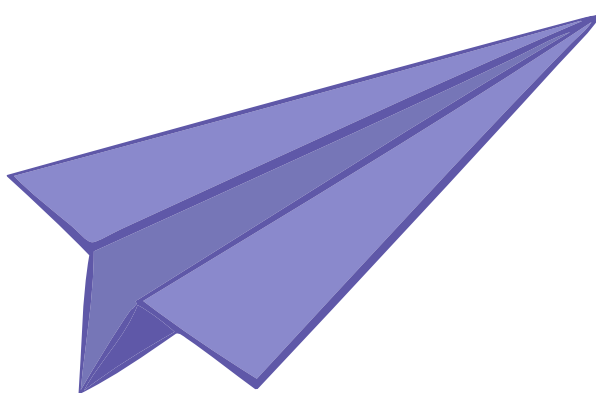


Collezione di buone pratiche



CREATIVE THINKING

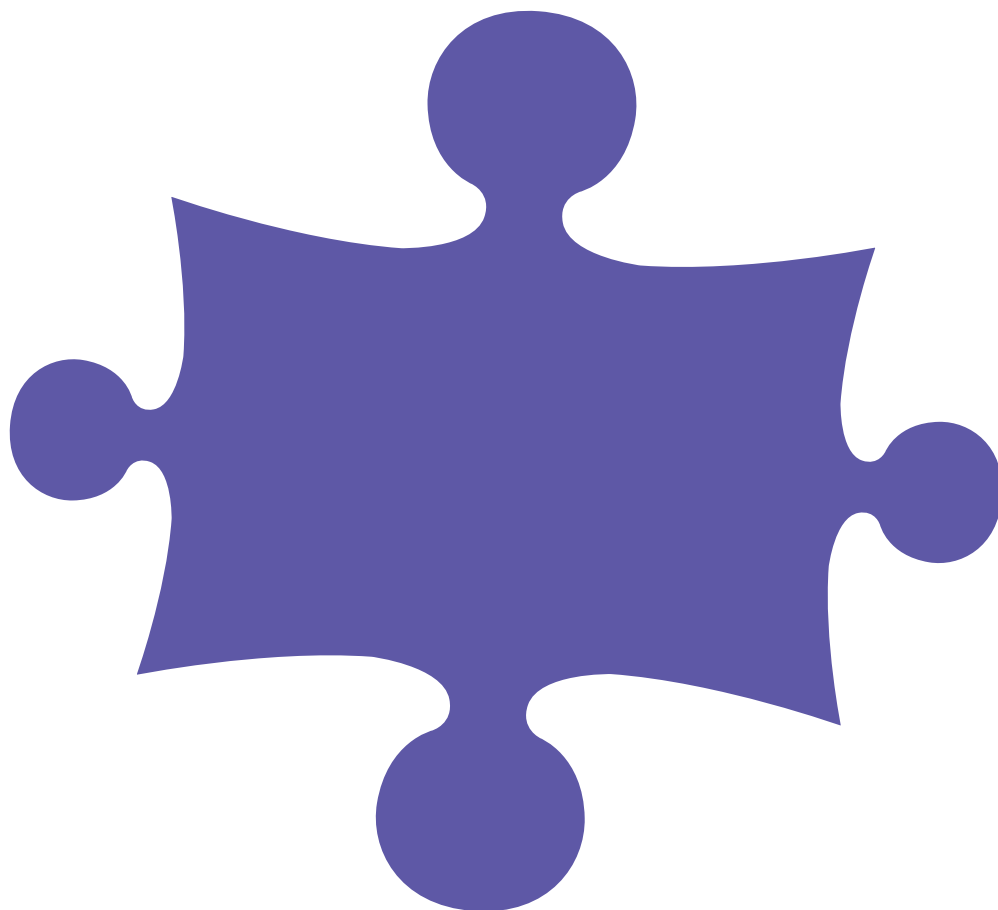
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Agreement number:
2014-1-UK01-KA204-000081





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Agreement number: 2014-1-UK01-KA204-000081

Contenuti

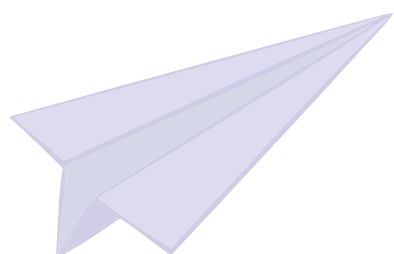
Informazioni su questa raccolta

Attività ispirate al pensiero creativo:

Problemi di filastrocche	01	Aforismi	11
Autore di alter ego	02	Design di un negozio	12
Scrittura collaborativa	03	La Costituzione	13
Narrativa con twitter	04	Connessioni sensoriali	14
Conversazioni famose	05	Pensieri musicali	15
Buone notizie, cattive notizie	06	Dal punto di vista di un oggetto	16
Fraasi idiomatiche	07	Acustica ambientale	17
Il mio appartamento	08	Storia di classe	18
Progettare un parco a tema	09	Parola nascosta	19
Un animale domestico da sogno	10	Sinonimo contrario	20

100 idee-attività

Si ringraziano per il contributo



Informazioni su questa raccolta

Durante lo sviluppo del progetto Creative Thinking in Literacy and Language Skills (CTILLS), sono state evocate numerose strategie al fine di fornire una panoramica comprensibile su cosa sia il pensiero creativo, e su come si possa usare in classe.

Una delle iniziative usate dal gruppo di progetto è stata quella di sollecitare risposte da colleghi insegnanti di varie parti d'Europa. Attraverso risposte a inviti diretti o accedendo e completando il questionario online sulle "migliori pratiche", ogni partner ha raccolto un minimo di trenta esempi di "migliori pratiche" ispirati o influenzati dal pensiero creativo (120 totali).

Mentre ciascun partner raggiungeva il target di risposte previsto, il gruppo di lavoro si è dovuto confrontare con una collezione di "idee" molto ampia che poteva essere usata in un vasto panorama di situazioni di insegnamento e apprendimento. E questo ha reso necessario l'adozione di una strategia organizzativa.

Il gruppo di lavoro ha valutato attentamente tutte le proposte con l'obiettivo di identificarne un numero che potesse essere adattato e condiviso nello stesso format delle attività fornite nel pacchetto di formazione in quattro volumi, definito "pronte all'uso".

Attività

Si è deciso che ognuno dei quattro partner del progetto scegliesse cinque idee-attività da adattare in quel modo, e queste venti (5x4) vengono ora presentate in dettaglio.

Ogni attività ha un titolo, include informazioni rispetto al metodo principale del pensiero creativo sviluppato, così come sui diversi aspetti dell'apprendimento della lingua e dell'alfabetizzazione coinvolti.

Oltre ad un'attività principale ispirata al pensiero creativo, spesso si trovano suggerimenti per estendere l'esperienza attraverso ulteriori esercizi, che nella maggior parte dei casi richiedono livelli superiori di competenza/conoscenza o comunque una maggiore autonomia degli studenti. Dovrebbero essere considerate come punti di partenza da cui ogni docente

può sviluppare proprie attività nel proprio peculiare contesto di riferimento.

Per far sì che tutti i formatori/docenti riescano a condurre con sicurezza ogni attività, spesso vengono fornite come linee guida alcune informazioni di base.

Metodi del pensiero creativo

Il metodo principale del pensiero creativo impiegato in ogni attività è descritto con sufficiente precisione per facilitarne la conduzione.

Anche se spiegata nel contesto di una specifica attività, ogni tecnica dovrebbe essere adattata alle proprie necessità e risorse, tenendo presente che i vari metodi del pensiero creativo sono stati progettati per essere flessibili e intercambiabili. Ri-combinandoli per trovare efficaci 'routine' di lavoro può essere molto gratificante, come dimostrano molte esperienze sul campo.

Per ulteriori chiarimenti su qualsiasi metodo del pensiero creativo si consiglia di fare riferimento alle linee guida di formazione allegate.

E le altre?

Delle originarie 120 e più proposte raccolte, quelle non selezionate per la elaborazione completa sono incluse alla fine di questa pubblicazione in una forma, che crediamo, possa facilmente essere fruita dai docenti, con qualche ricerca e/o pianificazione aggiuntiva.

In genere queste attività sono presentate in forma descrittiva con sufficienti informazioni da poter essere sviluppate nei propri particolari contesti.

Problemi di filastrocche

Idea originale fornita da	Susan Musgrove
Metodo principale del Creative Thinking:	Brainstorming
Competenza primaria stimolata:	Parlare, ascoltare
Competenza secondaria stimolata:	Scrittura
Risorse richieste	

Panoramica:

Molti esercizi di pensiero creativo iniziano con un 'problema'. Nonostante le connotazioni negative, spesso associate a questa parola, nel creative thinking un problema è in realtà un'occasione per stimolare idee creative, e vengono classificati in macro categorie come 'problemi generali del mondo', 'problemi immediati', 'problemi di progettazione e innovazione' e 'problemi chiusi'. Tutti ad eccezione di questo ultimo offrono un grande potenziale per generare soluzioni completamente nuove o innovative.

Anche solo individuare un problema con cui lavorare può essere di per sé una sfida, ed è questo il motivo per cui questo particolare approccio è prezioso.

In sostanza suggeriamo di sfruttare problemi già esistenti, familiari agli studenti magari presenti nei testi *, piuttosto che introdurre di arbitrari lontani dalla loro realtà. Questo può voler dire semplicemente sfruttare un libro che si è studiato o che si sta studiando, o una commedia o un film visti di recente. L'importante è assicurarsi che sia un argomento familiare alla maggior parte degli studenti.

Le filastrocche anche se generalmente usate per i giovanissimi, possono essere un ottimo strumento in tutte le fasce di età, perchè sono una ricca fonte di problemi pronti e familiari a tutti.

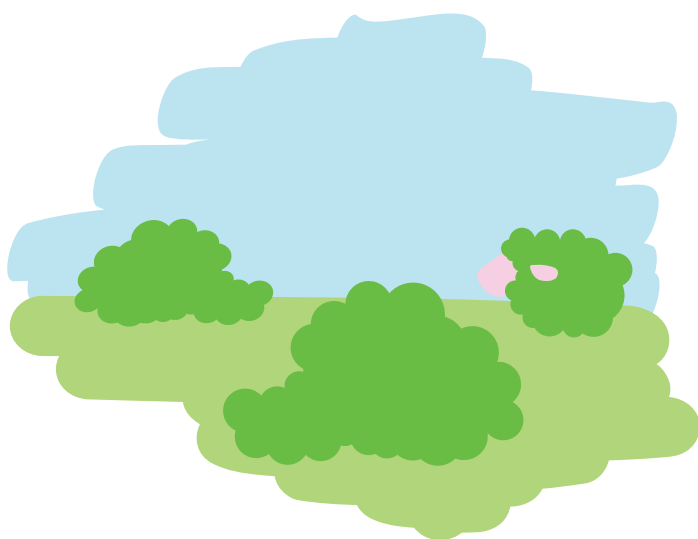
** Con testi in questo caso intendiamo un po' tutto, dalle forme scritte, ai film, alla radio, alla TV, alle immagini visive, al teatro etc.*

Attività:

Nella nota filastrocca 'Little Bo Peep', lo sfortunato Bo Peep perde le sue pecore e dobbiamo affidarci all'idea che possano tornare a casa, se lasciate da sole. Tuttavia, è difficile immaginare che un pastore nella realtà faccia veramente. Possiamo immaginare che la soluzione migliore sarebbe che Bo Peep non perdesse le pecore, e qui sta il nostro problema:

Come possiamo evitare che Little Bo Peep perda le sue pecore?

La prima e più immediata idea probabilmente è quella di costruire un recinto. Tuttavia, con il brainstorming che usa le «quote», e quindi richiede un certo numero di risposte alternative, gli studenti riusciranno a generare idee più interessanti e potenzialmente più originali.



Per raggiungere questo obiettivo, si consiglia di seguire il processo di brainstorming formale, che viene descritto di seguito. Si suggerisce di far lavorare gli studenti in gruppi da tre a sei che possono anche lavorare contemporaneamente sullo stesso problema.

Linee guida per il brainstorming:

- Definire il problema / domanda / obiettivo ecc.

In questo esempio, il problema da risolvere è che Little Bo Peep smetta di perdere le sue pecore.

- Impostare un limite di tempo per la sessione (o turno). Uno o due minuti dovrebbe essere sufficiente, anche se la prima volta che si utilizza il brainstorming formale con gli studenti, si potrebbe aver bisogno di più tempo. Cercate in ogni caso di individuare quello che vi consente di portare a termine la consegna.

- Decidete una quota che ritenete di poter raggiungere ma che allo stesso tempo sia impegnativa.

Per questo esercizio potrebbe andar bene una quota tra le 5 e le dieci idee.

- Generare e registrare le idee fino a raggiungere la quota o allo scadere del tempo senza farsi tentare dal giudicare e respingere quello che emerge.
- Valutare le idee alla fine della sessione o turno, riconoscendone il valore di “idee iniziali” da potere sviluppare in soluzioni praticabili. È una fase importante perché anche se alcune soluzioni possono apparire folli inizialmente, potrebbero in realtà avere un potenziale nascosto.

Dopo ogni turno di generazione di idee, ogni gruppo dovrebbe fare una breve presentazione verbale della loro ‘migliore’ o più interessante soluzione al resto della classe. Il portavoce del gruppo può ruotare in modo da garantire che la maggior parte o tutti gli studenti abbiano la possibilità di ricoprire questo ruolo.

Anche se questo è soprattutto un esercizio di conversazione e ascolto, se le ritenete più adatte ai vostri scopi potete introdurre anche attività scritte. Potete semplicemente far scrivere la soluzione o un progetto dettagliato, un ragionamento logico per respingere alcune idee, o anche un commento sul processo di pensiero.

Fate usare forme di espressione scritta più tradizionali come risposte in stile saggistico, e altre più attuali come i notiziari, i blog o anche Tweets per Twitter.

Estensione dell'attività:

Mentre l'esempio appena fornito si può usare direttamente come traccia di lavoro con gli studenti più giovani, con i più anziani potete facilmente individuare problemi o situazioni che necessitano di una soluzione in molti tipi di testi, come suggerito sopra.

Come estensione dell'attività chiedete ai vostri allievi di pensare a testi familiari, per trovare problemi o situazioni inerenti e di scriverli in un elenco.

Questi potranno essere buoni punti di partenza per lavorare in ulteriori sessioni di generazione di idee sia con la stessa classe o come una sorta di ‘banca’ di problemi da utilizzare con altri gruppi che hanno familiarità con gli stessi testi.

Ulteriori problemi di filastrocche (come esempi):

- Campana Ding dong - Come possiamo salvare Pussy dal pozzo?
- Little boy blue - Come possiamo fare in modo che il ragazzo che si prende cura delle pecore rimanga sveglio?
- Rock-a-bye baby - Come possiamo evitare che la culla cada o proteggere il bambino mentre cade?
- Tom, Tom, il figlio del piper - Come possiamo impedire che Tom rubi un maiale dal negozio o dal mercato? (Il ‘maiale’ in rima si riferisce generalmente a un piccolo pasticcino con un ripieno di mele)



Autore di alter ego

Idea originale fornita da	Mark bailie
Metodo principale del Creative Thinking:	Cambio di prospettiva
Competenza primaria stimolata:	Scrittura
Competenza secondaria stimolata:	Comprensione
Risorse richieste	

Panoramica:

Probabilmente siamo d'accordo che molti autori famosi hanno un particolare stile di scrittura, o per meglio dire un loro segno distintivo; spesso possiamo identificare il lavoro di alcuni scrittori leggendo anche solo un capitolo o poche pagine di un libro. Alcuni di loro utilizzano pseudonimi, presentando i loro "alter ego", per sfidare e cambiare il loro solito stile di scrittura. Un esempio molto recente è stato quello dell'autrice di Harry Potter J. K. Rowling, che dal 2013 ha assunto lo pseudonimo di Robert Galbraith. Questo stratagemma ha consentito alla Rowling far prendere alla sua prosa una direzione completamente diversa rispetto a quella pubblicata fino ad allora.

