

Syllabus del laboratorio sulla Creatività

Modulo/Titolo Laboratorio	Creatività
<p>Risultati di apprendimento Indicare il livello di conoscenza (fatti, principi, teoria e pratica che caratterizzano l'attività didattica) e di competenze (capacità di applicare tale conoscenza) che lo studente deve possedere alla fine del corso. Specificare in che modo gli studenti saranno in grado di impiegare il materiale sia nel contesto della classe che a livello generale.</p>	<p>Alla fine del laboratorio i partecipanti devono poter comprendere pienamente cos'è la creatività e saper utilizzare le tecniche di base della creatività. Acquisiranno conoscenze avanzate sulle barriere/ostacoli e sugli stimoli alla creatività, nonché sulle diverse fasi del processo creativo.</p> <p>Durante il laboratorio si svilupperà una maggiore consapevolezza attraverso l'uso di tecniche di Brainstorming e di associazione di parole casuali. Alla fine del laboratorio i partecipanti svilupperanno le seguenti competenze:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Conoscenza: identificare le caratteristiche di una persona creativa, le barriere e gli stimoli alla creatività e le fasi del processo creativo. 2) Abilità: applicare le tecniche di Brainstorming e di associazione di parole casuali. 3) Attitudine: esplorare la propria auto-percezione di essere una persona creativa, cooperare con gli altri per produrre risultati creativi, riflettere sul cambiamento di approccio nei confronti della creatività, riflettere sulle situazioni in cui si correranno dei rischi nell'utilizzare tecniche nuove per risolvere i problemi.
<p>Contenuti del corso e obiettivi Descrivere brevemente il contenuto del corso, quali competenze saranno allenate e i principali temi trattati che permetteranno agli studenti di raggiungere i risultati di apprendimento attesi.</p>	<p>Obiettivi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fornire conoscenze pratiche sull'uso della creatività in un ambiente professionale 2. Aumentare la consapevolezza dei fattori chiave che favoriscono la creatività 3. Allenare l'uso di alcune tecniche di creatività

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

	<p>Programma</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Che cos'è la creatività? - 10 minuti 2. Aspetti della creatività? - 5 minuti 3. Quali sono le caratteristiche di una persona creativa? - 10 minuti 4. Elementi di pensiero convergente e divergente – 10 minuti 5. Barriere alla creatività – 15 minuti 6. Amplificatore della creatività – 15 minuti 7. Grandi idee – 5 minuti 8. Il processo creativo - 5 minuti 9. Tecniche creative – 30 minuti 9.1 Brainstorming - 30 minuti 9.2 Associazione di parole casuali -30 minuti
<p>Metodologia</p> <p>Specificare qual è il metodo di insegnamento (laboratorio con parte teorica ed esercizi, giochi di ruolo, giochi, simulazioni, questionari...) e come le attività formative proposte rispondano agli obiettivi di apprendimento. Indicare se verranno utilizzati software o applicazioni specifiche.</p>	<p>La filosofia posta alla base del laboratorio è essenzialmente quella dell'“imparare facendo”. Si parte sempre dall'azione per riflettere a livello personale e di gruppo. Sempre partendo da situazioni reali, da problemi e casi concreti i pensieri, le emozioni e i comportamenti delle persone coinvolte verranno sperimentati e discussi attraverso la tecnica AAR (After Action Reflexion). La teoria viene presentata nei suoi aspetti fondamentali alla fine di ogni azione-riflessione e in maniera più approfondita in materiali che saranno sviluppati dopo la sessione.</p> <p>Ogni partecipante compirà un viaggio individuale, interpersonale e di gruppo essendo attore/attrice e autore/autrice delle proprie capacità creative e non solo semplice spettatore. Farà un'autovalutazione, avrà ruoli da svolgere e problemi su cui fare brainstorming con un focus positivo. La sfida alla meta-comunicazione e al team coaching sarà presente anche come tecniche pedagogiche e di sviluppo.</p>
<p>Bibliografia</p> <p>Indica una breve bibliografia con testi di riferimento, slides, strumenti ecc.</p>	<p>- BERMEJILLO, A. (2012). El ser creativo. Barcelona: Plataforma.</p> <p>- DE BONO, E. (1985). Six thinking hats.</p>

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

	<ul style="list-style-type: none"> - DE BONO, E. (1992). Serious Creativity: Using the Power of Lateral Thinking to Create New Ideas - DE BONO, E. (1967) The Use of Lateral Thinking - DE BONO, E. (1981). Atlas of Management Thinking. - BUZAN, T. (2006). The Ultimate Book of Mind Maps - DAMASIO, A. (2010). Self comes to mind. - GARDNER, H. (2010). Creating minds. - JOHNSON, S. (2010). Where Good Ideas Come From: The Natural History of Innovation. - LLORENTE, J. (2010). Piensa, es gratis: 84 ideas brillantes para potencia el talento. Barcelona: Planeta. - MEDINA, A. (2007). Ideas para tener ideas. Madrid: Prentice- Hall. - MICHALKO, M. (2001). Cracking Creativity. - SÁNCHEZ MANZANO, E. (2010). La inteligencia creativa. Málaga: Aljibe. - SEFCHOVICH, G. (1993). Creativity for adults. - STERNBERG, R.J. (1999). Creativity. books.google.com
--	--

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.