

## CREATIVITATEA – INSTRUMENT AL COMUNICĂRII

Valentina Druțu<sup>i</sup>, Monica Nănescu<sup>ii</sup>, Oana Florescu<sup>iii</sup>, Mihaela Tudose<sup>iv</sup>,  
Otilia Aioanei<sup>v</sup>, Catălin Hriban<sup>vi</sup>

### Abstract

At the beginning of March 2023, a group of six specialists of "Moldova" National Museum Complex of Iași, Romania, took part in the structured course *Creativity Lab* delivered by IDEC Training Center in Piraeus, Greece. The staff training activity was possible in the context of the implementation by the sending institution of a mobility plan in the framework of the Erasmus Plus Program. "Moldova" National Museum Complex is one of the first museum organizations that have been awarded the Erasmus accreditation for the period 2021-2027, cod 2020-1-RO01-KA120-ADU-095246, in the field of adult education. The mobility activity described in this paper took place as part of the second accreditation project implemented by the sending organization, code 2022-1-RO01-KA121-ADU-000056403, covering the interval 01/06/2022 – 31/08/2023.

### Keywords:

---

<sup>i</sup> Manager, Complexul Muzeal Național „Moldova” Iași

<sup>ii</sup> Șef secție, Muzeul Științei și Tehnicii „Ștefan Procopiu” din cadrul CMNM

<sup>iii</sup> Muzeograf Muzeul „Poni Cernătescu”, din structura Muzeului Științei și Tehnicii „Ștefan Procopiu”

<sup>iv</sup> Muzeograf Muzeul Memorial „Mihail Kogălniceanu”, din structura Muzeului de Istorie a Moldovei

<sup>v</sup> Muzeograf, Muzeul de Artă

<sup>vi</sup> Consilier, secția Relații publice, marketing, logistică, proiecte, programe

Creativity, storytelling, hat game, brainstorming, adult education, Erasmus Plus projects

În perioada 6–10 martie 2023, un grup de specialiști din cadrul Complexului Muzeal Național „Moldova” Iași s-a deplasat în Grecia, la Piraeus, pentru a participa la cursul *Creativity Lab*, organizat de IDEC Training, în contextul derulării de către instituție a unui program de mobilități dedicate formării personalului prin Programul Erasmus Plus. Beneficiar al acreditării în domeniul educației adulților pentru perioada 2021-2027, cod 2020-1-RO01-KA120-ADU-095246, Complexul Muzeal Național „Moldova” a derulat în intervalul 01/06/2022 – 31/08/2023 cel de-al doilea astfel de proiect, având codul 2022-1-RO01-KA121-ADU-000056403. Grupul a fost format din dr. Valentina Druțu, (manager al Complexului Muzeal Național „Moldova” Iași), dr.ing. Monica Nănescu (șef Muzeul Științei și Tehnicii), dr. Oana Florescu (muzeograf Muzeul „Poni Cernătescu”), Mihaela Tudose (muzeograf Muzeul Memorial „Mihail Kogălniceanu”), Otilia Aioanei (muzeograf Muzeul de Artă), dr. Catălin Hriban (consilier Secția Relații publice, marketing, logistică, proiecte, programe). A fost prezentă și Daria Kos, profesoară de informatică la un liceu din Cakovec, Croația.

IDEC Training Center<sup>1</sup> este departamentul de instruire al IDEC S.A., o companie de consultanță, înaltă tehnologie și training cu sediul în Piraeus, Grecia, care organizează sesiuni de formare naționale și transnaționale pe o gamă variată de teme și pe diferite discipline profesionale:

- Cursuri de formare continuă pentru personalul organizațiilor de educație și formare din Europa, finanțate de programul Erasmus+ al Comisiei Europene;
- Cursuri de e-learning pe discipline profesionale pentru dobândirea de competențe cheie;
- Cursuri de formare complementare activităților de consultanță.

