

Applicare le tecniche di creatività

Contenuto	Conoscenza teorica	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Elementi essenziali per promuovere la creatività in classe</i> - <i>Tecniche creative</i> - <i>Scelta di tecniche creative appropriate</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Cos'è la creatività</i> - <i>Fattori che influenzano la creatività</i> - <i>Metodi e tecniche di insegnamento nell'educazione degli adulti</i> - <i>Criteri per la scelta delle tecniche di creatività</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Creare un ambiente di sostegno per favorire la creatività</i> - <i>Comprendere i metodi di educazione degli adulti</i> - <i>Imparare nuovi metodi di insegnamento</i> - <i>Valutare l'adeguatezza delle tecniche</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Stimolare il pensiero creativo</i> - <i>Creazione di strategie didattiche incentrate sullo sviluppo sistematico</i> - <i>Pianificazione e organizzazione</i> - <i>Creazione di modelli</i> - <i>Pensare fuori dagli schemi</i> - <i>Pensiero critico</i> - <i>Brainstorming</i>

Introduzione

La gente spesso presume che la creatività sia relegata a materie come l'arte e il teatro e trascura la sua importanza in settori come le scienze, gli studi sociali e la formazione non formale nelle competenze professionali e di vita. Nel mondo postmoderno di oggi, il cambiamento è l'unica cosa sicura e lo sviluppo della capacità creativa può essere la chiave per affrontare l'incertezza. L'apprendimento del pensiero creativo è un veicolo utile per i discenti adulti per lucidare le loro capacità e orientare il mondo intorno a loro (Kuan, 2012). Gli educatori per adulti si trovano in una posizione unica nel promuovere la creatività in classe e assistere gli studenti nel trasformare i loro stili di pensiero con un'attitudine a pensare fuori dagli schemi e giocare con idee diverse.

Argomento 1 | Elementi essenziali della promozione della creatività

In generale, la creatività può essere definita come la creazione di idee, processi, esperienze o oggetti originali. La creatività può essere caratterizzata come ciò che coinvolge la capacità di pensare (Guilford, 1986):



- **Flessibilmente**, o capace di usare molti punti di vista
- **Fluentemente**, o in grado di generare molte idee
- **In modo originale**, o capace di generare nuove idee
- **In modo elaborato**, o capace di aggiungere dettagli

Lo sviluppo del pensiero creativo nel tempo è importante per gli studenti adulti. Permette modi alternativi di pensare, sblocca vecchi schemi e abitudini per trovare nuove soluzioni ai problemi, costruisce connessioni interculturali e sicurezza, infonde curiosità, stimola e motiva gli individui.

Tuttavia, alcuni studenti sono assimilatori, che preferiscono usare le conoscenze conosciute per risolvere i problemi, e altri sono esploratori, che amano trovare nuove soluzioni. La ricerca mostra che se il coinvolgimento dell'insegnante nella creatività è alto (ad esempio incoraggiando gli studenti a vedersi come creativi), anche il risultato creativo degli studenti sarà più alto. Quando i processi appropriati di miglioramento della creatività sono valutati e sostenuti da un "mentore", i risultati di apprendimento per lo studente sono maggiori. Questo processo può essere supportato positivamente dalla tecnologia (Shepard & Runco, 2016).

1.1 Elementi chiave di qualità per favorire la creatività

La promozione della creatività può variare da semplici esercizi di team-building a problemi complessi e aperti che possono richiedere una notevole quantità di tempo per essere risolti. Promuovere e sostenere la creatività può essere realizzato in molti modi significativi focalizzati sullo studente e sull'istruttore. Di seguito vengono mostrati sette elementi chiave di qualità che aiutano a promuovere la performance creativa degli studenti.

1. Il primo elemento essenziale per promuovere la creatività è **creare un ambiente accogliente**. Secondo Galbraith e Jones (2012), "un ambiente favorevole e invitante è essenziale per generare idee creative e innovative, progetti o prodotti". Gli individui che sentono un senso di fiducia, apertura, rispetto, sostegno e accettazione sono più propensi a impegnarsi in attività di apprendimento. È così importante stabilire un clima favorevole. Senza di esso, tutte le altre dimensioni promozionali legate alla creatività hanno poco significato.