Attività:

Questa è un'attività abbastanza semplice di scrittura creativa di una storia, ma il modello può essere applicato a qualsiasi forma di scrittura, dal saggio alla notizia.

Iniziate assegnando un compito agli studenti. Ad esempio produrre un pezzo di scrittura immaginaria; commentare un recente fatto di cronaca, o eventi o esperienze vissute di recente. Per iniziare una storia molto spesso un titolo è sufficiente, mentre per altre forme o scrittura servono maggiori informazioni.

Una volta impostato il lavoro i vostri allievi possono fare domande e discutere l'attività. Di seguito presentate ad ognuno l'"alter ego" che avete assegnato loro. Potreste predisporre un elenco numerato di nomi o personaggi (1-50) e senza far vedere i nomi, chiedere ad ogni studente di scegliere un numero.

Potreste creare un set di carte per questo esercizio, e anche se può sembrare eccessivo una volta fatto, lo si potrete riutilizzarle per molte altre attività in cui dovrete assegnare un ruolo in modo casuale.

In linea generale potete proporre due tipi di elenchi, uno con nomi di persone reali, l'altro con 'tipologie' di persone. Se volete mantenervi più astratti potreste fare una lista di oggetti, emozioni o stati d'animo, ecc. Pur essendo idee estremamente efficaci per il pensiero creativo, tuttavia richiedono un livello di apertura mentale da parte dai vostri allievi, che potrebbe non essere così immediata durante le fasi iniziali.

Il primo elenco potrebbe includere personaggi come:

- La Regina Elisabetta II
- Buddha
- Abrahm Lincoln
- Lady Gaga
- Russel Brand

Il secondo elenco potrebbe includere:

- Un poliziotto
- Un orfano
- Un criminale
- Una principessa
- Un rifugiato

Terminata questa fase, gli studenti possono cominciare a scrivere la loro storia. In alcuni casi l'alter ego può diventare il personaggio principale, oppure se il titolo assegnato riguarda eventi accaduti, dovrebbe riflettere gli atteggiamenti o le opinioni percepiti dall'alter ego. È importante ricordare agli studenti di non usare il proprio punto di vista ma quello del personaggio assegnato. Alcuni studenti troveranno questo liberatorio, mentre altri possono trovarlo difficile.



Metodo del cambio di prospettiva:

Il metodo del 'cambiamento di prospettiva' utilizza il principio fondamentale del pensiero creativo, cioè alterare o distruggere il pensiero verticale. Modalità di ragionare spesso prevedibile che applichiamo nella maggior parte delle situazioni. Quando ci serve 'qualcosa di diverso', il pensiero creativo ci può aiutare a forzare e a ripensare quanto conosciamo. Nella sua forma più semplice, il cambiamento di prospettiva, consiste nel rivisitare una situazione dal punto di vista di qualcuno (o qualcosa) altro. Può essere un ottimo strumento per stimolare la scrittura creativa.

Estensione dell'attività:

Fermo restando che un alter ego offre un alto potenziale per ripensare i problemi in modo diverso, è possibile operare un cambiamento di prospettiva anche con semplici accorgimenti. Ad esempio potete chiedere agli studenti di proiettarsi avanti o indietro nel tempo, cercando di vedersi molto più vecchi o molto più giovani e di usare le immagini e le situazioni che arrivano per l'esercizio di scrittura.

Può funzionare bene con la scrittura basata su eventi o situazioni personali, e può includere pagine di diario, lettere agli amici e persone care, domande di lavoro, un diario di viaggio, ecc.

In entrambe le attività potete invitare i vostri studenti a contribuire alla costruzione dei compiti. Nella attività principale potrebbero pensare i nomi o le tipologie di persone per gli elenchi o i set di carte degli alter-ego iniziali. Nell'estensione dell'attività potrebbero suggerire diversi tipi di scrittura personalizzati da utilizzare.



CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

Scrittura collaborativa

Idea originale fornita da	Maria Stratinaki
Metodo principale del Creative Thinking:	Cosa succederebbe se?
Competenza primaria stimolata:	Scrittura, lettura
Competenza secondaria stimolata:	Comprensione
Risorse richieste	

Panoramica:

Per alcuni studenti può essere difficile trovare un incipit per la scrittura creativa, e una volta trovato può essere altrettanto difficile individuare una particolare direzione da prendere nella narrazione.

Con un po' di razionalizzazione e di organizzazione, possiamo stimolare la scrittura creativa fornendo punti di partenza e indicazioni narrative. Questa attività utilizza il metodo del pensiero creativo 'cosa succederebbe se?' assieme ad una forma di scrittura collaborative che si avvale di strumenti online come Google Docs.

Oppure semplicemente potete facilitare la collaborazione con lo scambio di documenti cartacei in classe.

Attività:

Presentate agli studenti un racconto leggendo voi, o chiedendo loro di leggere il primo capitolo, o un brano lunghezza analoga. E' importante che il pezzo di testo scelto fornisca l'ambientazione, il periodo storico, lo scenario di base e i personaggi chiave.

Quando gli studenti hanno familiarizzato con il testo dovreste chiedere loro di immaginare almeno cinque opzioni con cui far proseguire la narrazione facendo delle domande 'cosa succederebbe se ? '.

Può essere molto impegnativo come inizio, ma con un po' di sostegno e di perseveranza vedrete che la maggior parte delle persone può afferrare il concetto di questo metodo del pensiero creativo. Potete offrire alcuni esempi simili a quelli di sotto (ispirati al 'Buio oltre la siepe'), magari con personaggi e situazioni più attinenti al testo con cui si sta lavorando:

- Che cosa succederebbe se Scout e Jem fossero orfani di entrambi i genitori e fossero stati successivamente presi in carico dalla comunità di Calpurnia?
- Cosa succederebbe se la famiglia Finch fosse rimasta in Gran Bretagna e la storia fosse ambientata lì, invece che in Alabama?
- Che cosa succederebbe se Boo Radley venisse a cercare i bambini con cattive intenzioni?
- Che cosa succederebbe se Boo Radley fosse veramente come è descritto nel libro?
- Cosa succederebbe se la famiglia Finch fosse ancora proprietaria delle terre, e quindi ricca?

Dopo che ogni studente ha creato le 5 domande 'cosa succederebbe se?' sulla base del testo fornito, deve scegliere quello che ritiene sia più interessante o appropriato per proseguire a scrivere una storia creativa.

Lavorando in coppia, ogni studente farà la propria domanda al partner che poi continuerà la storia basandosi su questa proposta. Ad esempio, la storia può continuare sull'idea che Boo Radley viene a cercare i figli dopo che Jem gli prende la casa.

Decidete quanto deve scrivere ogni studente (un capitolo, un certo numero di pagine o un certo numero di parole). Terminata la fase di scrittura chiedete di scambiarsi con i partner le rispettive versioni della storia.

Ripetete il processo di creazione delle domande 'cosa succederebbe se ?' (5 inizialmente, poi scegliendone 1) e chiedete ad ogni studente di continuare la storia del partner. Per completare la sezione successiva ogni documento deve passare essere scambiato tra i partner.

Se il documento è memorizzato su un programma come Google docs l'esercizio di scrittura collaborativa può essere impostato come lavoro a casa, che può proseguire per un certo numero di giorni o settimane, a condizione poter specificare i termini per il completamento di ogni parte.

Quando si ritiene che sia stato scritto abbastanza, o che la storia è giunta al termine, potete far confrontare le "nuove" storie con l'originale.

Metodo del "cosa succederebbe se?":

Le domande sono un ottimo modo per generare nuove idee in moltissime situazioni, poichè consentono di immaginare realmente qualsiasi tipo di alternativa a ciò che viene presentato.

In una sessione di problem solving per risolvere i problemi del traffico stradale potremmo chiedere:

- Che cosa succederebbe se potessimo usare solo le auto in determinati giorni della settimana?
- Che cosa succederebbe se non avessimo avuto bisogno di viaggiare?
- Cosa succederebbe se la benzina fosse gratuita ma dovessimo pagare per il tempo che usiamo la strada?

In una sessione di 'cosa succede se ?' si dovrebbero sempre incoraggiare gli studenti a essere creativi e a non fare solo domande di cui conoscono la risposta. Trovare le risposte dovrebbe avvenire in una fase successiva.

Estensione dell'attività:

Per incoraggiare l'apprendimento autonomo, potete chiedere ai vostri studenti di scegliere dei loro testi come punti di partenza, che potrebbero includere storie familiari. La chiave di questo lavoro è di insistere sul fatto che le domande 'cosa succederebbe se?' generano direzioni narrative molto diverse.

E' possibile far fare agli studenti questo esercizio anche da soli, tuttavia la scrittura collaborativa assicura la comprensione e funge da stimolo per l'originalità.



CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

Narrative con twitter

Idea originale fornita da	Jessica Woodcock
Metodo principale del Creative Thinking:	Pensiero associativo
Competenza primaria stimolata:	Comprensione
Competenza secondaria stimolata:	Scrittura
Risorse richieste	

Panoramica:

I test di comprensione possono diventare un po' noiosi se ci affidiamo troppo alla domanda e alla valutazione della risposta. Un approccio alternativo è di utilizzare una scrittura alternativa in forma abbreviata. Ne esistono molte forme riassunti, compendi, poesie, relazioni formali, notizie o bollettini, diari etc.

Una particolare forma di scrittura breve che ha preso piede negli ultimi anni è la 'Twitter Tweet', un breve testo con una lunghezza massima di 140 caratteri. Attraverso questa attività vengono sfruttate sia la restrizione e che le opportunità che i tweets e Twitter offrono.

Attività:

L'attività inizia con la presentazione di una storia, da leggere in classe o fatta leggere in precedenza. Assegna ai tuoi studenti un personaggio preso dal racconto. Può succedere che tutti abbiano lo stesso personaggio se questo domina la narrazione, come nel caso di un libro come Tarzan, in altri casi più personaggi rivestono la stessa importanza nella storia e quindi nella classe verranno assegnati più ruoli.

Le sessioni di lettura continuano e alla fine di ognuna gli studenti sono sfidati con un certo numero di compiti-tweet.

Il primo è di inviare un tweet che riassume la lettura appena fatta, in 140 parole. Anche se il limite di caratteri rende più impegnativo il compito, questo li aiuterà a focalizzare l'attenzione sulle informazioni e/o eventi essenziali, fornendo a voi un utile strumento per valutare la comprensione. Ogni Tweet deve comprendere due o tre riferimenti hash tag, per riassumere gli elementi chiave del tweet.

Il secondo compito è quello di inserire una o una serie di tweets dal punto di vista del personaggio assegnato, dandogli l'opportunità di esprimere efficacemente pubblicamente il proprio pensiero rispetto ai recenti eventi narrativi. Incoraggiate gli studenti a speculare su eventi futuri, come può fare un tweeter nella vita reale.

Tutti gli studenti devono iscriversi a Twitter e seguire i loro compagni. Con i più giovani si può creare un ambiente 'sicuro', utilizzando moduli cartacei di Twitter da affiggere in una lavagna in classe.

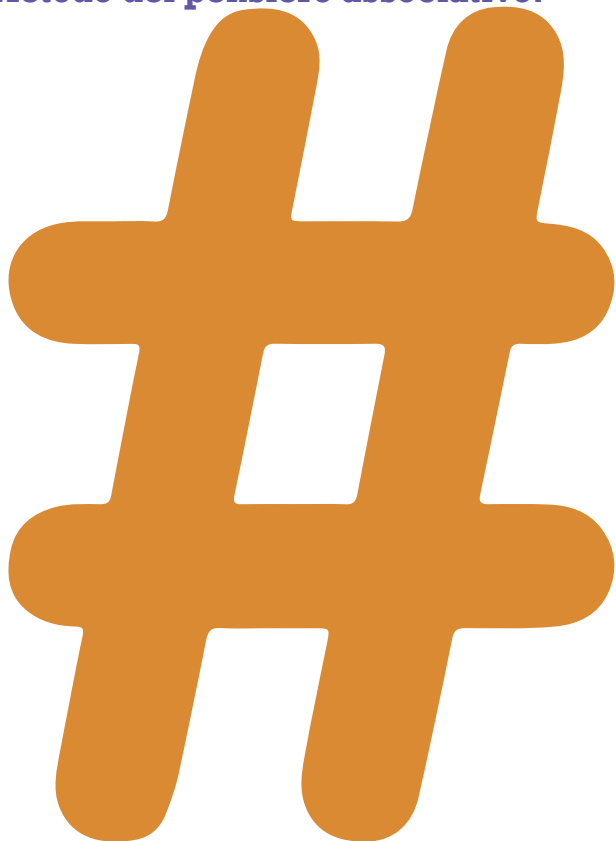
Gli studenti sono invitati a rispondere ai tweet di altri personaggi della storia, per creare un dialogo, o ad approfondire tweets fatti da altri studenti nel ruolo dello stesso personaggio. Il pensiero associativo è particolarmente importante a questo punto.

04

Gli studenti dovranno esprimere il loro apprezzamento per i tweet di altri mostrando la loro 'simpatia' con messaggi 'ri-tweeting'. Anche in questo caso si può lavorare in ambiente sicuro in classe attraverso l'utilizzo di messaggi di Twitter cartacei.

L'attività dovrebbe durare fino a quando dura la lettura della storia continua, ma naturalmente si può riproporre per altre storie.

Metodo del pensiero associativo:



Nel pensiero creativo il pensiero associativo viene impiegato per fare collegamenti tra ciò che si conosce o che ci serve da stimolo per la generazione di idee. La sua forma più comune è il gioco dell' 'associazione di parole', nel quale si parte da una parola e ciascun giocatore a turno deve dare una breve essa associabile. Ad esempio, il gioco può iniziare con la parola, 'vetro', seguito da 'acqua', seguito da 'bagnato', seguito da 'pioggia'.

Il metodo si basa sulla capacità umana di effettuare connessioni in base a determinati criteri, in questo caso associazione di caratteristiche.

Estensione dell'attività:

Quando gli studenti hanno acquisito familiarità con Twitter si può suggerire a quelli di età appropriata di mantenere un proprio account personale di Twitter.

In questi casi può essere utile indicare un numero minimo di tweet a settimana o addirittura al giorno, un numero che potrebbe essere aumentato man mano che le loro competenze migliorano. Oltre a postare eventi personali, incoraggiate i vostri studenti a cimentarsi in discussioni in corso per sviluppare sia la loro capacità di lettura che di scrittura.

Gli studenti di lingua dovrebbe Tweet-are nella lingua che stanno imparando; attualmente ci sono più di 60 lingue utilizzate attivamente su Twitter.



Conversazioni famose

Idea originale fornita da	Anna Rabczuk
Metodo principale del Creative Thinking:	Cambio di prospettiva
Competenza primaria stimolata:	Parlare, ascoltare
Competenza secondaria stimolata:	Scrittura
Risorse richieste	

Panoramica:

In questa attività il metodo del pensiero creativo primario impiegato è il cambio di prospettiva, realizzato attraverso un gioco di ruolo, nel quale viene utilizzata anche la tecnica dello 'stimolo casuale per assegnare i personaggi agli studenti.