Structurat pe parcursul a cinci zile, cursul *Creativity Lab* a avut următoarele teme:

- Organizarea de cursuri, proiecte, ateliere, lecții folosind diferite mijloace de învățare pentru a spori creativitatea elevilor și a vizitatorilor;
- Înțelegerea conceptele de bază ale creativității și creației;

---

<sup>1</sup> <https://trainingcentre.gr/>, accesat în data de 10.10.2023

- Combinarea diferitelor tehnici pentru dezvoltarea lecțiilor/atelierelor creative;
- Îmbunătățirea abilităților de creativitate în ateliere/clasă;
- Organizarea unui laborator de creativitate în muzee/școli.

Primul curs a fost susținut de Jean Glover, trainer profesionist cu o experiență de 15 ani în ceea ce privește atelierelor comportamentale și de dezvoltare.

Plecând de la o scurtă definiție a creativității, menționată de fiecare dintre participanți, s-au redefinit atât conceptul cât și modalitățile prin care să comunicăm cu ajutorul acesteia, de ce avem nevoie de creativitate și cum putem să fim mai creativi. Pentru mulți, creativitatea reprezintă talentul într-un domeniu artistic, cum ar fi: muzica, pictura, dansul, teatrul. În realitate, acest termen definește conceperea unor idei noi, originale, fără a implica imitarea. Fiecare persoană este creativă în felul său, comunică și își exprimă sentimentele diferit, de aceea nu putem să afirmăm că anumite persoane sunt mai creative, iar altele mai puțin.

Un concept interesant pe care l-am dezbătut și aplicat în acest context a fost **jocul pălăriilor**, creat de Edward de Bono<sup>2</sup>, care presupune existența a șase pălării gânditoare, fiecare având câte o culoare: alb, roșu, galben, verde, albastru și negru. Membrii grupului și-au ales pălăriile și au interpretat un rol ales, așa cum au considerat mai bine. Culoarea pălăriei este cea care definește rolul. Oamenii, de obicei, încearcă să facă prea multe lucruri deodată și, din această cauză, sunt asaltați și uneori chiar copleșiți de prea multă informație, de emoții, de procese logice, de dorințe. Cel care a gândit acest concept, Edward de Bono, a dorit să pună ordinea necesară în aceste procese. Este o metodă interactivă, de stimulare a creativității participanților, care se bazează pe interpretarea de roluri în funcție de pălăria aleasă.

**Pălăria albă** este neutră.

**Pălăria neagră** exprimă prudența, grija, avertismentul, judecata; oferă o perspectivă întunecoasă, tristă, asupra situației în discuție; reprezintă perspectiva gândirii negative, pesimiste.

---

<sup>2</sup> Edward Charles Publius de Bono (n. 19 mai 1933, Malta, Regatul Marii Britanii – d. 9 iunie 2021, Malta) a fost un medic, psiholog, autor, inventator, filozof și consultant din Malta. A creat termenul gândirea laterală care a fost definit în cartea Six Thinking Hats. (Șase pălării ale gândirii) și a propus predarea subiectului „Gândire” în școli, [https://ro.wikipedia.org/wiki/Edward\\_de\\_Bono](https://ro.wikipedia.org/wiki/Edward_de_Bono), accesat în data de 10.10.2023

**Pălăria galbenă** oferă o perspectivă pozitivă și constructivă asupra situației; culoarea galbenă simbolizează lumina soarelui, strălucirea, optimismul; este gândirea optimistă, constructivă pe un fundament logic.

**Pălăria verde** exprimă ideile noi, stimulând gândirea creativă; verdele este simbolul fertilității, se referă la crearea de idei noi, inovatoare.

**Pălăria roșie** lasă liber imaginației și sentimentelor; este impulsivă; poate însemna și supărare sau furie; reprezintă o bogată paletă a stărilor afective.

**Pălăria albastră** exprimă controlul procesului de gândire, supraveghează și dirijează bunul mers al activității; este preocupată de control și de organizare.