2. Una necessità di base per migliorare la creatività è quella di avere istruttori e studenti provenienti da diversi contesti, con diversi interessi, stili di apprendimento e di pensiero, ed esperienze. **Un gruppo eterogeneo di istruttori e studenti** può catalizzare il cambiamento e la creatività nei processi educativi.
3. Promuovere la creatività deve anche includere la **personalizzazione dell'ambiente** in cui istruttori e studenti lavorano e imparano. È anche essenziale fornire le attrezzature necessarie per svolgere i compiti/esercizi richiesti. La trasformazione e la personalizzazione dell'ambiente generano i ritmi creativi dell'istruttore e dello studente. La personalizzazione dell'ambiente supporta anche le esperienze degli istruttori e dei discenti, permettendo loro di dare un significato a ciò che stanno facendo e studiando. In sostanza, la personalizzazione dell'ambiente dell'istruttore e del discente mette nelle loro mani un senso di controllo che è necessario per stimolare la creatività.
4. Un quarto fattore nella promozione della creatività è **fornire tempo per generare nuove idee**, progetti, concetti o approcci innovativi ai processi di istruzione e apprendimento.
 - a. È vitale che venga fornito il tempo appropriato per impegnarsi in tali processi. Il tempo è necessario per tamponare i compiti quotidiani a cui partecipano istruttori e studenti. È un elemento fondamentale per diventare un pensatore criticamente riflessivo, che può essere visto come una necessità per creare nuove idee, progetti e opportunità di apprendimento. Per migliorare questo, si può selezionare un giorno e un'ora specifici del programma di formazione in cui gli istruttori e gli studenti condividono le idee. Poiché la generazione di nuove idee creative richiede tempo sia per gli istruttori che per i discenti, questo permetterebbe ai partecipanti di scambiare idee, di impegnarsi e affrontare gli incontri che possono nascere dal dibattito e dal confronto (Galbraith & Jones, 2012)
5. Un altro fattore per promuovere la creatività è **incoraggiare il feedback**. Edelman (1999) sostiene che "Le nuove idee hanno bisogno di essere discusse in un modo solidale ma obiettivo" (p. 10). Incoraggiando il feedback, agli individui creativi viene chiesto di impegnarsi nel processo di scambio di feedback; cioè, devono impegnarsi nella loro azione creativa, riflettere sull'azione, impegnarsi nell'azione creativa dopo aver imparato dal processo riflessivo, riflettere di nuovo e così via. È evidente che un ambiente favorevole può fornire un clima di sostegno per le idee e permette alle innovazioni di fiorire.
6. Per fornire **un'interazione di gruppo di sostegno**, è significativo che alcune regole di base debbano essere create e concordate, in modo che le idee portate al tavolo siano discusse in modo aperto ed onesto. L'interazione di gruppo di sostegno può essere un mezzo sostanziale per generare nuove idee, ascoltare opinioni diverse e servire come un agente per le voci marginali all'interno del gruppo. Secondo Galbraith e Jones (2012), il principale beneficio complessivo dell'interazione del gruppo, nella promozione della creatività, è che fornisce un ambiente composto da individui fantasiosi che portano con sé una serie di punti di vista divergenti che alla fine incoraggia il pensiero dell'immaginazione e risveglia la vena creativa.



7. L'ultimo ma importante elemento nella promozione della creatività in classe sono gli **incidenti non pianificati, gli errori e i fallimenti** che si verificano. Sono tutte componenti necessarie nel processo di creatività. Poiché la creatività è uno sforzo umano, incidenti ed errori sono inevitabili. Il non pianificato, l'inatteso e l'imprevisto servono come meccanismo per ulteriori riflessioni e innovazioni. Si dovrebbe essere cauti se non si fanno errori durante il processo creativo. Questo può suggerire che qualcuno non stia pensando o cercando di pensare in modo creativo. Per essere creativi, coloro che sono impegnati nel processo imparano rapidamente che è essenziale imparare dai loro errori.

1.2 Metodi e tecniche d'insegnamento

L'educazione degli adulti richiede l'uso di diversi metodi e tecniche di insegnamento. I metodi possono essere classificati in tre categorie generali:

- a) metodi di presentazione** (fornitura rapida e completa di informazioni - difficoltà di mettere in azione il pensiero critico degli studenti e la pertinenza degli oggetti di insegnamento con altri contenuti o conoscenze - pericolo per gli studenti passivi),
- b) metodi di istruzione** (il formatore organizza attività di apprendimento che mirano a raggiungere una serie di obiettivi di apprendimento specifici - coltivazione della riflessione e del pensiero critico),
- c) metodi di scoperta** (aiutare gli allievi a seguire un processo di esplorazione intellettuale e mentale - formazione pratica - trasferimento dell'apprendimento).