Per ognuno di noi è molto facile approcciare le situazioni dal proprio punto di vista, una prospettiva sviluppata attraverso le esperienze personali. Può essere più difficile affrontarla da un'angolazione completamente diversa, ma se riusciamo a raggiungere questo obiettivo permetteremo alle idee più creative di emergere. Anche se questa attività è prima di tutto un esercizio di produzione di linguaggio, può portare tuttavia anche ad altri sorprendenti benefici. Ad esempio supportare gli studenti più introversi o meno sicuri di sé a parlare attraverso un personaggio diverso.



Attività:

La prima fase dell'attività consiste nel sollecitare gli studenti a trovare persone 'famosi' o significative nella storia. L'unica regola è che anche il resto del gruppo conosca qualcosa di ogni persona che viene nominata. Al limite una breve ricerca in Internet può fornire le informazioni mancanti.

Di seguito è riportato un elenco campionario di persone che potrebbero essere adatte a questa attività. Ricordate comunque che chiedere agli studenti di produrre un loro elenco di persone idonee può essere un utile esercizio di riscaldamento.

- Sigmund Freud
- Madonna
- Santa Claus
- Gandhi
- David Cameron or Jeremy Corbyn
- Elvis Presley
- Queen Victoria
- Genghis Khan
- Yoda (Star Wars)
- Barack Obama
- Margaret Thatcher
- Pablo Escobar
- David Beckham

Una volta che avete una lista di nomi adatti, trascriveteli singolarmente su dei cartoncini o usate qualche altra forma di tecnica di casualità.

Chiedete ai vostri studenti di lavorare con un partner o stabilite voi stessi le coppie. Quindi date ad uno dei due componenti di ogni team un cartoncino con un nome (o assegnatelo in un altro modo casuale) e assicuratevi che abbia familiarità con il personaggio assegnato. Altrimenti fatelo confrontare con i compagni o fategli cercare le informazioni necessarie in internet.

E' importante che lo studente conosca gli atteggiamenti, i valori, i risultati raggiunti, la notorietà, la posizione politica ecc. del personaggio assegnato. Se il tempo ve lo consente potete assegnarlo come un compito per casa, e la lezione seguente iniziare con una revisione di ciascun personaggio.

La seconda persona della coppia assumerà un ruolo specifico con una funzione inquisitoria, come ad esempio un giornalista, un agente di PR, un giudice o avvocato, un intervistatore lavoro, uno scrittore di gossip ecc. Sarà lui/lei a decidere quello che vuole conoscere del personaggio del partner, partendo dal punto di vista del ruolo che gli/le è stato assegnato. Per esempio un giornalista probabilmente metterà a fuoco fatti degni di nota, mentre un giudice si occuperà in particolare delle azioni del personaggio, e un agente di PR potrebbe cercare dei modi per sfruttare il personaggio nel marketing / promozione.

E' importante che alle domande dell'Inquisitore l'altro studente non risponda dal proprio punto di vista ma che cerchi di entrare nei panni del personaggio assegnato, attraverso un gioco di ruolo. Non dovrebbero cercare tanto di imitare le voci, quanto piuttosto formulare dichiarazioni e risposte come se stesse parlando il personaggio.

Alla fine di ogni turno di attività l'inquisitore deve fornire una sintesi verbale o scritta della conversazione, prima che vengano assegnati nuovi personaggi e i ruoli invertiti.

Estensione dell'attività:

Oltre all'approccio stile inquisitorio proposto, si possono pensare scenari più colloquiali.

In questa attività ad ogni partner è stato assegnato in modo casuale il ruolo di una persona famosa diversa per ognuno. Il format prevede che ad ogni coppia venga fornito un argomento su cui discutere dal punto di vista dei rispettivi personaggi.

Questi argomenti possono essere deliberatamente controversi o relativi a eventi e situazioni che sono rilevanti per i vostri studenti. A titolo di esempio sono forniti di seguito alcuni argomenti, anche se vanno valutati in considerazione all'età:

- Tutti dovrebbero possedere una pistola per la propria protezione.
- I matrimoni dello stesso sesso dovrebbero essere vietati.
- I bambini devono essere in grado di scegliere o meno di andare a scuola.
- La pirateria musicale dovrebbe portare a una pena detentiva.
- L'allevamento e il consumo di carne deve essere interrotto in tutto il mondo.
- La tortura è una pratica accettabile come un tentativo di fermare il terrorismo.
- Ai malati terminali dovrebbe essere permesso di usare droghe ricreative.
- Tutti i cittadini dovrebbero avere un microchip per consentire alla legge la sorveglianza e l'ordine.

Anche quest'attività è in primo luogo un esercizio di linguaggio, si possono aggiungere dei compiti scritti per documentare i dialoghi, o come punti di partenza per altre attività come la scrittura racconto, poesia, testi rap, il discorso di scrittura ecc .

Per continuare a seconda delle abilità degli studenti, è possibile sfidarli a trovare propri argomenti di conversazione, da usare in successive discussioni di giochi di ruolo o da usare come una 'banca' di risorse per altre attività.

Buone notizie, cattive notizie

Idea originale fornita da	VHS
Metodo principale del Creative Thinking:	Generazione di alternative
Competenza primaria stimolata:	Parlare
Competenza secondaria stimolata:	Ascoltare, scrivere
Risorse richieste	

Panoramica:

La generazione di alternative è una strategia di pensiero creativo che aiuta ad analizzare come guardare in modo diverso la stessa situazione, imparando a valutarla e a trovare le alternative possibili. Il seguente “set di attrezzi” può servire a pensare o scrivere in modo creativo collegando tra loro le idee in modi improbabili.

La generazione di alternative è forse la più semplice, ma allo stesso tempo una delle più potenti tecniche di pensiero creativo. Molto semplicemente, in una situazione data se utilizzate una qualsiasi delle tecniche del creative thinking per trovare più soluzioni, avrete molte più probabilità di arrivare ad una idea creativa che se vi fermaste alla prima pensata. Visto che in genere, anche persone che pensano e agiscono in modo creativo, portano avanti la prima soluzione praticabile generata. La generazione di alternative consente di ovviare a questo problema.

Attività:

Per questa attività è necessario raccogliere alcuni titoli di notizie recenti o altri contenuti di attualità. Dovreste cercare una o una serie di frasi all'interno di una notizia che suggeriscano se si tratta di una 'buona storia' o di una 'storia cattiva'. A volte potranno riflettere una distorsione nel approccio editoriale, ma per questa attività è influente.

Selezionate una delle frasi nella notizia scelta e presentatele ai vostri studenti.

Per aggiungere un elemento di competizione fateli lavorare a piccolo gruppi.

Stabilite una quota (un numero fisso) di idee che ogni gruppo deve generare in ogni turno di attività. Se volete aumentare la competitività (non è obbligatorio!) potreste mettere come opzione che vincerà chi raggiungerà per primo la quota assegnata, assicurandovi comunque che anche gli altri gruppi arrivino comunque a raggiungere la quota fissata.

Partendo dalla frase della notizia assegnata, che dovrebbe suggerire se è buona o cattiva, chiedete ad ogni gruppo di generare il maggior numero possibile di idee per trovare una posizione opposta della storia.

Ad esempio, se la 'cattiva notizia' riguarda l'aumento dei prezzi della benzina, chiedete ai vostri studenti di trovare una serie di motivazioni che dimostrino come effettivamente possa essere 'buona notizia'. Es. può promuovere stili di vita più sani, incoraggiare le persone a camminare di più, ridurre l'inquinamento, il numero di incidenti (mortalità e non) che si verificano in conseguenza ad una guida aggressiva ... e così via.





Durante una sessione potete presentare una serie di frasi, che possono condurre a ulteriori attività quali dibattiti di attualità o giochi di ruolo con movimenti o azioni di protesta. Al termine di ogni sessione ciascun gruppo dovrebbe valutare e individuare il suggerimento più efficace con una linea opposta alla dichiarazione originale e presentarla al resto della classe, cercando di rendere quanto più convincente possibile la loro argomentazione.

La chiave di questa attività sta nell'incoraggiare gli studenti ad andare oltre la prima idea, e a diventare via via più sicuri nell'esplorare una gamma di opzioni tra le quali scegliere in una fase successiva.

Estensione dell'attività:

Una delle estensioni più immediate di questa attività è di organizzare un dibattito in classe con squadre che sostengono l'affermazione della 'buona notizia' e altre quella della 'cattiva notizia'.

Comunque, si possono utilizzare opzioni alternative a seconda delle particolari competenze che si desiderano far sviluppare agli studenti. L'elenco che segue è esemplificativo e siete incoraggiati ad adattare e/o sviluppare l'idea originale rispetto le vostre esigenze.

Agire: attraverso giochi di ruolo improvvisati si può sviluppare il linguaggio. A partire dalla affermazione 'buona' o 'cattiva' di una notizia si possono assegnare dei ruoli con i caratteri predefiniti ad ogni studente che dovrà impegnarsi in un dialogo su palco improvvisato, con lo scopo di trasmettere un messaggio opposto a quello iniziale.

Scrivendo: fate scrivere una lettera, ad un amico o ad un parente, con il compito di comunicare una cattiva notizia, sviluppando punti che ne ammorbidiscano l'impatto, e fornendo elementi positivi. Questo lavoro dovrebbe essere il seguito di un'attività di generazione di alternative.

Commedia: La commedia è spesso usata per trattare argomenti scomodi, è un modo per convincere la gente ad evitare la dura realtà. Se ritenete che i vostri allievi siano in grado, chiedete loro di pensare a battute che affermino l'opposto della dichiarazione originale.



Frasi idiomatiche

Idea originale fornita da	VHS
Metodo principale del Creative Thinking:	Pensiero associativo
Competenza primaria stimolata:	Comprensione
Competenza secondaria stimolata:	Parlare, scrivere
Risorse richieste	

Panoramica:

Una frase idiomatica è un'espressione il cui significato non è deducibile dai soliti significati dei suoi elementi costitutivi, come 'Sta piovendo cani e gatti'.

I modi di dire sono una parte importante di ogni lingua, anche se difficile da imparare quando si studia una nuova lingua. Potreste stupirvi come la conoscenza degli idiomi della madrelingua dei vostri studenti vari, spesso a causa delle tendenze generazionali che fanno proprie o lasciano alcune espressioni tipiche a seconda del momento storico e dell'età.

La comprensione degli idiomi può aiutare sia gli studenti di lingua e che quelli di alfabetizzazione a sviluppare elementi di linguaggio molto utili e autentici.

Attività:

Il punto di partenza per questa attività è la presentazione di alcune espressioni idiomatiche conosciute.

Alcune comuni espressioni idiomatiche in inglese che potrebbero essere utilizzati sono le seguenti:

'Sta piovendo gatti e cani' - che significa piove pesantemente

'Torna al tavolo da disegno' - significato per ricominciare tutto da capo

'Seduto sul recinto' – Significa non prendere una decisione o non fare una scelta

Naturalmente se ne possono usare molte altre.

Quando siete sicuri che i vostri studenti sono in grado di apprezzare il significato 'non letterale' di questi modi di dire, si può passare alla parte successiva delle attività, per la quale è necessario avere un numero di frasi idiomatiche stampate su cartoncini. Cercate di trovare quelli di uso meno comune, magari con una breve ricerca su Internet.

Organizzate l'attività dividendo la classe in piccoli gruppi, ad ognuno dei quali assegnerete tre frasi idiomatiche. Tra queste dovranno sceglierne una che nessuno ha mai sentito prima, o quanto meno della quale nessuno conosca il significato reale. Nel caso le conoscano tutte e tre proponetene altre dalla vostra lista.

Trovata almeno un'espressione idiomatica che nessuno conosce, il gruppo dovrebbero cimentarsi in un brainstorming trovare il significato della frase. Affinchè gli studenti riescano ad aprire veramente il proprio modo di pensare stabilite che arrivino a quattro o otto proposte.

Potreste sfidare gli studenti ad immaginare il significato più creativo oltre che a trovare il quello 'vero'. In questo caso è meglio fissare una quota più alta.

Una volta che ogni gruppo ha raggiunto le quote fissate per l'esercizio di brainstorming, fate condividere le risposte e svelate il vero significato.

La fase finale e più creativa di questo esercizio è di sfidare gli studenti a creare proprie frasi idiomatiche usando il 'pensiero associativo'.

In questa parte è necessario introdurre uno stimolo, che potrebbe essere una parola o un concetto (ad esempio 'libro' o 'ignoranza'), in relazione al quale ogni gruppo dovrebbe produrre il maggior numero di associazioni. Ad esempio, la parola 'libro' può generare associazioni come intelligenza, letterato, storia, relax, biblioteca, pagine, parole, lettura, immagine, ecc.

Ognuna di queste associazioni o la parola originale insieme al suo significato potrebbero essere il punto di partenza per la creazione di un nuovo linguaggio. I seguenti sono solo esempi, basati sulla figura precedente:

'Qualcuno di poche pagine' - nel senso di facile lettura

'Una biblioteca a piedi' - nel senso di possedere un sacco di conoscenze

'Strappare l'ultima pagina' - nel senso di impedire a qualcuno di scoprire o capire il risultato di qualcosa

Seguendo questo metodo, chiedete agli studenti di creare almeno tre espressioni idiomatiche per ogni stimolo presentato. Alla fine della sessione le nuove frasi idiomatiche devono essere lette al resto della classe che dovrà cercare di capirne il significato



Estensione dell'attività:

Una volta che le nuove frasi idiomatiche sono state presentate alla classe (sarebbe meglio registrarle formalmente), assegnate agli studenti un compito di scrittura, che potrebbe essere una storia breve, una poesia o anche un pezzo cronaca, come una notizia.

Chiedete ai vostri studenti di mettere nel testo un certo alcune delle nuove espressioni create. Nel valutare il lavoro, che potrebbe essere realizzato attraverso un esercizio tra pari, valutate se ogni frase idiomatica si inserisce in modo 'naturale' nella composizione e se il 'contesto' supporta o meno la sua corretta interpretazione.

Il mio appartamento

Idea originale fornita da	VHS
Metodo principale del Creative Thinking:	Brainstorming
Competenza primaria stimolata:	Parlare
Competenza secondaria stimolata:	Scrivere, leggere
Risorse richieste	

Panoramica:

Questo esercizio è stato progettato per sfidare il vocabolario degli allievi. Si basa sulla loro creatività nell'usare carta e penna nell'esprimere le loro fantasie.

Seguendo i passi formali del brainstorming, i vostri studenti dovranno cimentarsi con il problema di progettare o "creare un sogno", utilizzando le competenze linguistiche e di disegno in loro possesso. Il disegno rappresenta un'altra forma espressiva che si basa su differenti funzioni cerebrali e consente ulteriori opportunità di espressione creativa. E' importante rimarcare agli studenti che non si devono fissare sulla qualità in senso convenzionale del disegno, quanto piuttosto sulla potenzialità comunicativa che questa tecnica offre. E visto che tutti da bambini abbiamo usato questa modalità di comunicazione anche quelli che si sentono meno portati dovrebbero sentirsi meno nervosi. Può valere la pena ricordare alle persone come la naturale fiducia che abbiamo da bambini si perda quasi completamente da adulti.

Attività:

Per iniziare questa attività, è necessario impostare il tema, che dovrà essere associato all'idea di un appartamento, di una casa, o magari una dimora più elaborata come un castello. Troverete che molti argomenti sono più rilevanti per abitazioni più grandi e più piccole, anche se naturalmente gli stili e le opportunità per applicazione creativa possono variare considerevolmente.

Esempi di argomenti potrebbero essere cose come: mobili, gadget, pavimenti e pareti, elettrodomestici, articoli di lusso; o legati stanze specifiche quali: cucine, bagni, camere da letto, corridoi o tane.

Deciso l'argomento gli studenti (divisi in piccoli gruppi o da soli) dovrebbero affrontare una sessione di brainstorming formale, con una quota definita. Per la maggior parte delle attività, per essere sicuri che gli studenti vadano oltre le risposte ovvie e convenzionali la quota deve essere superiore a dieci risposte per gruppo, e anche di più.