În funcție de pălăria aleasă, participanții s-au gândit cum să-și argumenteze afirmațiile. Semnificația culorii contează.

**Pălăria albastră** definește problema.

**Pălăria verde** vizează soluțiile posibile.

**Pălăria galbenă** are în vedere posibilitățile reale de realizare a soluțiilor propuse.

**Pălăria neagră** evidențiază slăbiciunile fiecărei soluții de date propuse.

**Pălăria albă** leagă soluțiile de informațiile disponibile, răspunzând la întrebări de genul: „Au soluțiile propuse o bază informațională?”

**Pălăria roșie** stimulează participanții să răspundă la întrebări de genul: „Ce simțiți în legătură cu soluțiile propuse?”

**Pălăria albastră** este cea care determină soluția corectă.

La sfârșitul zilei grupurile de participanți au ales câte trei obiecte diferite dintr-o cutie cu ajutorul cărora au trebuit să realizeze un model reprezentativ al creativității.

Mai jos prezentăm un exemplu de diversificare a modurilor în care se poate dezvolta creativitatea pornind de la caracteristicile pe care le are un obiect, în cazul nostru focul sau calul. Culorile calde pe care le au flăcările (roșu, galben, portocaliu, violet etc.) se pot utiliza la decorarea încăperilor în care au loc activitățile, creând un spațiu propice apariției ideilor inovatoare. Inspirația poate apărea atunci când se folosește focul sau vulcanul ca metaforă. Teambuliding-ul la un picnic sau la un foc de tabără încheagă mai bine echipele de lucru, mărin, astfel, productivitatea și creativitatea. Tipurile de combustibili care generează focul sugerează diversificarea bazei de materiale puse la dispoziția personalului.

Calul, considerat una dintre cele mai nobile creaturi, este folosit încă din antichitate pentru transport, divertisment și sport. De asemenea, este unul dintre

cele mai prezente animale în diverse mitologii și religii. Caracteristicile care îl diferențiază de celelalte viețuitoare sunt: puterea (care constă în idei mai bune pe care să fim capabili să le susținem și încrederea în forțele proprii), frumusețea (întotdeauna este bine să fim înconjurați de tot ceea ce este frumos și să ne creăm noi înșine un mediu plăcut), credința (trebuie să credem cu tărie în forțele noastre proprii și în ceea ce facem), prietenia (este necesară crearea unui ambient plăcut în care să arătăm empatie pentru cei din jurul nostru), inteligența (fiecare persoană are atât calități, cât și defecte, trebuie doar să știm cum să scoatem tot ce e mai bun din fiecare), munca (pentru a ne atinge țelurile sunt necesare o serie de activități programate spre acest scop), zgomotul specific (întotdeauna trebuie să ne facem auziți). Toate aceste însușiri pot fi aplicate în viața de zi cu zi și ne ajută la îmbunătățirea relațiilor interumane.

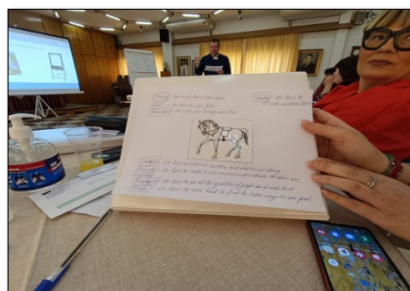
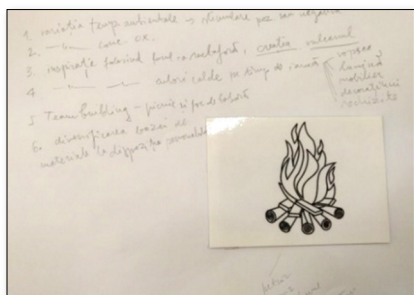


Fig. 1-2 Brain storming pentru consolidarea echipei

*Cea de-a doua zi a adus în atenția grupului de participanți scrierea creativă și story telling-ul, ambele prezentate de trainerul Vassilia Vaksevani<sup>3</sup>.*

Un exemplu de scriere creativă pe care trainerul l-a propus grupului nostru a constat din mai multe bilețele pe care participanții la curs trebuiau să noteze diferite personaje, activități și caracteristici sau calități ale unui personaj – acriță, luna, stele, tuberoze, curajos, talentat, iluminat, foarte frumos, mic, arcaș –și să le folosească în crearea unei povești.