Le ultime due categorie di metodi promuovono senza dubbio la partecipazione attiva dei discenti che è uno degli obiettivi fondamentali dell'educazione degli adulti. L'uso di questi metodi dipende dalla natura del contenuto dell'insegnamento, dalla situazione di insegnamento e dal gruppo di studenti. La loro combinazione può rivelarsi efficace perché stimola la motivazione dei discenti adulti evitando la monotonia.

Anche se sviluppare la creatività e l'innovazione nell'educazione è impegnativo, è importante e necessario facilitare gli studenti ad ottenere queste abilità che li preparano anche ad avere successo nei loro futuri ambienti di lavoro complessi.

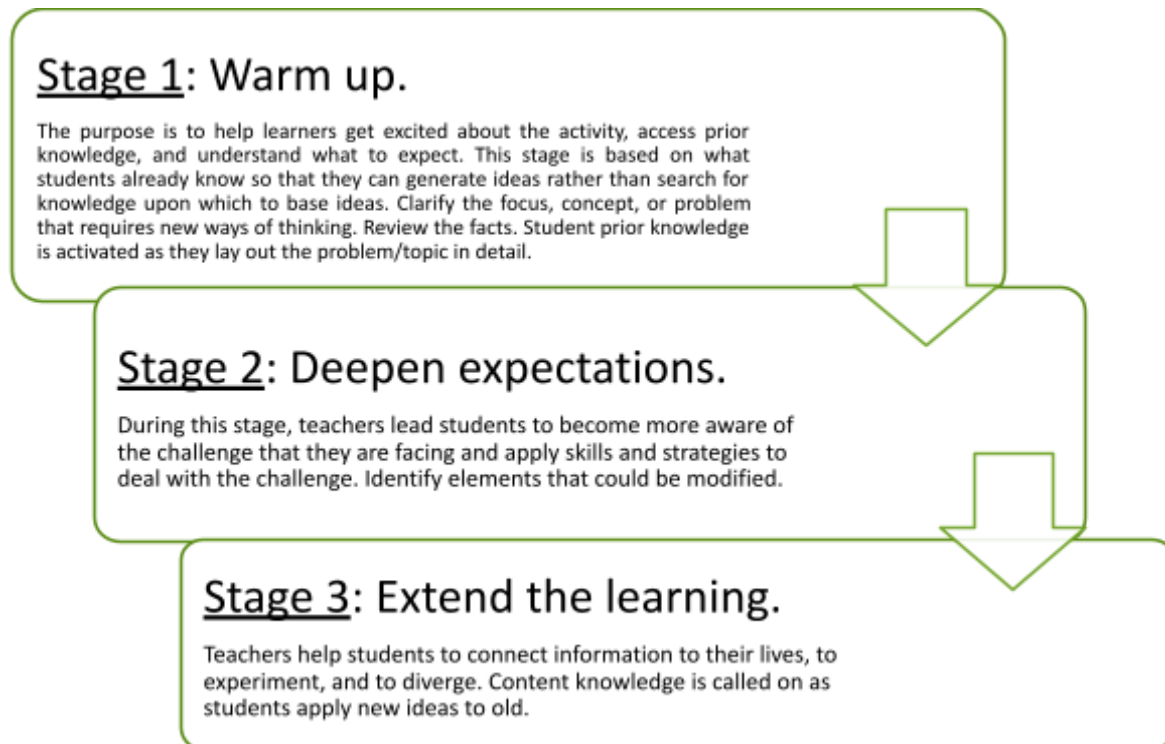
Le strategie didattiche che sostengono l'apprendimento creativo e innovativo dovrebbero concentrarsi sullo **sviluppo sistematico** (Seechaliao, 2017). Queste strategie educative hanno elementi e processi comuni: problemi all'inizio, soluzioni, test e valutazione. Inoltre, usare varie idee stimolanti per trovare possibili soluzioni ai problemi può facilitare il brainstorming e aiutare gli studenti a pensare a nuove idee. Questi risultati sono simili ad alcuni

studi che hanno indicato un processo comune di creazione dell'innovazione educativa. Per esempio, nel processo di creazione dell'innovazione, Songkhram (2014) ha sottolineato che l'output è l'innovazione, e il feedback è il risultato delle fasi successive di creazione dell'innovazione e delle valutazioni degli studenti. I risultati hanno anche mostrato che le strategie



didattiche che utilizzano le domande, la discussione in classe, lo studio auto-diretto, il pensiero induttivo e deduttivo, o i media possono coinvolgere gli studenti nelle attività di apprendimento e aiutarli a sbloccare la loro creatività nell'apprendimento.