Mostrate loro o una foto di una stanza interna o esterna dell'edificio e ponetela come punto di partenza per l'esercizio. Su un grande foglio di carta (preferibilmente A3) chiedete ad ogni gruppo di delineare l'interno di una stanza dell'edificio, nella quale inserire i vari elementi che emergeranno durante il brainstorming. La prima fase del brainstorming, dovrebbe essere verbale, avendo cura di trascrivere le risposte. In questa fase è importante non giudicare le proposte che via via emergono.

Una volta che ogni gruppo ha raggiunto la quota di risposte, fateli discutere per valutare quelle che ritengono più idonee al compito. Ricordate loro che si tratta di un'attività di 'pensiero creativo' e quindi gli elementi scelti dovrebbero possibilmente non essere tutti prevedibili o convenzionali, incoraggiate per quanto possibile le scelte in tal senso.

Completata questa lista 'accurata', date agli studenti un ulteriore foglio su cui disegnare i vari elementi. Sarebbe meglio carta quadrettata per agevolare il disegno degli elementi geometrici. Si possono usare anche i colori. Le varie figure vanno poi ritagliate e posizionate sul foglio dove era stata tracciata la stanza. Chiedete agli studenti di non incollare le immagini fino a quando non è stata decisa la composizione finale.

È importante far notare che in questo esercizio, la scala degli elementi disegnati è importante. Perciò dite agli studenti di cercare di disegnare oggetti con dimensioni realistiche. Il compito sarà facilitato dall'uso di un righello per tracciare delle linee leggere di costruzione.

Quando la composizione visiva è completa chiedete ad ogni gruppo di inserire delle didascalie nel loro progetto, con brevi descrizioni o spiegazioni degli elementi e delle scelte fatte dal gruppo. Quando i lavori saranno ultimati appendeteli su una parete o altra superficie, per creare una piccola mostra.



Fate in modo che gli studenti guardino i disegni degli altri gruppi, incoraggiandoli a prendere appunti su elementi che non riescono a capire o per i quali necessitano ulteriori spiegazioni.

Infine chiedete ad ogni gruppo di posizionarsi accanto al proprio lavoro in modo da poter rispondere alle domande e osservazioni degli altri. L'obiettivo di ciascun gruppo è di giustificare il loro processo decisionale.

Linee guida per il brainstorming:

- Definire il problema / domanda / obiettivo ecc.
- Impostare un limite di tempo per la sessione (o turno).
- Decidere una quota che riteniamo di poter raggiungere ma, che allo stesso tempo sia fatta uscire idee creative.
- Generare e registrare le idee fino a raggiungere la quota o allo scadere del tempo senza farsi tentare dal giudicare e respingere quello che emerge.
- Valutare le idee alla fine della sessione o turno, riconoscendone il valore di idee ponte da poter sviluppare con il pensiero convenzionale.

Estensione dell'attività:

Anche se è dimostrato che il brainstorming è un'attività più produttiva effettuata in gruppo, è possibile farlo anche da soli. Questo richiede una certa dose di disciplina, ma potete fornire una traccia scritta che aiuterà gli studenti a seguire tutti i passaggi.

Chiedete ad ogni studente di scegliere una stanza nella propria casa e di farne un semplice schizzo del suo interno, senza i soliti oggetti. Per questa sfida di progettazione dello spazio assegnate ad ogni studente un 'argomento', magari diverso dall'esercizio fatto in classe. Per esempio; se avete già utilizzato 'mobili' ora potreste usare il tema dei "gadget".

Lo studente deve seguire lo stesso processo, portando la composizione completata in classe per la visualizzazione e/o la discussione.

Progettare un parco a tema

Idea originale fornita da	VHS
Metodo principale del Creative Thinking:	Stimolo casuale
Competenza primaria stimolata:	Parlare
Competenza secondaria stimolata:	Scrivere, disegnare
Risorse richieste	

Panoramica:

La nascita dei parchi di divertimento può essere fatta risalire alla fine del 19° secolo, quando si sono diffuse queste aree chiuse che contengono attrazioni di vario tipo, spettacoli e giostre. Il parco divertimenti si è poi evoluto fino a comprendere attrazioni costruite intorno a un tema particolare: il moderno parco a tema. Nonostante Disneyland in California venga erroneamente considerato il primo 'parco a tema', in realtà è stato preceduto da altri, tra cui 'la terra di Babbo Natale' (Indiana U.S.A), che ha aperto nel 1946; Disneyland, invece, ha inaugurato al pubblico nel 1955.

Tuttavia, è stato Disneyland che ha catturato l'immaginario di un pubblico globale e divulgato il concetto di 'parco a tema'.

I parchi a tema oggi rappresentano una vasta gamma di temi e/o personaggi, tra cui Harry Potter, Lego (blocchi), I viaggi di Gulliver, dinosauri, spazio ... e molti altri.

La chiave per la progettazione di un 'parco a tema', al contrario di un 'parco divertimenti', è che le attrazioni, giostre e spettacoli sono legati ad un soggetto. Questo offre un'eccellente opportunità per applicare il pensiero creativo in un processo di progettazione divertente.

Attività:

Per questa attività si consiglia di far lavorare gli studenti in piccoli gruppi di quattro o cinque persone. L'interazione tra i diversi membri migliorerà la qualità della generazione idea creativa, e accelererà il pensiero evolutivo successivo.

Per introdurre l'attività, si dovrebbe discutere la nozione di parchi a tema con gli studenti. Chiedete loro la differenza tra un parco a tema e un parco di divertimenti, e portando anche esempi basati sulle loro esperienze. Provate a sollecitare risposte e descrizioni che rafforzino l'idea che i contenuti di una struttura del genere sono tutti interconnessi e basati sul tema generale.

Chiedete ai vostri studenti di fare un elenco sia delle attrazioni di cui hanno avuto esperienza personale, sia di quelle che sono generalmente attribuibili ai parchi divertimento o alle fiere di paese. L'elenco dovrebbe servire come riferimento per l'attività successiva.

Poi assegnate in modo casuale un tema ad ogni gruppo. Per rendere più stimolante la cosa, prima dell'attività potreste chiedere agli studenti di portarvi un elenco di temi che da stampare su singole schede, che ogni gruppo potrebbe scegliere 'alla cieca' da un pacchetto.

Potreste chiedere ai vostri studenti di individuare dei temi, senza specificare a quale attività saranno collegati, evitando in tal modo la tentazione di scegliere i temi tradizionali. Un terzo metodo potrebbe essere quello di scegliere i temi attraverso i titoli di un quotidiano, probabilmente si genereranno temi molto poco convenzionali, che proprio per questo potrebbero offrire il miglior punto di partenza per le prodotti molto creativi.

L'elenco che segue è un suggerimento di possibili temi, anche se si consiglia di produrne uno proprio, magari più idoneo alle attività della classe:

Amore e romanticismo

Le Olimpiadi

Un libro letto di recente

Horror

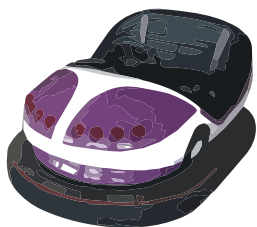
Educazione

Sicurezza dei bambini

Musica

Una volta che ogni gruppo ha un tema con cui lavorare, la fase successiva consisterà nel fare il maggior numero possibile di associazioni ad esso collegate. Per esempio, se il tema è l'horror, si potrebbero fare le seguenti associazioni: film, mostri, Dracula, Frankenstein, coltelli, assassini, ascia, torture, sangue, morte, libri, spaventato, urlando, inseguito, sinistra, angosciante, lupi mannari, case infestate, fantasmi e spiriti, maledizioni, i miti ecc.

Gli studenti dovrebbero iniziare a progettare il loro parco, pensando al tipo di attrazioni elencate in precedenza e all'elenco delle associazioni fatte con il tema dato (dell'horror in questo caso).



Continuando con l'esempio precedente, per le montagne russe, si può pensare ad un giro (basandosi sulle scene di persone che vengono inseguiti nel film horror) con una macchina che insegue arrivando sempre più vicino al pilota, evocando un senso di pericolo. Il nome, i suoni, le forme e i colori delle macchinine e dello scenario dovrebbero adattarsi al più ampio tema della 'horror'.

Ogni gruppo deve progettare un minimo di cinque attrazioni per il parco a tema, accompagnate da un progetto disegnato, se c'è abbastanza tempo e gli studenti sono in grado e disposti a farlo. Nella fase finale dell'attività ogni gruppo di presenterà il proprio

Linee guida per lo stimolo casuale:

Lo stimolo casuale, nonostante sia molto facile da presentare, è un metodo molto potente del pensiero creativo.

La chiave perchè questa tecnica funzioni è di usare una forma di pensiero associativo per produrre due elenchi, uno in relazione al problema dato e l'altro in relazione allo stimolo casuale.

In questo esercizio il problema è progettare un parco a tema. Quindi gli studenti dovranno fare un primo elenco di quante più cose si possano pensare collegate ad esso.

Il secondo elenco sarà basato sullo stimolo casuale, che in questa fase non è correlato al problema. Creato questo secondo elenco di associazioni, gli studenti faranno collegamenti tra i due elenchi, generando idee molto diverse da quelle che sarebbero emerse con il pensiero convenzionale.

Estensione dell'attività:

Questa attività stimolerà molto il pensiero visivo visto che ambienti come i parchi a tema li ricordiamo in primo luogo attraverso una memoria visiva. E sia che gli studenti abbiano fatto disegni o meno, nelle loro menti avranno fatto molte visualizzazioni.

Per prolungare questa attività potete invitare gli studenti a progettare un poster per il loro parco a tema, attenendosi alle stesse regole che con cui hanno pensato le attrazioni al suo interno, utilizzando il secondo elenco creato in classe. Il primo elenco di associazioni del parco a tema, può essere sostituito con associazioni relative a manifesti e poster in generale.



CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

Un animale domestico da sogno

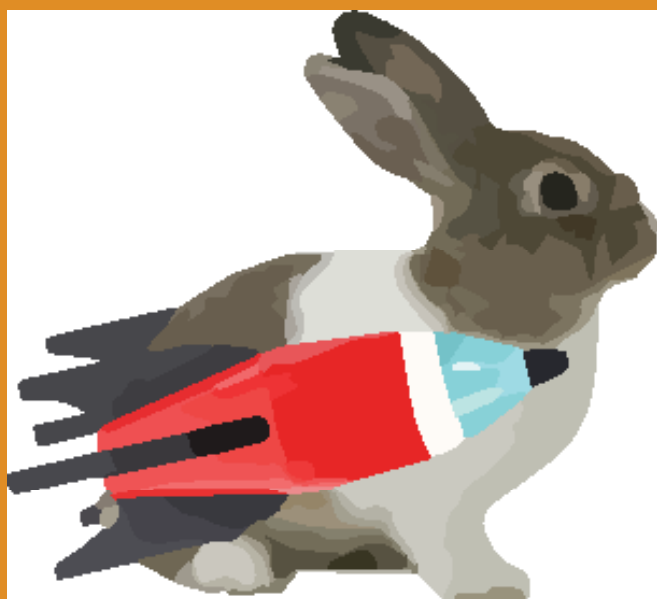
Idea originale fornita da	VHS
Metodo principale del Creative Thinking:	Brainstorming
Competenza primaria stimolata:	Parlare, ascoltare
Competenza secondaria stimolata:	Scrivere
Risorse richieste	

Panoramica:

Anche se il brainstorming è probabilmente l'approccio più comunemente adottato per il pensiero creativo, spesso è usato senza parametri formali o linee guida. Seguire delle nel condurlo può aiutare a generare più idee e soprattutto più creative.

In questa attività gli studenti dovrebbero immaginare un animale domestico da sogno e le sue caratteristiche.

Per facilitare il compito, gli studenti parteciperanno a sessioni formali di brainstorming, visto che la chiave per un efficace pensiero creativo è seguire processi formali e consapevoli. Per 10 o 15 minuti, tutti gli studenti si dovranno concentrare sulle idee creative, mettendo da parte le scelte logiche e razionali che farebbero normalmente.



Attività:

Il compito centrale degli studenti sarà di progettare un animale domestico da sogno, ottenuto attraverso un sofisticato processo di ingegneria genetica. Spetta agli studenti di interpretare la nozione di 'animale domestico da sogno', poichè ogni persona gli può attribuire significati diversi.

Iniziate la sessione di brainstorming per esplorarne il significato e capire ciò che la gente potrebbe volere dal proprio animale domestico da sogno. Incoraggiate gli studenti a non fare subito modifiche e/o a giudicare le risposte, e spronateli a pensare in modo molto diverso e a non farsi vincolare dalle convenzioni.

Al termine del tempo assegnato o il raggiungimento di una quota impostata (15 idee), chiedete ad ogni gruppo di rivedere le risposte una alla volta, con un approccio più logico per valutare se la caratteristica presa in esame sia una cosa positiva o negativa nel suo complesso.

Ad esempio, il suggerimento che l'animale sia silenzioso (talvolta l'abbaiare di un cane o del miagolio di un gatto possono essere fastidiosi) può essere negativo se si desidera la bestiola funga da allarme in determinate situazioni, come un la presenza di un intruso oquando deve fare i propri bisogni.

Chiedete agli studenti di specificare caratteristiche che possono essere ambigue (promuove l'uso del linguaggio specifico). Per esempio, l'idea che l'animale domestico 'ci prepari la cena', può portarci ad una dieta ricca di carote, e poco altro, se è un coniglietto a prepararla secondo i propri gusti. Perciò dovremmo dettagliare meglio es.'preparare la cena seguendo le mie istruzioni'. E perrenderla più verosimile, si può pensare di modificare l'anatomia dell'animale visto ad esempio che le zampe di un coniglio sono limitanti per utilizzare gli utensili da cucina.

La sessione di brainstorming può essere ripetuta più volte fino a quando ogni gruppo sente avere un 'progetto' realizzabile per il proprio animale domestico.

Il compito successivo sarà di preparare una presentazione del progetto per il capo della società di ingegneria genetica. Questa parte può essere condotta da voi come insegnante o da uno studente responsabile.

All'inizio potrebbe essere utile presentare il prospetto completo dell'attività, che fornisce un scenario tipo gioco di ruolo. Potreste dire agli studenti che il capo della società di ingegneria genetica ha stabilito un limite di tempo di 30 minuti per il brainstorming e la valutazione delle idee.

In una situazione di pensiero creativo questo tipo di 'pressione' può essere positiva, perchè costringe le persone ad agire (o pensare) in modo un po' irrazionale, o almeno non in modo convenzionale.

Estensione dell'attività:

Come prolungamento dell'attività, si può pensare che il capo della società sia stato felice dei suggerimenti forniti la progettazione per un animale domestico sogno.

Quando gli studenti avranno familiarità con questo format e le richieste, si potranno introdurre altri concetti di 'sogno'. Di seguito riportiamo un elenco di riferimento, anche ovviamente dovete valutare se le attività sono adatte al vostro contesto didattico ed eventualmente immaginarne di più idonee.

Casa dei sogni

Scuola dei sogni

Lavoro dei sogni

Vacanza da sogno

Linee guida per il brainstorming:

- Definite il problema / domanda / obiettivo ecc. In questo caso il problema è progettare un animaletto da sogno
- Impostate un limite di tempo per la sessione (o turno). In genere bastano due o tre minuti tuttavia la prima volta che si usa il brainstorming formale con gli studenti, potrebbero essere pochi. Cercate comunque di individuare una frazione temporale che vi consenta di raggiungere la quota .
- Decidete una quota che si ritiene di poter raggiungere ma che sia allo stesso tempo una sfida. Per questo tipo di problema potrebbe andar bene una quota tra cinque e dieci.
- Generate e registrate le idee fino a raggiungere la quota o allo scadere del tempo senza giudicare e respingere quello che emerge.
- Valutate le idee alla fine della sessione o turno, riconoscendone il valore di idee iniziale da poter sviluppare in soluzioni praticabili. Questa è una fase importante visto che alcune idee potrebbero suonare un po' folli, ma potrebbero avere un potenziale nascosto.