Redăm mai jos una dintre poveștile create de participanți:

---

<sup>3</sup> Lucrează la Biblioteca de benzi desenate din Atena, unde implementează ateliere pentru copii bazate pe arta benzilor desenate. În plus, ea îmbină arta povestirii cu cea a benzilor desenate creând spectacole cu artiști de benzi desenate în care cuvântul rostit se întâlnește cu imaginile, <https://trainingcentre.gr/courses/for-educational-organization-staff/creativity-lab/> accesat în data de 19.10.2023

„Actrița Shiva a primit rolul unei războinice care avea un arc. Prințesa era foarte frumoasă, curajoasă și îi plăcea să tragă cu arcul. Actrița, fiind preocupată de rol, a dorit să se relaxeze în grădina cu tuberoze din apropierea casei. A mers în mica grădină în timpul serii, când luna își trimitea lumina inspirației către actriță. În imaginația actriței, luna părea o prințesă talentată care juca rolul unei stele a cărei lumină se topea în îmbrățișarea caldă a soarelui la răsărit”.



Fig. 3-5 Modelarea, desenarea personajelor unei povești, realizarea unui colaj

Participanții la scrierea creativă au modelat personajele – actrița, tuberozele, soarele, luna, stelele - și au desenat mica grădină din poveste.

Acest mic exemplu poate servi ca lecție de scriere creativă pentru elevii care participă la atelierul educativ din cadrul muzeului. Această modalitate de lucru va contribui la dezvoltarea abilităților de vorbire în public și va încuraja interacțiunea și feedback-ul între elevi.



Fig.6-7 Prezentarea lucrărilor finale

În general storytelling este metoda prin care tinerii sau adulții sunt încurajați să-și folosească imaginația și creativitatea prin activități de scriere sau desen bazate pe o poveste. Ei își pot imagina un final diferit de cel din poveste, pot crea propriile personaje sau pot desena scene cheie dintr-o poveste. O modalitate distractivă de a aplica storytelling-ul este prin dramatizarea poveștii. Elevii, tinerii pot fi implicați în jocuri de rol în care își asumă personajele și interpretează scene din poveste. Aceasta modalitate îi va ajuta să-și dezvolte creativitatea.

Astfel, fiecare grup din cadrul cursului a prezentat o poveste. Trainerul a cerut participanților să identifice momentele cheie ale acțiunii poveștii – intriga, punctul culminant și deznodământul (story arc), să le deseneze pe foi de hârtie și să interpreteze personajele, pe roluri, cu emoția și intonația potrivite. Această activitate a avut ca feedback dezvoltarea abilităților de construcție și design pentru membri grupului, precum și a creșterea capacității de a-și crea propriile povești și de a interpreta personaje.

După ce grupul a ascultat povestea, a participat la dezbateri și discuții despre temele importante din poveste. În acest context, story telling-ul devine metodă de stimulare a abilităților de argumentare, gândire critică și empatie.