Keller-Mathers e Murdock (2002) suggeriscono agli educatori il seguente processo in tre fasi da usare per sistematizzare il processo del pensiero creativo:



Nel capitolo seguente, puoi esplorare alcuni metodi e tecniche utili che possono aiutarti a creare un ambiente di apprendimento basato sulla creatività per gli studenti adulti.

Argomento 2 | Insegnamento e tecniche creative

"L'immaginazione è più importante della conoscenza".

- Albert Einstein

2.1. Brainstorming



Il brainstorming è uno dei metodi più comuni per il problem solving creativo, che mira a generare un gran numero di idee o soluzioni a un problema strategico o operativo predefinito.

Si tratta di una tecnica di creatività di gruppo o individuale in cui, quando si enuncia un problema, gli studenti dovrebbero iniziare ad elaborare simultaneamente le soluzioni. Quando si generano più idee, è più probabile che siano meno stereotipate e più creative.

La tecnica è perfetta per il miglioramento delle capacità di fluidità, fantasia e comunicazione.

Quando viene condotto il brainstorming, è consigliabile avere un leader della sessione, che definisca il problema, valuti i risultati e faciliti l'intero processo. Un metodo di valutazione può essere usato per identificare le idee che hanno un valore per l'implementazione. Non ci sono turni e non ci sono opinioni di soli esperti. Le quattro regole di base del brainstorming sono:

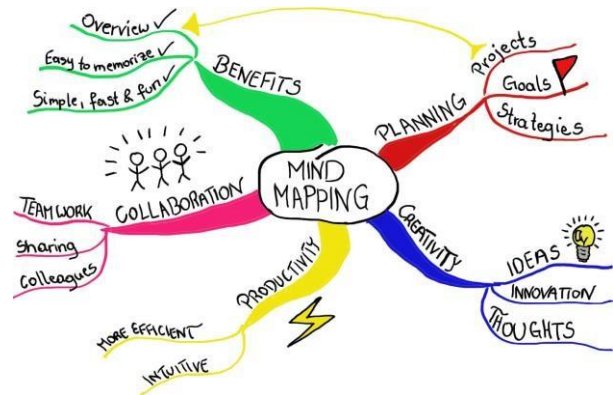
- ✓ nessuna critica e nessun giudizio su nessuna idea;
- ✓ Tutte le idee, anche assurde, sono benvenute;
- ✓ La quantità ha un valore, più idee ci sono meglio è, se viene generata una grande quantità di idee, allora il pool di idee comprenderebbe più idee di alta qualità;
- ✓ condividere e combinare le idee, al fine di costruire nuove idee, basate su quelle vecchie.

Il brainstorming non è appropriato per problemi complessi e concreti, che richiedono competenze di alta qualità, poiché le idee del brainstorming potrebbero essere troppo generiche o di bassa qualità.

2.2. Mappatura mentale

La **mappatura mentale** è un modello creativo visivo di idee correlate, collegate a un problema centrale. Una mappa mentale contiene tipicamente:

- ✓ il soggetto o il problema, situato al centro
- ✓ parole chiave, che rappresentano idee, relative al problema centrale
- ✓ le parole chiave sono collegate al problema centrale con l'aiuto di rami
- ✓ i colori e i simboli sono usati per evidenziare certe idee



2.3. Storyboarding

Lo storyboarding è una tecnica creativa per la pianificazione strategica e di scenario. Di solito si svolge in un gruppo di 8-10 persone e un leader, che decide l'ordine delle idee e le scrive, creando la storia stessa. Questa tecnica permette ai partecipanti di identificare le interconnessioni tra le idee mettendo insieme i pezzi.

2.4. La tecnica SCAMPER

La tecnica SCAMPER si basa molto semplicemente sull'idea che ciò che è nuovo è in realtà una modifica delle vecchie cose esistenti intorno a noi. La tecnica SCAMPER mira a fornire sette diversi approcci di pensiero per trovare idee e soluzioni innovative. Il nome SCAMPER è un acronimo per sette tecniche:

(S) sostituto: si concentra sulle idee o sui componenti che possono essere sostituiti

(C) combinare: unire due idee o componenti in una sola più efficiente

(A) adattare: cambiare la funzione di un'idea o di un componente per un risultato migliore

(M) modificare: cambiare il processo per ottenere una soluzione del problema più innovativa





