produsele / formele imaginației sunt:

Visul nocturn, proces de imaginare a unor scene, întâmplări care se produce în timpul somnului și fără voia subiectului. Întâmplările din vis au loc adesea într-o lume ireală, neverosimilă, chiar absurdă. Coșmar - vis cu scene de groază. Romanele lui F. Kafka descriu situații asemănătoare celor din vise. Freud consideră visul drept calea regală a inconștientului. În vis se manifestă într-o formă criptică, cifrat conținuturile inconștientului. Pentru a releva mesajul cifrat în vis trebuie să psihanalizăm visul ceea ce și făcea Freud („Interpretarea viselor”).

Visul diurn, proces imaginativ care are loc atunci când, în momente de repaus, de relaxare, lăsăm gândurile să vagabondeze, preferând să ne imaginăm lucruri plăcute. Subalternul visează că își pune la punct șeful care-l terorizează ... În rusește *зресы*. Personajul romanul lui Dostoievskii „Белые ночи” își consumă existența în lumea viselor refuzând lumea reală și practic dezertând din ea.

Halucinația este o imagine extrem de vie și pe care subiectul (bolnav) o percepe ca reală. Apar și ca efect al drogurilor, alcoolului. Ivan Karamazov vede diavolul, discută cu el.

Scopul este imaginea viitorului rezultat. Manole și-a imaginat foarte viu mănăstirea pe care a purces s-o zidească. El a văzut mănăstirea înainte ca ea să fi apărut (și prin jertfa Anei). Scopul e o lucrare a conștiinței care utilizează imaginația pentru a-și îndeplini funcția de proiectarea a viitorului. Leontiev: scopul este imaginea rezultatului final al acțiunii.

Planul (sau programul) acțiunii. Dacă scopul este imaginea viitorului rezultat, atunci planul e imaginea procesului ce realizează scopul, ce îl transformă efectiv în rezultat real. Este “filmul” aceluși proces derulat pe ecranul conștiinței noastre. Exemplu: îți imaginezi cum ai să faci un experiment pentru lucrarea de curs sau cum ai să organizezi o petrecere cu o anumită ocazie...

TEMA 4.5. MĂSURAREA ȘI EVALUAREA IMAGINAȚIEI (TESTELE DE IMAGINAȚIE)

Imaginația poate fi măsurată și evaluată cu ajutorul instrumentelor psihologice dintre care cele mai importante sunt testele de imaginație. Prezentăm două teste de imaginație.

Testul 1: Măsurarea capacității de combinare și invenție a subiectului (S).

Material: 4 cifre: 7, 5, 6, 3.

Sarcina: Subiecții să formeze din aceste 4 cifre câte mai multe numere de ordinea miilor. De exemplu, 6735 etc.

Procedura testării.

5. Experimentatorul (E.) le solicită subiecților să-și pregătească foia și pixul și să-și scrie numele pe fișă;

6. E. le dictează seria de cifre **7, 5, 6, 3**;

7. E. le dă următoarea instrucțiune:

“Din cifrele 7, 5, 6, 3 formați atâtea numere câte puteți.

Totdeauna să folosiți toate cifrele.

O cifră să nu o puneți decât o singură dată în același număr.

Alte cifre decât acestea nu aveți dreptul să folosiți”.

5. E. demonstrează model de execuție a sarcinii: sunt date cifrele 2, 8, 9, 4. Ce numere de ordinul miilor pot forma? 9428. Alt număr: 4928 etc. Dar pot forma numărul 356? Sau 5773?...

6. Vi se acordă 2 minute.

7. La comanda “Începeți!” veți începe lucrarea. La comanda “Gata!” veți întrerupe lucrarea.

8. Subiecții execută lucrarea în timpul indicat.

Cotare: Se atribuie câte 1 punct pentru numărul corect format. Primul număr care este dat (7563) nu se socotește. Sunt posibile 23 combinații (fără 7563).

Vârsta (ani)	Centilele (a suta parte dintr-un întreg ordonat)			
	Quartilul I	Quartilul II	Quartilul III	Quartilul IV
8	3	4	6	7 și mai mult
9	4	6	7	8 și mai mult
10-11	5	7	8	9 și mai mult
12-13	6	8	10	11 și mai mult
14-15	7	9	12	13 și mai mult
16	8	10	13	14 și mai mult
17	9	12	14	15 și mai mult
18 și mai mult	11	13	15	16 și mai mult

Evaluarea:

- Quartilul 1 (intervalul 1 –25): subnormă (subdotație imaginativă)
Quartilul 2 (intervalul 26 - 50): normă, segmentul situat mai jos de medie
Quartilul 3 (intervalul 51 - 75): normă, segmentul situat mai sus de medie
Quartilul 4 (intervalul 76 - 100): supranormă (supradotație imaginativă).

Notă. Quartil înseamnă a patra parte dintr-un număr întreg, pus în relații de succesiune cu celelalte quartiluri. De aici, quartilul 1, quartilul 2 etc. Sinonim: sfert.

Testul 2: Măsurarea capacității de combinare și invenție a subiectului (S).

Material: 7 litere: **a, e, i, r, t, m, s.**

Sarcina: Subiecții să formeze din aceste 7 litere câte mai multe cuvinte cu înțeles. De exemplu, *ritm.*

Procedura testării.

Experimentatorul (E):

9. Experimentatorul (E.) le solicită subiecților să-și pregătească foia și pixul și să-și scrie numele pe fișă
10. E. le dictează apoi seria de litere: **a, e, i, r, t, m, s.**
11. E. le dă următoarea instrucțiune (reguli de execuție):
 3. *“Din literele a, e, i, r, t, m, s formați atâtea cuvinte cu înțeles câte puteți.*
 4. *Aveți voie să formați cuvinte și din mai puține litere decât sunt date.*
 5. *Nu puteți folosi alte litere decât cele date.*
 6. *O literă se folosește numai o dată.*
 7. *Cuvintele pot fi substantive, verbe la orice timp, articole etc.*
12. E. demonstrează model de execuție a sarcinii: sunt date, de exemplu, literele *t, a, c, e, r.* Pot forma cuvintele: *carte* etc.
13. Vi se acordă 4 minute.
14. La comanda “Începeți!” veți începe lucrarea. La comanda “Gata!” veți întrerupe lucrarea.
15. Subiecții execută lucrarea în timpul indicat.

Cotare: Se atribuie cote 1 punct pentru cuvântul corect format.

Evaluarea: Se consultă grila de evaluare, se constată și se apreciază nivelul de dezvoltare actuală a imaginației.

Vârsta	Centilele (a suta parte dintr-un întreg ordonat)			
	Quartilul I	Quartilul II	Quartilul III	Quartilul IV
8	2	3	4	5 și mai mult
9	3	4	5	6 și mai mult
10	4	5	6	7 și mai mult
11-12	4	6	8	9 și mai mult
13	5	7	9	10 și mai mult
14-15	6	8	11	12 și mai mult
16	8	10	12	13 și mai mult
17 și mai mult	9	12	15	16 și mai mult

Repere de evaluare:

- Quartilul 1 (1 –25): subnormă (subdotație imaginativă)
Quartilul 2 (26 - 50): normă, dar mai jos de medie
Quartilul 3 (51 - 75): normă, dar mai sus de medie
Quartilul 4 (76 - 100): supranormă (supradotație imaginativă).