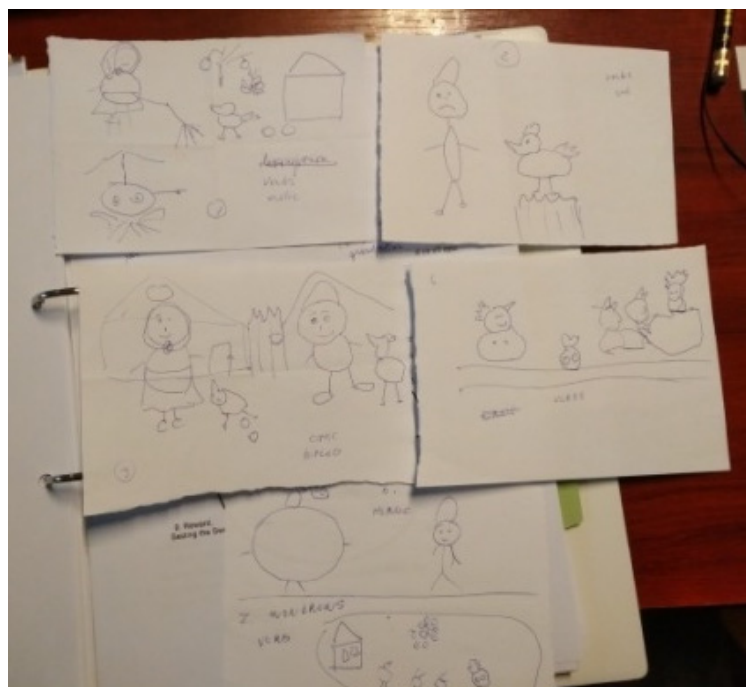


Fig.8 Schițarea momentelor principale din povestea „Punguța cu doi bani”

La muzeu pot fi aplicate o serie de jocuri de scriere creativă. Unul dintre acestea are în vedere o serie de jucători care scriu, pe rând, o parte a unei povești, fără să știe ce au scris ceilalți. Fiecare jucător începe scriind un nume de personaj pe o bucată de hârtie, apoi împătorește hârtia pentru a ascunde numele și o dă mai departe. Procesul se repetă cu diferite elemente ale unei povestiri (locul, acțiunea, personajele etc.) până când povestirea este completă. Atunci hârtia este desfășurată și povestea este citită cu voce tare.

Storytelling-ul digital reprezintă utilizarea tehnologiilor digitale pentru a crea și a transmite povești. Aceasta implică folosirea elementelor multimedia, cum ar fi texte, imagini, sunete, videoclipuri și animații, pentru a crea o experiență interactivă pentru audiență.

De asemenea, prin utilizarea digitalizării, elevii pot crea prezentări multimedia, videoclipuri animate sau podcast-uri bazate pe povești. Activitatea de storytelling se poate finaliza prin vizionarea sau ascultarea poveștilor înregistrate sau adaptate în format video.

În general, storytelling-ul poate fi integrat într-o varietate de activități și materii școlare, precum limba română, limbi străine, literatură, istorie, științe. Prin intermediul poveștilor, elevii pot învăța și asimila informații într-un mod atractiv.

*Ziua a treia a continuat cu o scurtă introducere în istoria benzilor desenate și utilizarea acestora în educație, fiind conduși în acest demers de trainerul Akis Triantafillou<sup>4</sup>.*

Benzile desenate reprezintă o modalitate excelentă de a încuraja copiii să gândească creativ. În procesul de învățare, profesorii și muzeografi pot folosi diferite tipuri de materiale didactice. Desenele educaționale sau benzile desenate pot face cursul mai antrenat, elevii sunt mai atenți, iar imaginația lor se dezvoltă mai bine. Prezentările în care textul este însoțit de imagini captează atenția elevilor, iar noțiunile sunt mai bine receptate.

Din cele mai vechi timpuri oamenii au creat povești bazate pe imagini. Desenele reprezintă prima înregistrare a momentelor importante ale istoriei. Picturile murale din peșteri spun povești pline de viață; mormintele din Egipt

---

<sup>4</sup> Face parte din Comicdom, o organizație non-profit care promovează benzile desenate în Grecia și lucrează pentru a stabili benzile desenate ca formă de artă, precum și instrument educațional, <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=Akis+Triantafillou#ip=1>, accesat în data de 19.10.2023



furnizează detalii despre viața regilor (și anumite reprezentări pot fi chiar descrise ca benzi desenate preistorice). Persoanele care nu pot comunica din cauza unei bariere lingvistice comunică prin desene. În realitatea noastră de zi cu zi, instrucțiunile sunt adesea date în formă de imagini (în domeniul sănătății, transportul rutier și aerian, în hoteluri internaționale, în instrucțiuni pentru aparate).