Dopo ogni turno di generazione di idee, compresa la fase di valutazione finale, ogni gruppo dovrebbe presentare verbalmente al resto della classe la propria soluzione 'migliore' o comunque la più interessante. Il portavoce del gruppo può ruotare, garantendo alla maggior parte degli studenti la possibilità di assumere questo ruolo.

Anche se questo è soprattutto un esercizio di conversazione e ascolto, se le ritenete più adatte ai vostri scopi didattici potete introdurre anche attività scritte. Potete semplicemente far scrivere la soluzione o un progetto dettagliato, un ragionamento logico per respingere alcune idee, o anche un commento sul processo di pensiero.

Fate usare forme di espressione scritta più tradizionali come risposte in stile saggistico, e altre più attuali come i notiziari, i blog o anche Tweets per Twitter.



Aforismi

Idea originale fornita da	Myriam Cruciano
Metodo principale del Creative Thinking:	Sfida alle supposizioni
Competenza primaria stimolata:	Comprensione
Competenza secondaria stimolata:	Scrittura
Risorse richieste	Accesso a internet

Panoramica:

Gli scrittori spesso usano citazioni per sottolineare punti importanti o per fornire punti di vista diversi su determinati argomenti. Questa capacità di ispirare nuove prospettive ha un grande potenziale per stimolare il nostro cervello a produrre nuove idee.

Una delle massime dell'autore inglese William Thackeray del XIX secolo era "I due poteri più coinvolgenti di un autore sono di fare cose nuove familiari, e fare di nuovo cose familiari".

Citazioni o aforismi hanno il potere di stimolarci a considerare idee e concetti che altrimenti potremmo trascurare. Questo può essere un utile punto di partenza per incoraggiare gli studenti a generare più idee e/o risposte rispetto ad una situazione, aspetto fondamentale per il pensiero creativo di successo.

Il termine 'aforisma' si riferisce ad una lapidaria (o espressiva) osservazione fatta da qualcuno contenente una verità universale. Di seguito alcuni esempi:

'Se non controlli la tua mente, lo farà qualcun altro' John Allston

'Sogna come se dovessi vivere per sempre. Vivi come se dovessi morire domani' James Dean

'Le menti sono come i paracadute, funzionano solo quando sono aperti' Thomas Dewar

Attività:

Utilizzando un sito come www.aphorismlist.com, raccogliete una selezione di aforismi da trascrivere su cartoncini o striscioline di carta.

Fate lavorare gli studenti in piccoli gruppi di tre a cinque persone, a cui assegnarete in modo casuale un aforisma.

Il primo compito sarà di cercare di identificare se ci sono dei punti che possono essere contestati come 'frasi fatte'. Ad esempio, potrebbe essere difficile accettare l'idea che le nostre menti sono come paracadute, e potremmo metterlo in discussione pensandole come altre cose, come ad esempio dei canali di scolo, degli elicotteri, dei semi di piante. E per ogni caso dovrebbero creare un nuovo aforisma che offra una 'verità' simile, ma diversa allo stesso tempo. Es. Se 'le nostre menti sono come semi, abbiamo bisogno dell'acqua della conoscenza per farli crescere e fiorire'.

Una risposta come questa potrebbe venire da una domanda come: 'che cosa succederebbe se la nostra mente non fosse come paracadute ma piuttosto come i semi di una pianta?'. Che porta a chiedersi 'come funzionerebbe questa frase come aforisma?'. Prima di decidere la risposta finale gli studenti dovrebbero esplorare tutte le possibilità a cui riescono a pensare rispetto al fatto se la nostra mente fosse un seme, ottenendo probabilmente soluzioni più interessanti del nostro esempio.

L'attività può essere ripetuta più volte con diversi aforismi, con l'obiettivo di creare una serie di aforismi completamente "nuovi" che possono essere trascritti in un breve documento o affissi ai muri della classe o della scuola.

Estensione dell'attività:

Per il prolungamento dell'attività in questo caso suggeriamo un esercizio molto diverso da quella principale, pur utilizzando anche in questo caso la comprensione e la conoscenza di aforismi.

Gli studenti dovranno avere accesso a liste di aforismi, come il sito web citato. Incoraggiateli a creare proprie liste di aforismi on-line, quanti più ne avranno tanto più facile sarà scegliere.

Fornite loro una serie di beni e servizi da pubblicizzare. Possono essere cose legate al gruppo classe o ad aspetti dell'ambiente comune (la scuola, istituzione, ecc).

Una volta che ogni studente ha avuto i soggetti da pubblicizzare dovrebbe scegliere degli aforismi o delle citazioni appropriate da utilizzare per una campagna pubblicitaria.

Per esempio, se il servizio da pubblicizzare è un'agenzia immobiliare (casa del venditore), potrebbe essere appropriato un aforisma offerto da Charles Schulz attraverso il suo popolare personaggio Snoopy,:

'Se non ci piace dove siamo possiamo muoverci, non siamo gli alberi'

Il seguente è un elenco di prodotti e servizi da poter utilizzare in quest'attività, anche se ovviamente vi incoraggiamo a produrne di vostri:

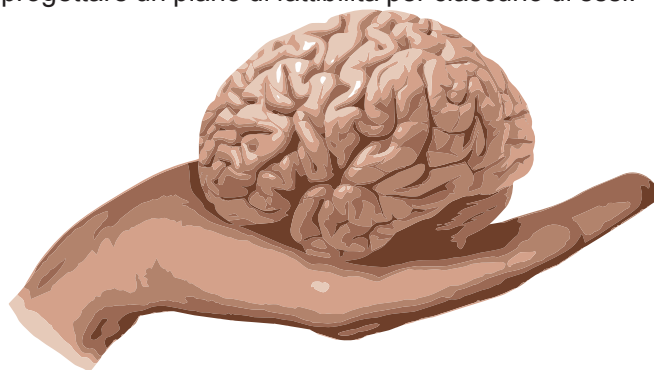
- Killer (assassino a pagamento)
- Società di energia elettrica
- Tatuatore
- Pane
- Inventore
- Cioccolato costoso
- Estetista
- Biciclette

Sfida alle supposizioni:

La sfida alle supposizioni è uno strumento molto importante per il pensiero creativo, particolarmente utile per mettere in discussione convinzioni o principi ben radicati. Anche se non garantisce di condurre ad approcci o modi di pensare e di fare alternativi, è sorprendentemente potente per smantellare i luoghi comuni.

In questa attività possono essere applicate le seguenti fasi del metodo:

- Creare o identificare un "luogo comune", che si riferisce ad una pratica o situazione.
- Identificare e segnalare le ipotesi formulate nella frase, cose che inizialmente potrebbero suonare vere, ma che ad un ulteriore esame potrebbero essere messe in discussione.
- Una volta che è stata identificata una parte della dichiarazione discutibile, procedere ponendo una domanda 'Cosa succederebbe se?', muovendosi deliberatamente in una direzione diversa.
- Dopo aver formulato un 'cosa succederebbe se?', pensare a come la questione potrebbe essere risolta. Impostare una quota per il numero di risposte.
- Valutare le risposte per selezionare quelle che offrono il maggiore potenziale di sviluppo e progettare un piano di fattibilità per ciascuno di essi.



CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

Design di un negozio

Idea originale fornita da	Massimo Di Prima
Metodo principale del Creative Thinking:	'Cosa succederebbe se?'
Competenza primaria stimolata:	Comprensione
Competenza secondaria stimolata:	Scrittura
Risorse richieste	Accesso a Internet

Panoramica:

La progettazione, in particolare dei percorsi a piedi nei supermercati, è diventato una sorta di scienza. I grandi supermercati regolarmente riposizionano gli oggetti di uso quotidiano in luoghi strategici in modo che i clienti vi trovino vicini altri beni per i quali prevedono l'acquisto d'impulso. Naturalmente questo tipo di progettazione si basa sull'idea di un consumatore tipo, che i gestori suppongono sia l'acquirente primario in una famiglia.

Il seguente esercizio prevede un brainstorming per generare una serie di idee da utilizzare all'interno di una attività di progettazione del layout di un supermercato. Si inizia ogni round con una domanda 'Cosa succederebbe se?' per sfidare il pensiero convenzionale.

Anche se si usa una tecnica di pensiero creativo, che si basa sulla discussione di gruppo e la negoziazione, l'attività sarà anche uno stimolo per gli studenti di lingue a sviluppare un nuovo vocabolario, e a stimolare quelli di alfabetizzazione nella comunicazione spontanea.



Attività:

L'attività deve essere presentata agli studenti con una sessione di 'ricerca' Internet, per capire i principi di base della progettazione del layout di un supermercato. Si dovrebbe dedicare a questa fase iniziale un po' di tempo, spronando la classe a prendere appunti e a discutere in gruppo su quanto scoprono.

Quando siete sicuri che gli studenti hanno capito i principi di progettazione del layout di un supermercato, gli potete assegnare l'esercizio di design.

Per cominciare suggeriamo di partire con esempio di un supermercato esistente, chiedendo alla classe di identificare quale strategia sia stata applicata nella sua progettazione utilizzando i principi sopra citati.

Dopo questa attività dividete gli studenti in piccoli gruppi di lavoro di tre a cinque persone, assegnando il compito di progettare un layout di un supermercato o di un altro tipo di negozio a seconda del tipo di cliente che verrà assegnato loro con la tecnica del "cosa succederebbe se?"

Difatti per evitare suggerimenti convenzionali o prevedibili si avvia una sessione di brainstorming per stabilire l'ambientazione del negozio e il cliente tipo. Qui di seguito vi forniamo come esempi una serie di domande ma, ovviamente vi suggeriamo di individuarne anche altre più adatte alla vostra situazione:

- Che cosa succede se il negozio è stato progettato per cani o gatti, per invogliare i loro proprietari ad fare acquisti per loro?
- Che cosa succede se il negozio è stato progettato per un naufrago su un'isola remota, che ha quella sola opportunità per fare shopping prima di tornare al proprio isolamento?
- Che cosa succede se il negozio è stato progettato per adolescenti viziati, che sprecano i soldi dei genitori per prendere tutto ciò che vogliono?
- Che cosa succede se il negozio è stato progettato per gli ambientalisti, persone veramente impegnate contro lo spreco delle risorse della terra?

- Che cosa succede se il negozio è stato progettato per qualcuno che non parla la lingua di quel particolare paese?
- Che cosa succede se il negozio è stato progettato per le streghe, con liste della spesa molto particolari?

Quando è stato assegnato il cliente tipo, ogni gruppo deve impegnarsi a produrre idee, per capire cosa potrebbe volere il cliente, e perché. Questo esercizio dovrebbe portare ad una sorta di lista della spesa che sarà il punto di partenza.

Tuttavia, ogni gruppo dovrebbe considerare come progettare un negozio che invogli i clienti ad acquistare altri oggetti oltre a quelli sulla loro lista della spesa. E qui entra in gioco l'elemento di design strategico.

Incoraggiate gli studenti a fare disegni del layout, con didascalie accanto alle immagini per facilitare la comunicazione. Fare riferimento ai cinque principi proposti nella presente scheda di attività, e alle informazioni trovate online.

Terminato l'esercizio chiedete di affiggere tutti i layout dei punti vendita alle pareti, consentendo a ogni gruppo di rivedere i lavori prima che vengano presentati, in modo che gli studenti si concentrino sulla comunicazione visiva, sulle parole e sulle immagini.

Estensione dell'attività:

Il prolungamento dell'attività in questo caso si basa sulla selezione di clienti tipo. Cercare di identificare le persone con diversi bisogni e desideri non è poi così facile.

Come compito, ogni studente dovrà individuare almeno cinque tipi di clienti diversi che potrebbero essere introdotti o utilizzati nell'attività principale.

Questo ulteriore esercizio fornirà un archivio utile per altre attività o per ripetere quella principale con altri gruppi.

Metodo 'cosa succederebbe se?':

Il metodo 'cosa succederebbe se?' in questa attività viene usato nella sua forma più semplice, come punto di partenza alternativo per il pensiero creativo all'inizio di ogni round.

Per un uso più esteso di questo potente metodo di pensiero creativo si dovrebbe usare la tecnica stessa ponendo domande provocatorie in una data situazione/ scenario, con l'intenzione di provocare risposte diverse o nuove. Il metodo funziona meglio quando viene fatta una serie di domande a replica di ogni risposta .

- Considerare la planimetria del negozio. Anche se la maggior parte supermercati hanno corsie rettilinee per la presentazione di prodotti, si possono creare altri spazi, come ad esempio una stanza solo per beni speciali, come il vino. Questo tipo di layout può funzionare quando per ogni prodotto ci sono molte alternative, consentendo così al cliente di visualizzarle tutte nello stesso spazio anziché percorrere tutte le corsie.
- Mettere beni di prima necessità vicino al retro del negozio. Fare in modo che si vedano bene e assicurarsi che siano collocati in posizioni dove il cliente non li trovi.
- Mettere i nuovi prodotti (e articoli stagionali) in posizione privilegiata. Anche in questo caso considerare che cosa è 'nuovo' o attraente per il cliente tipo.
- I beni da acquisto d'impulso vanno posizionati vicino alle casse. Questi sono in genere meno costosi di altri e possono collegarsi ad altri oggetti, come le batterie per i prodotti elettronici. Considerare questa zona come una preziosa opportunità di vendita, a prescindere da ciò che si pensa i clienti potranno comperare o trovare attraente come un acquisto d'impulso a basso costo.
- Utilizzare schermi / annunci per far rallentare i clienti. Ulteriori informazioni su prodotti e / o offerte possono essere messi in posizione strategica in modo da farli efficacemente andare più adagio dove si desidera che passino più tempo, per guardare prodotti che si pensa che potrebbero comperare.



CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

La Costituzione

Idea originale fornita da	Francesca Esposito
Metodo principale del Creative Thinking:	Cambio di prospettiva
Competenza primaria stimolata:	Comprensione
Competenza secondaria stimolata:	Scrittura
Risorse richieste	Documenti o riassunti della Costituzione

Panoramica:

La seguente attività si ispira a un progetto intitolato «Diritti, doveri e solidarietà». Si basa su uno scenario di dialogo tra la Costituzione italiana e il patrimonio culturale arabo-islamico ed è stato originariamente condotto all'interno della Casa Circondariale di Bologna.

Partendo dalla considerazione (premessa) che le Costituzioni e le carte dei diritti sono risposte a bisogni, il progetto ha cercato di esplorare gli aspetti della dignità personale e le questioni relative alla cultura e al patrimonio di individui coinvolti in quei sistemi legali.

Attività:

Per avviare l'attività, chiedi agli studenti di fare una lista scritta di quali ritengono essere i dieci diritti più basilari per loro.

Una volta che tutti hanno creato la propria lista, il gruppo / classe deve dedicare un po' di tempo per elaborare i risultati, per produrre un grafico che mostri i diritti più comuni (alta frequenza) individuati, fino ai più insoliti (a bassa frequenza). Si dovrebbe incoraggiare una discussione per stabilire se diritti formulati in modo diverso siano simili o meno. Il grafico dovrebbe essere affisso all'interno della classe per essere visibile a tutti.

Questa attività può essere completata facendo una classifica dei diritti, stabilendo quali abbiano maggior valore rispetto ad altri. Questo può essere importante per la fase successiva, perchè usando risposte "ponderate" si può cambiare radicalmente l'aspetto del grafico risultante.