(P) mettere ad un altro uso: come mettere il prodotto o il processo attuale in un'altra funzione o come usare il prodotto esistente per risolvere problemi

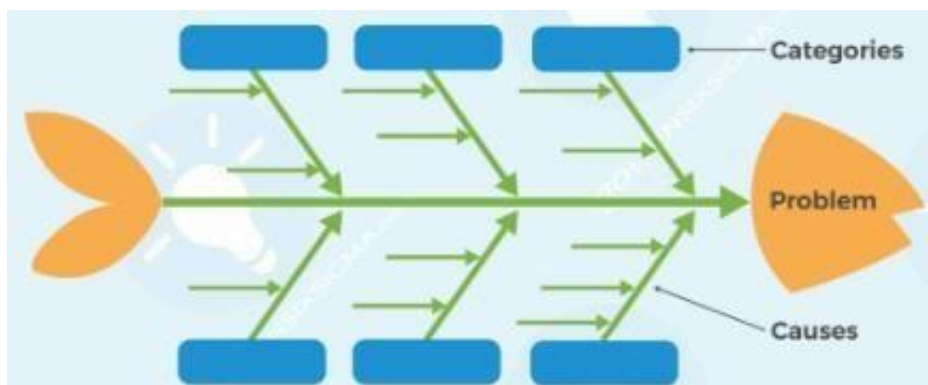
(E) eliminare: idee o componenti che non sono necessari e possono essere omessi

(R) invertire: esplorare il potenziale innovativo quando si cambia l'ordine. Invertire il processo o parte di esso può aiutare a risolvere problemi o produrre un output più innovativo.

2.5. Il diagramma fisso

Il diagramma a spina di pesce identifica molte possibili cause per un effetto o un problema. Può essere usato per strutturare una sessione di brainstorming e ordina immediatamente le idee in categorie utili. Il diagramma a spina di pesce può essere usato quando si identificano le possibili cause di un problema o quando il pensiero di un team raggiunge un punto morto. La procedura del diagramma a spina di pesce è composta da sei passi:

- ✓ concordate un problema e scrivetelo al centro-destra del foglio o della lavagna.
Disegna un riquadro intorno ad esso e traccia una freccia orizzontale che corre verso di esso.
- ✓ Fate brainstorming delle cause principali del problema e mettetele in categorie separate.
- ✓ Scrivi queste categorie di cause come rami della freccia principale.
- ✓ Per ogni categoria, i partecipanti dovrebbero pensare a una ragione. Quando ogni idea viene espressa, il facilitatore la scrive come un ramo della categoria appropriata. I motivi possono essere scritti in più punti se si riferiscono a più categorie.
- ✓ Scrivere le sotto-cause che si diramano dalle cause e generare livelli più profondi di cause. Gli strati di rami indicano le relazioni causali.
- ✓ Quando il gruppo è a corto di idee, focalizza l'attenzione sui punti del grafico dove le idee sono poche.





2.6. Parola casuale

La stimolazione di Random Word è una tecnica di creatività che permette a una persona di accedere alla sua mente subconscia e utilizzare la ricchezza di informazioni che contiene per generare nuove idee originali. Random Word è utile perché rompe gli schemi e incoraggia idee selvagge che generano salti creativi nel pensiero. La tecnica Random Word consiste in quattro passi chiave:

- ✓ Seleziona la parola casuale
- ✓ Fai brainstorming intorno a questa parola
- ✓ Scrivere le parole di collegamento o i concetti che vengono generati
- ✓ Considera come questi concetti potrebbero offrire soluzioni al tuo problema e catturare idee.

Il brainstorming con le parole casuali può portare a una serie di nuove idee che altrimenti non si sarebbero potute considerare.

2.7. Mutaforma del cervello

Il brain shifter è una tecnica di creatività volta a generare nuove idee divertendosi con un gruppo di persone. Nel brain shifter, i partecipanti devono entrare nel personaggio cambiando la loro mentalità e provare a pensare come un'altra persona (ad esempio, immaginate di essere un bambino, un avvocato, un ballerino di salsa o perché no un supereroe?) Le idee vengono scritte su carta e alla fine dell'esercizio, attraverso il voto delle idee, viene scelta l'idea migliore.