Potențialul educațional al benzilor desenate este în continuă creștere pentru diferite nivele și domenii educaționale. Se aplică de la ciclul primar și până la universitate, de exemplu în predarea medicinei. Benzile desenate susțin alfabetizarea vizuală (orientarea în spațiu, citirea hărților, graficelor, tabelelor), pot fi utilizate pentru predarea limbilor străine, prezintă interes pentru cercetarea în arheologie, istorie, biologie, fizică și chimie. Pot fi folosite ca strategii didactice netradiționale în dezvoltarea educației științifice, necesitând o abordare transdisciplinară.

Benzile desenate folosite în scop științific prezintă mai multe caracteristici:

- reprezentare vizuală a ideilor științifice;
- folosirea textului doar pentru a sublinia ideile principale;
- ideile științifice vor fi aplicate în viața de zi cu zi pe baza experienței auditorilor.

În figura de mai jos este redat un exemplu de folosire a benzilor desenate în predarea științei pentru copii din ciclul primar. Este vorba despre explicarea fazelor lunii. Banda desenată se va lipi pe un tambur, iar imaginile, rotite cu viteză, vor crea iluzia unui glob care se învâрте.

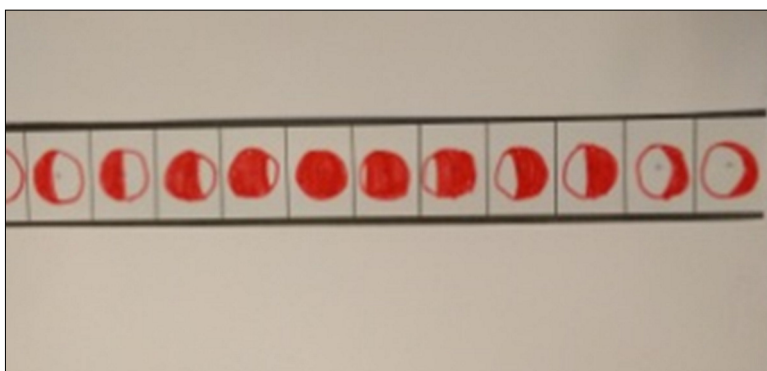


Fig. 9 Explicarea fazelor lunii pentru copii

*Ziua a patra a fost dedicată animației prin utilizarea programului creativ Digital Media, iar trainerul care ne-a condus în această direcție a fost Babis Alexiadis<sup>5</sup>. După o scurtă prezentare a istoriei animației a urmat o aplicație practică, prin intermediul căreia, alegând diferite cartonașe ilustrate, grupurile trebuiau să creeze o poveste pe baza acestora.*

Animația<sup>6</sup> constituie o iluzie optică a mișcării, creată prin derularea unor imagini reprezentând elemente statice ale acesteia. În producția cinematografică, acest termen se referă la tehnici prin care fiecare secvență a unui film este realizată individual, deci o analiză a mișcării. Aceste secvențe pot fi imagini desenate și apoi fotografiate, fotografiile consecutive făcute unui obiect în mișcare cu ajutorul unui aparat de filmat, ori pot fi generate cu ajutorul computerului.