A questo punto gli studenti dovrebbero essere incoraggiati a discutere l'idea di un quadro 'costituzionale'. Per questo esercizio potreste aver bisogno di scaricare e presentare una sintesi di tale quadro, con l'obiettivo di realizzarne uno con i vostri studenti.

A seguito della discussione e quando sei certo che gli studenti abbiano una ragionevole comprensione di un quadro costituzionale, dovresti chiedere loro di rivedere il grafico delle risposte precedenti e di utilizzarlo come base per sviluppare un 'quadro costituzionale' per i membri del classe.

Anche se è probabile che alcuni diritti espressi non siano importanti per tutti, dovreste incoraggiare gli studenti a provare a guardarli dal punto di vista della persona li ha proposti. Per sostenere questo processo, avviate una discussione facendo fare domande alla persona che ha suggerito quel particolare diritto.

Estensione dell'attività:

Il prolungamento dell'attività può essere altrettanto significativo e / o gratificante di quella principale.

L'esercizio si ripete con la differenza che nella fase iniziale i dieci diritti fondamentali si devono cercare dalla prospettiva di un 'altro' gruppo noto, con la finalità di promuovere la comprensione di altre culture

Ad esempio, potreste chiedere di elencare dieci diritti fondamentali dal punto di vista dei rifugiati siriani. Nella maggior parte dei casi questo richiederà qualche ricerca su internet per cercare di capire quali siano i diritti importanti questo gruppo di persone, e di conseguenza quale quadro costituzionale servirebbe loro visto che entrano e si integrano con nuove società.

Il gruppo da prendere in considerazione in questa fase finale dovrebbe derivare o da situazioni a cui si giunge attraverso la discussione in classe, tenendo presente che non necessariamente deve essere fatto da stranieri, ma anche semplicemente da anziani, da bambini, da diversamente abili, ecc. La chiave è comunque di ripensare la costituzione da una prospettiva diversa dalla propria.

Metodo del cambio di prospettiva:

Il metodo di 'cambiare prospettiva' incarna efficacemente il principio fondamentale del pensiero creativo, che è quello di alterare o distruggere il pensiero verticale spesso prevedibile e che tutti noi applichiamo nella maggior parte delle situazioni. Quando serve 'qualcosa di diverso', possiamo ripensare ciò che sappiamo attraverso una grande varietà di metodi, per forzare il pensiero creativo. Cambiare prospettiva nella sua forma più semplice è di ri-immaginare una situazione dal punto di vista di qualcuno (o qualcosa) altro, e può essere un ottimo strumento per stimolare la scrittura creativa.



CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

Connessioni sensoriali

Idea originale fornita da	Annalisa Cardone
Metodo principale del Creative Thinking:	Stimolo casuale
Competenza primaria stimolata:	Comprensione
Competenza secondaria stimolata:	Scrittura
Risorse richieste	Contenitori e materiali vari

Panoramica:

Il nostro linguaggio quotidiano si colora di riferimenti ai cinque sensi: 'Sento quello che stai dicendo', 'Vedo cosa vuoi dire', 'Questa è un'idea gustosa', 'Mi puzza di bruciato!'. Queste frasi stimolano immagini che ci aiutano a comunicarne il significato e ad aumentarne la comprensione. Proprio come i nostri sensi ci permettono di sperimentare stimoli diversi, differenti stimoli sensoriali possono attivare le nostre menti a muoversi in direzioni che non avevamo precedentemente considerato.

Attività:

Per avviare l'attività, è necessario impostare un compito di pensiero creativo. Un suggerimento potrebbe essere progettare una festa di fine anno, magari un evento a tema o una festa specifica 'con una differenza'. Naturalmente potete pensare a un problema di pensiero creativo che possa essere collegato alle esigenze didattiche dei vostri studenti, o lavorare con loro per generare problemi di pensiero creativo.

Gli elementi di stimolo casuale in questa attività sono sensoriali, e vanno presentate agli studenti nei seguenti modi:

- Mettere qualcosa in un contenitore richiudibile che abbia un odore particolare, come ad esempio un formaggio forte, fondi di caffè, liquido detergente, fiori profumati. E 'importante che gli studenti possano sollevare il coperchio per annusare il contenuto senza vedere quello che è all'interno.
- Inserire un oggetto o una sostanza in una scatola con un foro nel fianco, che permetta di toccarlo/a. Dentro ci potrebbero essere cose come un orologio da tasca, una pianta, sabbia o ciottoli, uno strumento etc.
- Presentare una fotografia di un oggetto presa da un'angolazione molto insolita o a distanza molto ravvicinata. La fotografia dovrebbe mostrare qualche dettaglio, ma non rivelare l'oggetto completo.
- Mettere più oggetti in un contenitore chiuso in modo che i vostri studenti non possano vedere il contenuto, ma che produca un suono caratteristico quando viene scosso. Possono andar bene oggetti come chiodi, monete, riso, palline di gomma, sassi ecc.
- Riempire un certo numero di piccoli vasi con elementi commestibili, come il sale, pepe, mais, senape, zucchero o sciroppo, cioccolato in polvere. Fornire adeguati strumenti per la degustazione.

Si può scegliere di creare tutti cinque gli stimoli sensoriali o anche meno. Ovviamente alcuni si possono conservare e riutilizzare, mentre altri devono essere messi 'freschi' ogni volta.

Invita i tuoi allievi a provare i vari «stimoli», senza commentare. Non appena una persona ne ha sperimentato uno, deve scrivere le prime tre parole associa alle sensazioni provate.

Alla fine di questo esercizio ogni studente avrà più o meno quindici parole da poter usare in un'attività pensiero creativo. Può essere una buona idea chiedere di scegliere le cinque parole preferite dal proprio elenco o le cinque parole che meglio riflettono la loro esperienza sensoriale.

Ogni studente dovrebbe generare idee in relazione al problema di pensiero creativo, utilizzando come punto di partenza una delle cinque parole, dimostrando come ogni parola sia collegata all'idea proposta. Questa fase di generazione di idee dovrebbe essere ripetuta per ogni parola scelta.

Come per tutte le sessioni di stimolo e di brainstorming casuali, si dovrebbero valutare le idee ponte (che necessitano di ulteriore sviluppo) e le migliori idee dovrebbero essere ulteriormente sviluppato in suggerimenti utilizzabili.

Estensione dell'attività:

Come estensione di questa attività chiedete ai vostri studenti di pensare a stimoli che evocano idee attraverso i cinque sensi. Non è necessario che ricreino le scatole, basta che trovino una serie di risorse 'buone' per stimolare ogni senso. Per questo esercizio una quota compreso tra cinque e dieci idee dovrebbe essere sufficiente a promuovere elementi di pensiero creativo (usando il metodo 'la generazione di alternative').

Questo esercizio può essere impostato come attività extrascolastica, con la condivisione in classe dei risultati a completamento, per stabilire anche i 'migliori' stimolanti sensoriali per ogni senso, in base alla frequenza dei suggerimenti o di una votazione.



Stimolo casuale:

La tecnica dello stimolo casuale prevede l'introduzione di un qualsiasi tipo di stimolo esterno nel contesto di un problema di pensiero creativo. La semplice aggiunta di un colore, di una parola, di un numero, di un'immagine, ecc. spinge il cervello umano a razionalizzare gli elementi non conosciuti per collegarli e stabilire delle connessioni a "U", che 'diano un senso' alla loro relazione. Anche se è un'attività artificiosa e alcuni possono essere dubbiosi in prima battuta, si rivela invece ogni volta un approccio veramente efficace per trovare delle idee originali.



Pensieri musicali

Idea originale fornita da	Filomena Collio
Metodo principale del Creative Thinking:	Pensiero associativo
Competenza primaria stimolata:	Ascolto
Competenza secondaria stimolata:	Scrittura
Risorse richieste	Musica strumentale (evocativa)

Panoramica:

La musica può avere un effetto importante sulle nostre emozioni e, ci può anche aiutare a generare idee. I centri del cervello associati con risposte emotive sono anche legati alla nostra capacità di lavorare in modo creativo. La musica ha il potere di stimolare questi centri e ci aiuta a produrre idee che non ci sarebbero venute senza questo stimolo sonoro. La seguente attività tenta di mostrare come si può sfruttare questa risposta del cervello a diversi ingressi musicali come un modo per promuovere la creatività.

Attività:

Questa attività è legata a esercizi di scrittura creativa che consentono risposte emotive, come produrre storie di fantasia e/o forme di versi / poesia.

È importante stabilire un punto di partenza. Ad esempio, leggere il primo capitolo o un paragrafo di una storia che arriva ad un punto di decisione potenziale, da cui la trama potrebbe muoversi in direzioni diverse.

Per la scrittura storia chiedete ai vostri studenti di ascoltare in silenzio un particolare brano musicale che duri almeno un paio di minuti, in modo che entrino nell'atmosfera evocata rilassati e senza fretta. Scegliete una musica che abbia il potere di suscitare emozioni e di evocare immagini, evitando pezzi cantata o identificabili, poichè le parole possono influenzare i risultati.

Mentre ascoltano chiedete di scrivere:

- Le emozioni che evoca la musica
- Gli aggettivi che la potrebbero descrivere e come si sentono
- I verbi che potrebbero essere associati a questo tipo di musica
- I sostantivi a cui la musica li fa pensare

Non vi è alcun limite massimo al numero di parole che ogni studente scrive, ma alla fine dell'esercizio di ascolto ogni studente dovrebbe scegliere la parola più significativa da ogni lista.

Questo nuovo elenco di quattro parole deve essere utilizzato come base per scrivere la parte successiva della storia (in questo esempio). Le parole non devono essere utilizzate direttamente nel nuovo testo, ma dovrebbero essere identificabili. Per esempio l'aggettivo 'pericoloso' potrebbe essere messo in evidenza attraverso azioni e situazioni senza usarlo direttamente.

Nella prima fase dovranno scrivere un breve riassunto o un prospetto di come la storia può continuare.

Così potete far loro ascoltare un pezzo di musica diverso mantenendo lo stesso compito e seguendo lo stesso processo.

Al termine di questa fase, i vostri allievi hanno ciascuno due riassunti o prospetti per continuare la storia. Potete decidere di fornire altri stimoli musicali o di chiedere ad ogni studente di scegliere una delle loro due proposte con cui scrivere la successiva fase della storia.

Estensione dell'attività:

In questo caso l'estensione dell'attività consiste nel cambiare il format della scrittura, utilizzando una forma in versi / poesia come prodotto finale.

Si dovrebbe specificare un punto di partenza essere per mantenere un riferimento efficace con la creatività. Per la poesia può essere sufficiente stabilire un tema, evitando di essere troppo prescrittivi, perché si potrebbe inibire lo studente nel rispondere liberamente alla stimolazione musicale. Ad esempio, il tema 'natura' non necessariamente suggerisce che sia qualcosa da conservare.

Utilizzando lo stesso tema ripetete l'esercizio di pensiero creativo con molte colonne sonore diverse per generare diversi approcci al finale.

Il pensiero associativo:

Il pensiero associativo è un potente strumento per la generazione di nuove idee, semplicemente facendo delle connessioni tra stimoli cognitivi disponibili.

Un semplice esempio è l'associazione di parole, un gioco che molti di noi hanno fatto, da bambini. Viene introdotta una parola come punto di partenza e i giocatori a turno devono replicare con qualcosa ad essa associabile. Ad esempio, la parola 'mare' possa produrre la risposta 'acqua'. Le uniche regole sono un limite di tempo concordato per ogni risposta (forse 2 secondi) e di non ripetere una parola già detta.

Anche se il cervello umano riesce a fare queste connessioni in modo relativamente semplice, durante un gioco veloce con regole restrittive le risposte si possono allontanare molto dal punto di partenza.

In situazioni di pensiero creativo è spesso necessario mantenere la parola iniziale o concetto tutto il processo, elencando associazioni multiple con questo punto di partenza. Utilizzando lo stesso esempio, la parola (concetto) 'mare' potrebbe portare a 'acqua', 'pesce / la pesca', 'inquinamento', 'navi', 'profondo', 'vacanza' e così via.



Dal punto di vista di un oggetto

Idea originale fornita da	Dijana Bakarčić
Metodo principale del Creative Thinking:	Cambio di prospettiva
Competenza primaria stimolata:	Comprensione
Competenza secondaria stimolata:	La scrittura
Risorse richieste	Foglio di lavoro e visita al museo

Panoramica:

Prendere una pausa dalla lezione in classe può essere un modo molto efficace per stimolare gli studenti nello studio. In questa attività i vostri allievi faranno una visita di classe ad un museo locale, ad una galleria, o anche ad un mercato di antiquariato o ad una fiera dell'usato. Dovreste accertarvi gli studenti siano in grado di individuare almeno cinque oggetti "interessanti" nel luogo scelto per la visita, di osservare come gli altri visitatori si guardano intorno e di interagire con il personale della mostra o con i venditori.

Attività:

Prima della visita in questione, per dare più struttura all'esperienza, dovete fornire agli studenti un foglio di lavoro. Questo è importante anche per garantire loro le informazioni rilevanti da utilizzare nella successiva attività di scrittura.

Il foglio di lavoro dovrebbe includere i seguenti (tipo di) compiti:

- Individuare almeno cinque oggetti che ritengono 'interessanti'. Spronate gli studenti a descriverli e fare delle foto.
- Spiegare cos'è ogni oggetto e il suo utilizzo.
- Specificare l'età dell'oggetto (con approssimazione per gli oggetti più vecchi) e le sue origini. Per esempio, da dove proviene e chi potrebbe averlo fatto?
- Passare del tempo a guardare le altre persone come interagiscono con l'oggetto (anche come lo osservano) e prendere appunti su ciò che dicono.

Ritornati in aula date un po' di tempo agli studenti per condividere alcune delle loro annotazioni con i compagni, perchè questo li aiuterà a comprenderle meglio.

Successivamente chiedete ad ognuno di loro di scegliere uno dei cinque oggetti per utilizzarlo come elemento centrale di un esercizio di scrittura creativa. La decisione dovrebbe essere fatta basandosi su quanto sia interessante la cosa scelta in base ai dati raccolti nel corso della visita.

Il compito di scrittura creativa può assumere forme diverse, anche se si suggerisce in primo luogo di far loro scrivere un diario completo non dal punto di vista dell'oggetto scelto, come se questo fosse in grado di avere pensieri e sentimenti come un essere umano.

L'oggetto può raccontare della giornata particolare in cui lo studente ha visitato il luogo dove si trovava e dove lo ha incontrato. Potete suggerire agli studenti di immaginare ciò che l'oggetto può pensare nel posto dov'è o dov'era. Se si trova in un museo potrebbe essere triste, immaginandolo chiuso sotto vetro in un vecchio edificio per un lungo periodo, mentre un

oggetto in un mercato può pensare ai suoi nuovi proprietari e alla nuova casa. Chiedete agli studenti di includere anche le reazioni di altri visitatori annotate nel corso della visita.

Mentre i suggerimenti appena visti si possono condividere con gli studenti prima del compito, la scrittura non dovrebbe essere eccessivamente prescrittiva, per consentire agli studenti di lasciare campo libero alla loro immaginazione.

Quando tutte le voci di diario sono complete potreste allestire una piccola mostra utilizzando i testi scritti e le immagini degli oggetti.

Estensioni dell'attività:

Chiedete ai vostri studenti di fare un secondo diario, che questa volta dovrà essere scritto dal punto di vista di una delle persone che hanno osservato durante la visita.

Questo compito probabilmente richiederà molto più fantasia per cercare di immaginare ciò che la persona può aver fatto prima e dopo il momento in cui è stata osservata, anche se ogni speculazione dovrebbe basarsi su cose effettivamente osservate.