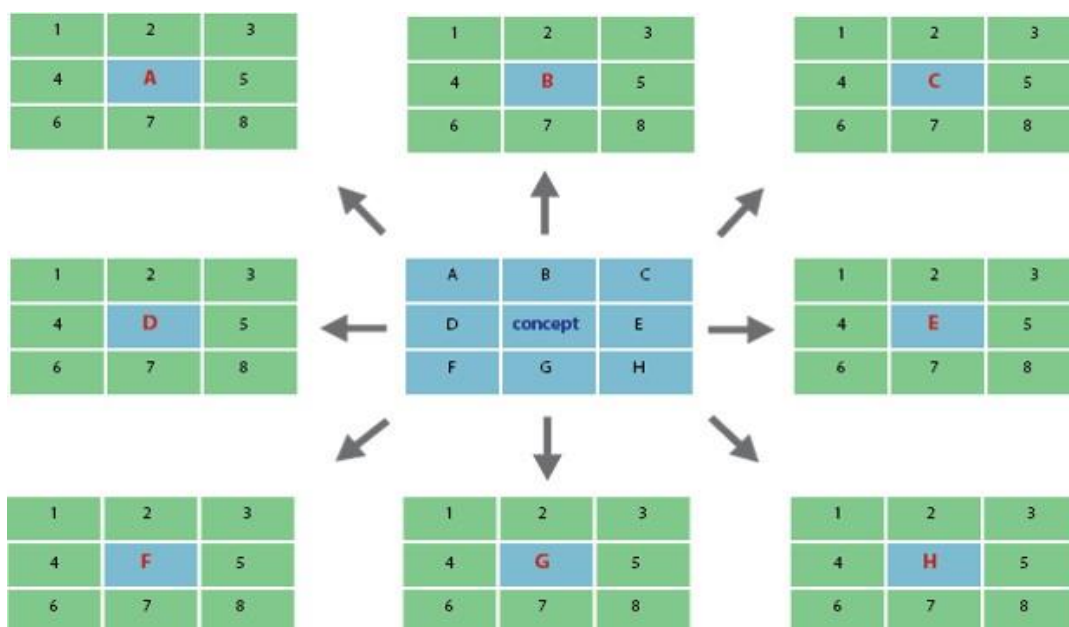
2.8. Stimolazione dell'immagine

La stimolazione delle immagini è una tecnica molto utile per fornire idee oltre a quelle che potrebbero essere ottenute usando il brainstorming. I membri del gruppo guarderanno una serie di immagini selezionate e metteranno in relazione le informazioni ottenute dall'immagine con il problema. La Simulazione dell'immagine si svolge in pochi passi:

- ✓ Selezionare le immagini da varie fonti.
- ✓ Ogni partecipante descrive ciò che vede nell'immagine.
- ✓ Ai membri del gruppo viene poi chiesto di mettere in relazione le informazioni ottenute dall'immagine con il problema.
- ✓ Questo processo viene poi continuato fino a quando il gruppo non ha esaurito le idee.
- ✓ Viene selezionata una nuova immagine fino a quando non sono state sviluppate abbastanza idee.
- ✓ Le idee sono discusse, sviluppate e valutate dal gruppo.

2.9. Il fiore di loto

La tecnica Lotus Blossom costituisce un esercizio strutturato di brainstorming usato per espandere un'idea o un problema centrale. Questa tecnica di creatività facilita la creazione di idee più numerose e di qualità superiore, di modi innovativi di miglioramento e di soluzioni di problemi. In Lotus Blossom, alle squadre viene richiesto di mettere l'affermazione originale del problema nella casella centrale di una matrice 3x3, poi aggiungere temi o elementi correlati del problema nelle 8 caselle che lo circondano. Dopo aver riempito questa casella centrale, vengono create 8 nuove griglie con un'idea della prima griglia al centro. Il processo si ripete, con la squadra che aggiunge 8 idee per ciascuno degli 8 aspetti iniziali della prima griglia.





Argomento 3 | Scegliere una tecnica creativa

L'efficacia dell'implementazione delle tecniche di apprendimento creativo dipende da diversi fattori. Per questo motivo, il formatore dovrebbe essere consapevole quali tecniche sono appropriate per ogni situazione e implementarle in base agli obiettivi della formazione. Inoltre, i formatori dovrebbero combinare e alternare le tecniche a seconda delle dinamiche dei discenti (TIME, 2016). I criteri di selezione dovrebbero essere:

a) Lo scopo di ogni sessione di formazione

Quando fissi gli obiettivi di apprendimento, devi essere chiaro su cosa ti aspetti che siano i risultati dell'apprendimento, conosciuti anche come criteri di successo. Non tutti gli studenti saranno in grado di accedere alla conoscenza, alle abilità o alla comprensione nello stesso modo, il che significa che i risultati devono essere differenziati. Pensa: 'Alla fine di questa lezione, cosa voglio che gli studenti sappiano e siano in grado di fare? Pensa a diverse tecniche creative e a come incorporarle nella tua formazione.