Programul Creativ Digital Media combină creativitatea artei și a designului cu abilitățile și cunoștințele de tehnologii informatice și de programare pentru a crea produse media digitale interactive. Oricine poate fi creativ utilizând text, imagine, muzică, sunet, video, film, animație și realitate virtuală sau augmentată. În cadrul cursului, trainerul ne-a mai prezentat o metodă pe care noi am exersat-o ulterior, care consta în crearea de imagini în mișcare asemeni primelor experimente ce-au condus la apariția cinematografului. Fiind un mijloc de comunicare prin imagini în mișcare, originea cinematografului, în practica cea mai îndepărtată, utilizează descompunerea mișcării, în reprezentările omului prin desene și gravuri. O analogie cu primul *Kinetoscop*, unde zece aparate asigurau vizionarea individuală a unor benzi de imagini în „bucle fără sfârșit”, am pornit și noi la realizarea unor imagini în mișcare. Am utilizat un set de hârtie carton A4 pe care l-am desenat și l-am lipit realizând benzi de imagini. Apoi am poziționat o figură umană decupată din carton și am realizat fotografiile, prin deplasarea figurii în fața fiecărei imagini luminate prin intermediul unei lanterne. Cu ajutorul unei aplicații media, am introdus imaginile fotografiate și am obținut forme în mișcare la fel ca un cinematograf. Aceste experimente se pot utiliza pentru orice tip de grup care vizitează muzeele, fiind un mijloc eficient de stimulare a creativității. În același timp este o metodă de călătorie în timp spre primele experimente care au condus la apariția cinematografului.

---

<sup>5</sup> Babis Alexiadis este un animator și artist media care lucrează între Londra și Atena. Lucrează în principal cu animație tradițională. El produce proiecte de animație și film pentru platforme interdisciplinare precum teatru, instalații specifice site-ului, videoclipuri muzicale, reclame și alte medii vizuale.  
<https://babisalexiadis.com/about/>, accesat în data de 10.10.2023.

<sup>6</sup> <https://ro.wikipedia.org/wiki/Anima%C8%9Bie>, accesat în data de 10.10.2023.

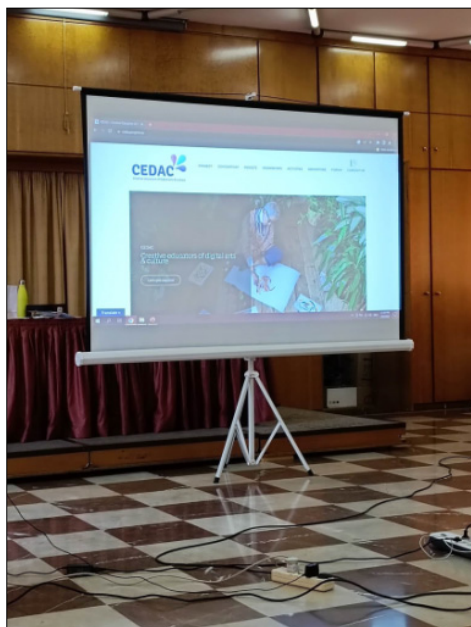


Fig.10-11 Crearea unui scenariu folosind cartonașe desenate



Fig.12-13 Fotografii surprinse la realizarea unei animații cu Digital Creativ Media



Fig.14-17 Fotografii surprinse la realizarea unei animații cu Digital Creativ Media

*Ultima zi, dedicată creativității, a fost condusă de trainerul Jean Glover.*

**Harta minții** este o reprezentare grafică de idei, sub formă arborescentă, cu „ramuri” radiale, care pornesc de la un subiect unic, înscris în mijlocul unei pagini albe. Termenul de „hartă mintală” a fost inventat în 1974 de către psihologul și

prezentatorul TV Tony Buzan (1942-2019). Această metodă de brainstorming<sup>7</sup>, cunoscută și sub numele de „gândire radiantă”, folosește o tehnică de cartografiere a minții inspirată de metode similare folosite de Leonardo da Vinci, Albert Einstein și Joseph Donald Novak (1932-)<sup>8</sup>. În acest mod se produce o gamă largă de idei și se creează legături între acestea pentru a găsi potențiale soluții.