Per esempio, se una vecchia signora aveva una borsa della spesa, lo studente può speculare sul suo contenuto e sull'esperienza dell'acquisto prima di visitare quel particolare luogo. Allo stesso modo lo studente può immaginare ciò che la persona farà con il contenuto della borsa dopo la visita; forse contiene un regalo che verrà portato ad una festa di compleanno in serata.

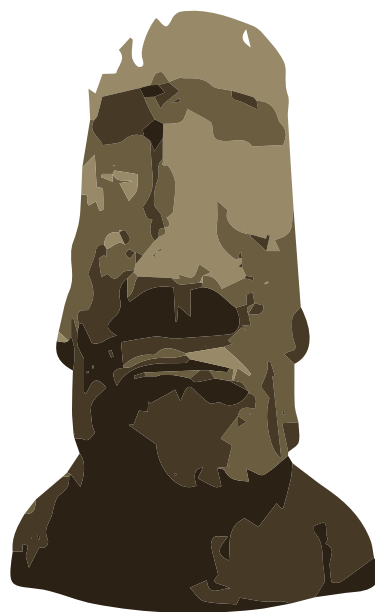
La chiave di questa attività è di mantenere l'attenzione sul compito di immaginare una situazione dal punto di vista di qualcun altro, come una modalità per generare idee e pensieri che altrimenti non si sarebbero.

Cambio di prospettiva

È molto facile guardare il mondo solo attraverso i nostri occhi, visto che sono sicuramente il punto di vista più importante per ognuno di noi. Riuscire a farlo con 'gli occhi degli altri' è una qualità che molti vorrebbero avere, e generalmente la definiamo 'empatia'. Mentre alcune persone riescono molto facilmente a percepire le situazioni dal punto di vista di altri, c'è chi invece ha bisogno di fare pratica.

Nel pensiero creativo il cambiamento di prospettiva può diventare un filone molto ricco di idee. Ad esempio, possiamo ri-visitare una storia familiare e tentare di raccontarla di nuovo secondo l'ottica di un personaggio diverso dal protagonista principale. Generalmente la storia dei "Tre porcellini", viene proposta dal loro punto di vista, perciò comprendiamo il loro bisogno di sicurezza e riparo. Raramente la sentiamo raccontata dal punto di vista del lupo, e sicuramente riscritta da quella posizione potrebbe risultare molto diversa.

Nel pensiero creativo la chiave per un efficace "cambiamento di prospettiva, è individuare una interessante e/o alternativa su cui concentrarsi. Questa attività fornisce alcune idee per raggiungere questo obiettivo.



CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

Acustica ambientale

Idea originale fornita da	Nataša Sajko
Metodo principale del Creative Thinking:	Generazione di alternative
Competenza primaria stimolata:	Ascoltare
Competenza secondaria stimolata:	Scrivere, comporre
Risorse richieste	Un software per modificare suoni

Panoramica:

I rumori ambientali possono cambiare significativamente da un paese all'altro.

Un centro industriale dal punto di vista sonoro è definito da crolli e dal rumore di macchinari pesanti, dal rumore del traffico stradale continuo e dal chiacchiericcio delle persone, mentre quello di una zona rurale è piuttosto dato dall'aria tranquilla, con il silenzio rotto dalle voci degli uccelli o dal suono di animali nei campi, e anche ad occhi chiusi potremmo dire in quale ambiente ci troviamo.

Tuttavia, per essere più specifici, avremmo bisogno di andare oltre ai suoni ambientali di una zona o di una città, e iniziare ad ascoltare i suoni più significativi della comunicazione. Gli accenti regionali che consentano di individuare una città o un paese specifico, le parole tipiche usate in una regione, o i diversi dialetti in alcuni paesi. Oltre a questi ci sono altre firme sonore, come le canzoni e la musica associabili ad un'area; per la maggior parte delle persone che hanno ascoltato i Beatles è difficile non collegarli alla città britannica di Liverpool, loro città natale. Anche se la musica popolare regionale è rappresentata da altre forme d'arte, spesso parte della storia di un territorio, vengono narrati o musicati per accompagnare la danza e/o feste tradizionali.

Per completare il quadro sonoro potremmo aggiungere la fauna specifica di una regione.

In questa attività si chiede agli studenti di individuare una gamma completa di suoni che potrebbero rappresentare la firma audio di una città o una regione, creando quella che viene definito l'ambiente acustico'.

Attività:

Questa particolare attività è progettata per essere svolta in più sessioni, visto che le varie fasi possono richiedere un po' di tempo.

Sarebbe utile introdurre l'attività con la presentazione di una serie di clip audio che illustrano alcuni dei suggerimenti elencati nella panoramica dell'attività. Nel Regno Unito la differenza tra Newcastle, Londra e le Highlands scozzesi, fornirebbe utili sorgenti audio, visto che ciascuno di questi luoghi ha un paesaggio sonoro molto diverso (suoni naturali), nonché una diversa colonna sonora ambientale (che comprende tutti i suoni prodotti dall'uomo come il parlare , il canto, le trasmissioni multimediali, ecc).

La chiave per iniziare è di incoraggiare gli studenti ad apprezzare tutti i diversi tipi di suono che compongono l'ambiente acustico di un luogo particolare. Dopo la presentazione chiedete loro di fare degli elenchi di elementi sonori che pensano esistano e/o siano associabili con un particolare luogo.

Una volta che questo è stato completato fate condividere tutti i suggerimenti per arrivare alla creazione di un elenco principale che includa tutte le idee della classe.

Il prossimo compito per gli studenti, divisi in piccoli gruppi di tre o quattro persone, sarà di individuare i luoghi che vogliono utilizzare per i loro confronti audio. La decisione dovrebbe essere basata sull'analisi degli elementi audio che potrebbero definire ogni area. Se una zona particolare non ha molte firme audio significative o uniche, è meglio suggerire di cercarne un'altra. Una volta preparato un breve elenco ogni gruppo dovrebbe selezionare al proprio interno una regione 'particolare' o una città. Sarebbe opportuno che ciascun gruppo lavorasse su una zona o regione che nessun altro ha scelto.

Il compito successivo sarà di iniziare la ricerca degli elementi audio associabili con quel particolare posto. Dovrebbero includere naturalmente anche suoni ambientali, suoni creati da un intervento umano, rumori associati alle industrie locali, le influenze musicali significative, la musica popolare e storica, e soprattutto, gli accenti, il vocabolario, e le firme linguistiche di quel luogo. In alcuni casi, un luogo può avere altre caratteristiche audio, come il West End di Londra, che è caratterizzato da spettacoli teatrali e musicali, e elementi in questi casi da inserire.

La ricerca dovrebbe estendersi a raccogliere esempi audio di tutti gli elementi considerati.

Una volta che ogni gruppo ha raccolto le proprie firme audio dovrebbe cimentarsi in una attività di generazione di idee per capire come questo materiale possa essere presentato ad un pubblico. Il brainstorming, dovrebbe essere basato sulla generazione di alternative con una quota minima di quindici idee. Quelle molto ovvie come ad esempio un gioco o una colonna sonora musicale arriveranno immediatamente, ma voi forzate gli studenti a esplorare forme di espressione alternative, come la commedia, l'improvvisazione, la danza, pezzi sonori spontanei e / o casuali, gli eventi con la partecipazione del pubblico, la poesia sonora e così via. Ricordate che questi sono solo suggerimenti, ma gli studenti dovrebbero davvero forzare il loro pensiero per arrivare a forme inaspettate.

Dopo il brainstorming, tutte le idee dovrebbero essere valutate nei loro aspetti positivi/negativi, per arrivare ad una forma finale accettata da tutto il gruppo. Come un facilitatore cercate di incoraggiare gli studenti ad essere coraggiosi nelle scelte senza bloccarsi davanti a forme convenzionali, che per loro naturale tendenza portano al blocco della vera creatività.

La fase finale consiste nel comporre e presentare un pezzo ambientale acustico, che includa le varie firme audio. Idealmente dovrebbero farlo davanti ad un pubblico che non ha preso parte all'attività didattica, senza spiegare completamente quale sia il luogo per cui ogni pezzo è stato progettato. I commenti possono essere utili per determinare il successo di ogni pezzo.

Estensione dell'attività:

Come prolungamento dell'attività potete ripetere la fase iniziale dell'attività (identificazione firme audio), e in questo caso i luoghi possono essere paesi diversi.

Con una ricerca in internet non dovrebbe essere troppo difficile individuare le varie forme di suono, anche se ci potrebbero essere problemi di comprensione degli elementi del linguaggio parlato. Tuttavia è abbastanza facile trovare materiali introduttivi o di supporto al linguaggio e in far sì che i suoni delle lingue possano essere identificati come firme audio.

Generazione di alternative:

La generazione di alternative è forse il più semplice dei metodi del pensiero creativo da applicare, ma rimane tuttavia uno dei più efficaci.

La premessa fondamentale è che, di fronte ad un'opportunità creativa una persona invece di pensare un'idea, si impegna a concepire un numero predeterminato di idee; questo numero è chiamato il 'quota'.



Storia di classe

Idea originale fornita da	Jasmina Ramušćak
Metodo principale del Creative Thinking:	Pensiero associativo
Competenza primaria stimolata:	Leggere, parlare
Competenza secondaria stimolata:	Scrittura
Risorse richieste	Apertura di storia (una frase)

Panoramica:

La maggior parte della gente è in grado di narrare storie, sebbene spesso non ne sia consapevole e non sempre riconosca che parlando della propria giornata, raccontando barzellette o buffi aneddoti, o condividendo un ricordo in realtà lo fanno. Molto spesso narrare o scrivere storie è visto come un esercizio accademico utilizzato per sviluppare competenze linguistiche, mentre invece ci aiuta in tutti gli aspetti della comunicazione.

Quest'attività, allontanandosi deliberatamente dall'idea di iniziare con una penna e un foglio vuoto, offre uno scenario e un metodo piuttosto semplici per sviluppare la scrittura creativa. Si tratta sostanzialmente di una tecnica del pensiero creativo nota come pensiero associativo, qualcosa che la maggior parte di noi fa spontaneamente quando elabora informazioni.

Attività:

Disponete la classe intera, o piccoli gruppi, in una configurazione circolare, adatta ad un'attività che prevede la partecipazione a turno. Si inizia introducendo un punto di partenza per una storia, che includa informazioni chiave come un luogo, o un momento o un personaggio centrale, un oggetto o un tema. Si può decidere quanto e quali elementi siano necessari e a quali si desidera dare la priorità. La frase di partenza non deve essere eccessivamente prescrittiva.

Un suggerimento per la frase di partenza della storia è di prendere spunto da notizie di attualità o da un argomento che colpisca l'attenzione degli studenti. Cercate di evitare di fornire degli starter che siano tendenzialmente di parte o potenzialmente 'estranei' ad alcuni dei partecipanti. Anche se vale la pena chiarire che la maggior parte delle storie che gli studenti trova noioso o poco interessante andrebbe cambiate rapidamente per rispettare una sorta di democrazia nell'apprendimento.

Una volta che la frase è stata presentata si dovrebbe iniziare il giro di repliche nel gruppo dando modo ad ogni studente di intervenire. Il loro compito è quello di fornire la frase 'successiva' della storia. Se è la prima volta che si conduce quest'attività si può togliere il limite di tempo, ma quando studenti avranno preso confidenza con il formato lo si dovrebbe fissare, poichè è proprio questo tipo di pressione che induce idee insolite.

Un limite di tempo adeguato dovrebbe essere tra i trenta secondi e un minuto, anche se persone con maggiore dimestichezza con la tecnica potrebbero lavorare anche con una scadenza più breve (es. quindici secondi).

Il facilitatore (voi o uno studente scelto all'inizio) dovrebbe registrare ogni frase. Per facilitare l'operazione potreste usare un semplice registratore audio del telefono o un tablet digitale, anche se al termine dell'attività servirà un po' di tempo per scrivere la storia. Valutate qual'è la soluzione migliore nella vostra situazione.

La storia finale o una parte di essa dovrebbe essere presentata come una narrazione continua. Alla fine il gruppo deve discutere per valutare se apportare modifiche alla storia, magari per dare alla narrazione una maggiore coerenza o per esplorare un tema particolare o un'idea. Fate attenzione che gli studenti non scartino troppi elementi del pensiero associativo.

La storia finale deve essere concordata prima prima di passare alla scrittura definitiva.



Estensione dell'attività:

Quando gli studenti hanno preso familiarità con questo particolare metodo di creazione di una storia potete chiedere loro di pensare a frasi di avviamento appropriate ed efficaci. Sugerite loro di utilizzare articoli di cronaca, argomenti d'interesse, oltre che concetti, idee o temi connessi alla loro vita.

Come esercizio chiedete ad ogni studente di generare almeno cinque frasi d'avviamento per una storia da poter utilizzare in questo tipo di attività. Incoraggiateli a pensare ai vari elementi da includere prima di raccontarla. E spronateli a testare le proprie frasi di avviamento con altri studenti in classe .

Il pensiero associativo:

Il pensiero associativo è uno strumento potente per generare nuove idee, semplicemente facendo delle connessioni cognitive tra stimoli disponibili.

Un semplice esempio è l'associazione di parole, un gioco che la maggior parte di noi ha fatto, magari da bambino. Si parte da una parola alla quale i giocatori a turno devono replicare con qualcosa ad essa associabile. Per esempio la parola "mare" può evocare come risposta "acqua".

Il gioco continua con le regole che ciascun giocatore ha un tempo per rispondere (es. 2 secondi) e non deve mai dire una parola già detta.

Anche se il cervello umano fa questi collegamenti in modo relativamente semplice, con la pressione del limite di tempo e delle regole da rispettare in un gioco veloce, ci si può allontanare molto dal punto di partenza.

In situazioni di pensiero creativo è spesso necessario mantenere la parola o concetto iniziale per tutto il processo, elencando associazioni multiple con questo punto di partenza. Utilizzando lo stesso esempio, la parola (concetto) 'mare' potrebbe portare a 'acqua', 'pesce / la pesca', 'inquinamento', 'navi', 'profondo', 'vacanza' e così via.



Parola nascosta

Idea originale fornita da	Dijana Bakarčić
Metodo principale del Creative Thinking:	Stimolo casuale
Competenza primaria stimolata:	Comprensione
Competenza secondaria stimolata:	Parlare
Risorse richieste	Connessione internet

Panoramica:

Sia per gli studenti di lingue che per quelli in alfabetizzazione è importante comprendere le “diverse parti” del linguaggio, e non ultimo i diversi tipi di parola e la loro funzione potenziale.

Anche se un insegnante può consigliare o insegnare un set predeterminato di parole, come spesso avviene attraverso lo sviluppo del linguaggio strutturato, può essere utile agli studenti incappare per caso nelle stesse parole. Questo approccio può rafforzare la comprensione mentre il contenuto assume un valore più personale.

Attività:

Si dovrebbe iniziare, dividendo la classe in due gruppi, per la ragione che le parole generate da un gruppo dovrebbero essere del tutto ‘nuovo’ o sconosciute ai componenti dell’altro.

Il compito iniziale per entrambi sarà di generare un elenco di otto parole. È importante che nell’elenco vi siano vocaboli che gli studenti non conoscono o per lo meno delle quali non ne conoscano il significato. Per facilitare questa fase, si consiglia di far utilizzare uno strumento di generazione casuale di parole on-line, come ad esempio quello disponibile all’indirizzo www.watchout4snakes.com. Alcuni generatori di parole hanno funzioni aggiuntive che consentono di specificare il tipo di parola, che in questo caso è meglio non utilizzare.