Per esempio, la tecnica Picture Stimulation può essere più rilevante quando si vuole conoscere l'esperienza precedente in un certo argomento rispetto all'uso della tecnica Lotus Blossom che richiede una comprensione più profonda di un argomento.

b) Metodi di apprendimento preferiti e caratteristiche degli studenti

Si dovrebbe prendere in considerazione i diversi tipi di apprendimento degli individui (visivo, cinestesico, uditivo). Per una formazione efficace con un gruppo più grande, è importante applicare una metodologia e uno stile di facilitazione che combini diversi elementi al fine di soddisfare le esigenze delle persone con diversi stili di apprendimento. Questo è di solito fatto attraverso un mix di metodi e componenti come brevi lezioni, uso di lavagne o grafici, discussioni aperte, lavoro di gruppo, esercizi pratici, giochi di ruolo, ecc.

Inoltre, durante la formazione, il facilitatore deve essere sensibile al contesto culturale. Per esempio, alcune attività possono essere culturalmente inappropriate per alcuni gruppi o certe affermazioni possono essere percepite come offensive. Per esempio, quando si pensa a un certo problema quando si usa la tecnica del Fior di Loto, assicuratevi che la questione affrontata non sia tabù/inappropriata per alcuni dei partecipanti.

c) Competenze dei formatori

Il formatore dovrebbe agire come un facilitatore nel processo di apprendimento, chiarendo lo scopo dell'attività e gestendo il conflitto con sensibilità, tra gli altri aspetti.



Il livello di abilità di facilitazione determina le tecniche che un formatore può impiegare in modo ottimale e con sicurezza. Per esempio, usare la tecnica dello storyboard richiede meno sforzo per facilitare l'apprendimento rispetto al *diagramma a lisca di pesce*, a seconda della dimensione del gruppo di apprendimento. Gli educatori sono incoraggiati a utilizzare più tecniche per migliorare le loro pratiche didattiche anche se il livello di preparazione per facilitare il pensiero creativo è un fattore vitale per ottenere una lezione creativa di successo.

d) Il clima di apprendimento:

Per sbloccare l'immaginazione e rafforzare la cooperazione, l'educatore dovrebbe creare un'atmosfera e un'opportunità per il contributo - dove tutti i partecipanti hanno fiducia di poter parlare liberamente e dove i confini individuali sono onorati. In ogni fase della formazione del gruppo di apprendimento, le tecniche possono essere utilizzate progressivamente in relazione agli aspetti di collaborazione, per migliorare l'interazione e la discussione. In questo senso, il *brainstorming* può essere una tecnica adatta per coinvolgere i partecipanti in piccoli gruppi all'inizio e poi formare un gruppo più grande per lavorare su un esercizio utilizzando la tecnica SCAMPER (controllare l'attività 2), collegando due squadre con membri già conosciuti.

e) Il tempo disponibile:

Si dovrebbe considerare il tempo disponibile per gli esercizi che stimolano il pensiero creativo. Il formatore dovrebbe fornire tempo sufficiente ai partecipanti per esplorare, generare e discutere le idee. Quindi, se il tempo finisce, è meglio dare un esercizio di *brainstorming* più breve ai partecipanti che iniziare a lavorare su un *diagramma a spina dorsale* che richiede una maggiore analisi da entrambe le parti. Questo dovrebbe essere preso in considerazione nel processo di progettazione di qualsiasi formazione.

f) Risorse disponibili:

Quando si progetta un'attività di apprendimento creativo, si dovrebbero considerare i materiali e le risorse disponibili. Per esempio, i materiali disponibili localmente possono essere usati come aiuti all'apprendimento in molti modi. Possono per esempio essere usati come simboli per certi attori e disposti in modo da spiegare le relazioni tra gli attori. I materiali simbolici possono anche essere usati come utensili in attività di gioco di ruolo come il *cambio del cervello*. Se la sede è all'aperto e non è disponibile altro materiale, anche bastoni, pietre e altri materiali naturali possono essere usati come simboli per spiegare certi argomenti. Infine, per quanto riguarda le risorse umane, se più di un facilitatore è disponibile, tecniche più complesse come il *fiore di loto* e la *mappatura mentale* possono essere più facili da utilizzare con un grande gruppo di studenti.