Harta minții reprezintă una dintre cele mai eficiente modalități de a surprinde gândurile și de a le aduce la viață sub formă vizuală. Ideală pentru cursanți, această metodă nu are structura rigidă, comparativ cu alte tehnici ideatice. Reprezintă o modalitate care se concentrează în schimb pe asocierea liberă a conceptelor și ideilor conectând gândirea creativă cu cea logică. Crearea unei hărți mentale nu este un lucru dificil. Această metodă se rezumă la maximum câteva cuvinte și presupune renunțarea la fraze complexe. Ne folosim de culori, desene, scheme, sau orice alt element grafic. Ideea este să ne distanțăm cât mai mult de verbal, și să ne bazăm pe vizual. Cu ajutorul unui creion trasăm linii între concepte înrudite. Asta ne ajută enorm să vedem legături care altfel ne-ar scăpa. Putem adăuga idei noi oricând este nevoie. Structura sa este flexibilă și îți permite, în principiu, ca orice ne trece prin cap și este destul de sugestiv, poate fi pus pe o hartă mentală. Este nevoie doar de timp și de un spațiu comun pentru a ne scrie ideile și conceptele.

Harta mentală poate avea orice subiect, fiind un exercițiu util pentru orice scop și un instrument eficient pe care trebuie să îl avem în setul de brainstorming. Povestea pe care dorim să o transmitem se conturează prin împărțirea hărții în cadre, necesare pentru prezentarea culorilor, imaginilor, schemelor etc explorarea relațiilor, plasarea nodurilor pentru structurarea ideilor. Este întotdeauna util să punem câteva întrebări pe parcurs, cum ar fi „Unde duce asta?” sau „Ce este?”, astfel încât să știm ce concepte ne conduc la rezultatele așteptate.

---

<sup>7</sup> Brainstormingul este o metodă, des folosită, pentru a genera idei menite să rezolve probleme clar definite. În condiții controlate și într-un mediu de gândire liberă, echipele abordează o problemă prin mijloace, precum ar fi întrebările „Cum am putea noi să facem...”.

<sup>8</sup> Educator și Profesor Emeritus la Cornell University (S.U.A).



Fig. 18-21. Hărți mentale realizate și prezentate în cadrul cursului Creativity Lab

Ca și aplicație, practic, în cadrul cursului Creativity Lab, la capitolul cartografiere mentală, am explorat o caracteristică legată de știință și atribute, am ales ca subiect chimia. Am așezat această caracteristică în centrul hărții mentale și de acolo am desenat ramuri cu subiecte sau concepte înrudite, cum ar fi: clasificarea substanțelor, starea de agregare a acestor materiale, proprietăți fizice/chimice, reacții chimice care conduc la amestecuri, soluții și așa mai departe. Folosind această hartă, am constatat că putem vizualiza grupuri de subiecte din jurul cuvântului chimie și am putut identifica rapid care dintre acestea merită explorate în continuare și care ar putea să nu aibă sens în acest context. Odată cu strângerea ideilor, am vizualizat o imagine de ansamblu privind harta mentală care devine, astfel, o reprezentare grafică bine organizată a brainstorming-ului. Imaginile de ansamblu

pe care le-am realizat pe grupe în cadrul cursului sunt prezentate în secvențele fotografice din fig.7.

Hărțile mentale ne ajută, așadar, să devenim mai creativi, să ne îmbunătățim memoria și să rezolvăm mai eficient problemele. Sunt instrumente excelente care ilustrează legăturile dintre idei (contribuind la o mai bună imagine de ansamblu) și ne stimulează să gândim creativ.

La finalul cursului, participanții au trebuit să aplice noțiunile învățate în zilele anterioare prin crearea acestei hărți a minții. După prezentarea hărților, fiecare cursant a primit o diplomă de participare la cursul „Creativity Lab”.

În concluzie, creativitatea este văzută ca o capacitate esențială și integrală a unei persoane. Prin creativitate ne realizăm visele, ne creăm o lume a noastră în care totul este posibil, și, prin urmare, starea noastră de bine este îmbunătățită, suntem optimiști în anumite situații dificile. Persoanele creative sunt mai empaticе, mai visătoare și fac totul cu și din pasiune. Atelierele speciale de creativitate pentru copii sunt cele mai bune exemple pentru că îi pot ajuta pe aceștia să își descopere latura creativă care li se potrivește cel mai bine.