Test e valutazione

La creatività può essere caratterizzata come una capacità di pensare:

- a) flessibilmente
- b) fluentemente
- c) in modo originale
- d) tutti i precedenti

Un fattore importante nella promozione della creatività è **fornire tempo per generare nuove idee, progetti, concetti o approcci innovativi** ai processi di istruzione e apprendimento.

- a) Vero
- b) Falso

Secondo Keller-Mathers e Murdock, le tre fasi della sistematizzazione del processo di pensiero creativo sono:

- a) riscaldare, approfondire le aspettative, dispiegare
- b) riscaldare, approfondire le aspettative, estendere l'apprendimento
- c) riscaldarsi, condividere esperienze, approfondire le aspettative
- d) nessuno dei precedenti

Un gruppo diversificato di istruttori e studenti può servire da catalizzatore per il cambiamento e la creatività all'interno dei processi educativi

- a) Vero
- b) Falso

Un formatore non dovrebbe fornire molto tempo agli studenti per generare nuove idee

- a) Vero
- b) Falso

Il diagramma a spina dorsale identifica molte possibili cause per un effetto o un problema.

- a) Vero
- b) Falso

La tecnica del Fior di Loto facilita la creazione di una singola idea.

- a) Vero
- b) Falso



Nell'acronimo **SCAMPER**, la lettera C sta per:

- a) curare
- b) capitalizzare
- c) combinare
- d) creare

QUESTIONARIO DI AUTOVALUTAZIONE

1. In cosa consiste la tecnica del Fiore di Loto?

2. Quali sono i sette elementi chiave di qualità che aiutano a favorire la performance creativa degli studenti?

3. Come può la creatività coinvolgerci a pensare?

4. Come si svolge la simulazione dell'immagine?

5. In quali tre categorie generali si possono classificare i metodi di insegnamento?

Risposte corrette al quiz:

1. a
2. b
3. a
4. b
5. a



6. b

7. c

Fonti e materiali aggiuntivi

Edelman, P. (1999). Creativity and adult education, *Enhancing creativity in adult and continuing education: Innovative approaches, methods, and ideas*, p. 3-13

Galbraith, M. & Jones, M. (2012), Creativity: Essential for the Adult Education Instructor and Learner, *PAACE Journal of Lifelong Learning*, vol. 21, p. 51-59

Guilford J.P. (1986), *Creative talents : their nature, uses, and development*, Buffalo, N.Y. : Bearly Ltd

Keller-Mathers, S., & Murdock, M. (2002). Teaching the content of creativity using the Torrance Incubation Model: Eyes wide open to the possibilities of learning

Kuan, C. (2012), The Value of Teaching Creativity in Adult Education, *International Journal of Higher Education* 1(2), <http://dx.doi.org/10.5430/ijhe.v1n2p84>

Seechaliao, T. (2017). Instructional Strategies to Support Creativity and Innovation in Education, *Journal of Education and Learning*; Vol. 6, No. 4

Shepard A.& Runco M. (2016), Recent research on creativity and education, *RICERCAZIONE* 8 (2), 21-38

Sefertzi, E. (2000). Creativity. <http://www.urenio.org/tools/en/creativity.pdf> Stein, S. (2014). *Creative Techniques Handbook*, <http://openresearch.ocadu.ca/id/eprint/1043/> TIME project (2016), *Self-study course for trainers of Intellectual mediators*, Erasmus+

14 Creative Ways to Engage Students:

<https://www.celt.iastate.edu/teaching/teaching-format/14-creative-ways-to-engage-students/>

Instructional Strategies to Support Creativity and Innovation in Education:

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1148839.pdf>

The role of creative education in the development of lifelong learning in an innovative society:

ways to organizing: <http://www.jcreview.com/fulltext/197-1589117943.pdf> Can Creativity be

Taught?: <https://www.creativityatwork.com/can-creativity-be-taught/> New Ideas - Strategies and Techniques:

https://www.mindtools.com/pages/article/newCT_88.htm

A repository of creativity techniques:

https://www.mycoted.com/Category:Creativity_Techniques

Learn about quality. Fishbone diagram. <https://asq.org/quality-resources/fishbone>

Sirbiladze, K. *Scamper Technique for Creative thinking*.

https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/7479/1/20170321_EconFinance_V2_P037-040.pdf

Thought Egg. The Lotus Blossom Creative Technique.

<https://thoughtegg.com/lotus-blossom-creative-technique/>

Vidal, R.V. *Creative tools*. <http://www.imm.dtu.dk/~rvvv/CPPS/5Chapter5creatools.pdf>