Ogni studente dovrebbe usarlo fino a che non trova almeno cinque parole che non conosce assolutamente, dopo di che le annota in un elenco ‘personale’. Il compito successivo sarà trovare la definizione per ognuna di esse, e individuare che tipo di parola sia (sostantivo, aggettivo, verbo, ecc).

Conclusa questa seconda operazione, i gruppi si dovrebbero scambiare gli elenchi, in modo che ogni studente ora abbia cinque parole scelte da un altro compagno.

All’interno di ognuno dei due gruppi ora fate lavorare gli studenti in gruppi più piccoli di tre o quattro persone chiedendo loro di completare a turno la seguente operazione. Ogni studente da solo dovrebbe leggere il proprio elenco per acquisire familiarità con il contenuto, in particolare con la definizione e il tipo di parola; tenendo presente che alcune parole hanno più di una funzione linguistica. Il primo studente del gruppo dovrebbe quindi dare degli indizi ai compagni sulla prima parola della propria lista. Può dare una definizione o altri indizi senza dirla e senza dire la sua desinenza in qualsiasi forma.



Ogni studente ha trenta secondi per presentare la propria parola, dopo di che gli altri membri del gruppo dovrebbero cercare di indovinarla. Tutti i componenti della classe si alterneranno a turno fino a quando tutte le parole saranno esaurite. Potete assegnare un punteggio per ogni parola indovinata.

Stimolo casuale

La tecnica dello stimolo casuale prevede l'introduzione in una situazione di pensiero creativo di qualcosa non-pianificato o imprevedibile, inducendo il pensatore creativo a fare particolari connessioni tra questa cosa e la situazione in cui si trova. Anche se è un metodo che all'inizio lascia dubbiosi, dopo poche applicazioni la maggior parte dei creativi lo adotteranno a pieno titolo.

Stabilire quale tecnica di stimolo casuale da utilizzare in un'attività può già essere di per sé un esercizio stimolante e potenzialmente creativo. Questa parte del processo deve essere fatta dagli studenti durante le fasi di pianificazione di questa attività.

Estensione dell'attività:

I generatori di parole casuali hanno un potenziale enorme per ispirare e promuovere una vasta gamma di attività creative, la maggior parte sono gratuiti e disponibili online, anche se ovviamente serve una connessione a internet.

Senza la "rete" si possono crearne degli altri utilizzando tutto il materiale scritto che esiste. Nei giornali, nei libri, nella pubblicità, perfino nei foglietti delle istruzioni, si possono trovare interessanti collezioni di parole.

Per creare un generatore parola casuale, dobbiamo semplicemente stabilire un sistema per estrarre una particolare parola da un testo. Per esempio, se usiamo un giornale come fonte potremmo decidere in anticipo di scegliere la quinta parola, nella quarta riga, sulla terza pagina. Quindi dobbiamo semplicemente seguire questa indicazione e identificare una parola. In alternativa, ad esempio se siamo in un viaggio potremmo dire che sceglieremo la seconda parola del primo cartellone pubblicitario che vediamo.

Chiedete ai vostri studenti, come attività extrascolastica, di trovare almeno cinque metodi per creare un generatore di parole casuali senza una connessione internet. Ogni studente dovrebbe fornire una descrizione per ciascun metodo (simile a quelli sopra) e presentare la parola (e) che ha trovato con ognuno. Inoltre dovrebbe essere in grado di identificare il tipo di parola generata e la sua definizione.

Sinonimo contrario

Idea originale fornita da	Nataša Sajko
Metodo principale del Creative Thinking:	Generazione di alternative
Competenza primaria stimolata:	Leggere, parlare
Competenza secondaria stimolata:	Scrivere
Risorse richieste	Esempi di frasi

Panoramica:

Quest'attività ha lo scopo di arricchire il vocabolario, stabilendo relazioni semantiche tra parole. Essa ha il vantaggio aggiuntivo di sviluppare acquisizione grammaticali, particolari strutture della frase. Si tratta di un'attività che può essere facilmente adattabile per soddisfare le esigenze di gruppo o di apprendimento individuale.

Lo strumento principale del pensiero creativo utilizzato è lo stimolo casuale, anche se in realtà l'elemento casuale viene fornito assegnando particolari frasi a singoli gruppi. Come facilitatore dovrete raccogliere una collezione di frasi da utilizzare nell'attività, anche se nei successivi "round", potreste farle raccogliere dai vostri studenti in modo da averne abbastanza da usare anche in altri gruppi.

Attività:

Inizia assegnando un certo numero di frasi agli studenti che lavoreranno in piccoli gruppi da tre a cinque persone. Anche se il loro contenuto non è fondamentale per l'attività, ogni frase dovrebbe essere o composta o contenere clausole aggiuntive (subordinate, condizionate, relative etc.)

Prima di assegnare le frasi dovrete sottolineare una o due parole in ognuna, assicurandovi che possano essere cambiate utilizzando un sinonimo o un contrario, anche se non necessariamente entrambi allo stesso tempo.

Una volta che ogni gruppo ha il proprio elenco di frasi gli studenti dovrebbero prenderne in considerazione una alla volta, cercando di trovare il maggior numero di sinonimi o contrari (come da voi richiesto).

Dopo ogni adattamento della frase ogni gruppo dovrebbe discutere di come il cambiamento di una o due parole modifichi il significato della frase. Il risultato di questa discussione dovrebbe essere annotato con la versione adattata della frase.

Fate seguire questa procedura per tutte le frasi assegnate (circa cinque per gruppo).

In questa prima fase non dovrete permettere agli studenti di utilizzare un thesaurus, mentre potete farlo usare nei round successivi.

È difficile poter assegnare dei punteggi se ogni gruppo ha ricevuto frasi diverse ma se tutti hanno avuto le stesse il vincitore potrebbe essere quello che ha generato più parole alternative.

Dopo il primo e il secondo round, invita i tuoi allievi a costruire frasi da usare con altri gruppi nelle quali dovranno anche identificare le parole che devono essere modificate. Per essere più sicuri del risultato si possono limitare a indicare sostantivi, verbi o aggettivi, che hanno buone possibilità di fornire molte alternative.

Estensione dell'attività:

Fornite ai vostri studenti un breve testo o chiedete loro di scegliere un paragrafo o un brano da un libro che stanno leggendo.

Chiedete loro di leggere il testo e poi di guardare come le parole possono essere sostituite con sinonimi e contrari per cambiarne il significato complessivo. Si deve prestare attenzione per evitare che il testo finale diventi un passaggio senza senso, anche se un lavoro ben fatto mostrerà cambiamenti significativi.

Ogni studente dovrebbe spiegare come i loro adattamenti hanno alterato il significato del testo.

LAZY IDLE



Proposte per 100 idee-attività

1. Per stimolare il pensiero creativo metto grande enfasi sulla fiducia e metto a loro agio gli studenti provando “cose diverse”, facendo potenzialmente degli errori. Per ottenere questo, inizio impostando un semplice compito di progettazione come una macchina da passeggio per cani o una trappola per topi. Gli studenti possono scrivere la loro idea, disegnare o solo descriverla oralmente. Il segreto in questo esercizio di riscaldamento sta nel congratularsi e supportare qualsiasi approccio che sia “diverso”, ignorando se sia giusto o sbagliato. Incoraggiando attivamente proposte leggermente folli si hanno in genere dei risultati positivi.

2. La poesia concreta o formale è usata per creare un poema o un pezzo in prosa che si imposta sulla pagina con una forma che richiami il tema. Per esempio, un poema su una rosa potrebbe essere scritto nella forma di una rosa. Per evitare la pressione di dover disegnare si possono usare dei modelli di fantasia prestampati.

3. Si può stimolare la scrittura creativa introducendo alcune forme di stimoli esterni attraverso la pittura e la fotografia. Scegliere un'immagine che sia ambigua o in qualche modo sorprendente, è un buon modo per incoraggiare diverse interpretazioni. Tenere una piccola collezione di immagini scelte a caso può mantenere vivace questa attività e renderla disponibile per molte classi.

4. Le storyboard si prestano in molti modi diversi per promuovere il pensiero creativo. Per esempio potete crearne una pittorica senza le nuvolette per i dialoghi. Usando del semplice cartone ritagliate delle nuvolette (gli studenti possono farlo da soli) e fate aggiungere i dialoghi per completare la storia. Quest'attività può essere ulteriormente arricchita coinvolgendo più persone, ognuna delle quali replica direttamente a quanto lo studente precedente inserisce nelle nuvolette.

5. Si può usare la tecnica dello stimolo casuale in molti modi. Per esempio, se un personaggio o personalità compare nelle cronache, possiamo prendere le lettere del suo nome o solo le iniziali, e con queste pensare al titolo di una storia collegata alla persona. Quando si usano le lettere si può creare un titolo stile “acrostico”, anche se tecnicamente questo metodo viene usato in poesia dove le prime lettere di ogni riga suggeriscono una parola.

6. I video sono prontamente disponibili per gli studenti, nella maggior parte degli smart phone e dei tablet. Per ispirare la scrittura creativa, chiedi agli studenti di fare alcune sequenze video. Ad esempio potresti chiedere tre video clip di dieci secondi l'una. In classe chiedi loro di paragonare le loro sequenze; potete fare la revisione proiettando tutti i video. Quindi chiedi agli studenti di costruire una breve sequenza narrativa che colleghi tra loro tutte le sequenze. La storia dovrebbe contenerne tra le tre e le cinque. Anche se a questo stadio difficilmente appare una forma narrativa coerente, l'idea è che gli studenti prendano queste sequenze sciolte come punto di partenza per un pezzo scritto più strutturato.

7. Bistrips è uno strumento on line usato per creare strisce di fumetti. Si può usare in molti modi diversi con gli studenti, anche se riteniamo che creare una sequenza visuale con questo strumento e mettendo delle nuvolette di dialogo vuote, possa essere un modo efficace perché gli studenti costruiscano un dialogo spontaneo. Può essere più coinvolgente se gli studenti ruotano o assumono il ruolo di personaggi diversi per replicare al dialogo in costruzione.

8. Date ad ogni studente un piccolo set di frasi, preferibilmente piuttosto lunghe. Chiedete loro di mescolare le parole della frase in modo da arrivare ad un significato completamente diverso. Si possono escludere alcune parole ma non se ne possono aggiungere delle nuove. Questo può essere un modo efficace per produrre nuove idee in molti esercizi di alfabetizzazione e di lingua.

9. Chiedete agli studenti di creare storie mettendo delle limitazioni molto strette. Ernest Hemingway è famoso per aver creato una storia (o romanzo) di sei parole: “Scarpe da bambino, mai usate, in vendita”. Questo tipo di scrittura è definito flash fiction o sudden fiction.

Imponete regole simili a quella delle sei parole, oppure un certo numero di righe, anche se il pezzo dovrebbe essere corto. Invitate gli studenti a comporre una storia all'interno di certi limiti. Potete focalizzare la sfida ponendo un tema specifico..

10. Le frasi idiomatiche vengono usate per esprimere significati figurativi, ai quali sono collegati, ma diversi da quello letterale. Per gli studenti di lingue sono notoriamente difficili da fare proprie, visto che prevedono una profonda conoscenza della cultura. In ogni caso offrono piccole idee interessanti che possono adattarsi a molti esercizi di lingua o alfabetizzazione. Scegliete alcune frasi idiomatiche e chiedete agli studenti di comporre una poesia, una canzone lirica o una lettera per un amico, facendosi ispirare da queste.

11. Ascoltare musica può indurre pensieri o emozioni particolari. Usa diversi tipi di musica per stimolare gli studenti in un contesto di scrittura creativa. Puoi focalizzare questo tipo di esercizio sull'uso degli aggettivi, anche se condotto in classe come fase intermedia, può essere valido per stimolare storie, poesie, canzoni e altre forme di scrittura, come articoli di cronaca ispirati dalle emozioni che evoca la musica.

12. Chiedete agli studenti di portare in classe un oggetto, magari qualcosa che hanno ricevuto in dono e non gradito. Fatelo nascondere in una borsa di stoffa (o simile) in modo che si veda solo la forma essenziale. I compagni dovranno cercare di identificare l'oggetto facendo domande al proprietario, che può rispondere solo sì o no.

13. Le mappe mentali sono un ottimo metodo per iniziare processi di pensiero creativo. Possono essere preparate in anticipo mettendo al centro di un foglio di carta illustrazioni o altre immagini. Da questo punto di partenza gli studenti sono invitati ad usare il processo di pensiero associativo per produrre altre idee o concetti. “Grandi” idee dovrebbero partire direttamente dal punto centrale e ramificarsi per includere le idee collegate o quelle più piccole. Quando usiamo le mappe mentali ci riferiamo al metodo messo a punto da Tony Buzan.



14. Scrivere e parlare su un tema particolare può essere un grande catalizzatore per generare un linguaggio spontaneo. Ad inizio anno o di corso chiediamo agli studenti di pensare ad una o poche idee, magari collegate a eventi recenti della loro vita. Le raccogliamo e le conserviamo facendo un elenco riassuntivo. Quando abbiamo bisogno di presentare un tema ne scegliamo una dall'elenco e la depenniamo in modo da non ripeterla. Troviamo che questo dia agli studenti un maggior senso di partecipazione, visto che i temi partono da loro.

15. Scegliendo a caso una lettera dell'alfabeto, può farlo uno studente, chiedete alla classe di scrivere quante più parole possibile che iniziano con quella lettera. Quando ne hanno trovate almeno dieci (ma potete chiederne di più) chiedete loro di scegliere un compagno con cui confrontare l'elenco. Ogni coppia dovrebbe annotare quante parole uguali hanno scritto. La coppia con il minor numero di parole doppie sarà dichiarata vincitrice. L'attività si estende poi facendo scegliere ad ogni studente tre parole dall'elenco del partner da usare come punto di partenza per una nuova storia creativa.

16. Generare idee multiple per forzare un nuovo pensiero. Prima che ogni studente possa scrivere una storia, chiedo loro di considerare almeno tre scenari e quindi di scegliere quello che preferiscono. Poi chiedo loro di individuare almeno tre punti di partenza e tre finali e di scegliere tra questi quello che preferiscono. Questo approccio incoraggia gli studenti ad andare oltre la prima idea che viene loro in mente, che non necessariamente è la migliore. Può essere introdotto in varie fasi della scrittura o di un discorso creativo.

17. Prendi un articolo di cronaca e chiedi agli studenti di riscrivere o raccontare la storia riportata da una prospettiva diversa rispetto all'originale. Per esempio se si parla di una persona che ruba per abitudine, scrivi un articolo che simpatizzi con il ladro, spiegando perché lui/lei devono per forza rubare.

18. Chiedi a ogni studente, con la classe disposta a cerchio, di cominciare a scrivere una storia, giusto uno o due paragrafi introduttivi. Quindi chiedi farla girare attorno alla classe, in modo che ogni studente abbia un'introduzione a lui non familiare. Chiedi loro di scrivere altri due paragrafi per continuare la narrazione e nuovamente di farla girare nello stesso senso. Ripeti l'operazione finché senti di aver forzato gli studenti ad dare risposte creative. Fai fare almeno due giri prima di concludere l'esercizio, così che possano lavorare allo scenario finale. Al termine fai leggere ad ogni studente la storia che ha in mano.

19. Introdurre argomenti del "mondo reale" nelle lezioni può essere un grande approccio motivazionale. Chiedi agli studenti di segnalare problemi globali, tipo i cambiamenti climatici e le migrazioni di massa o quelli che ritengono per loro rilevanti. Possono essere legati alla scuola o al corso, o alla comunità locale o all'ambiente. In gruppo devono interpretare ruoli diversi per dibattere sul problema e arrivare a prospettive diverse al fine di capire pienamente le cause, le conseguenze e le soluzioni.

20. Chiedi agli studenti di portare degli oggetti comuni, oppure portali tu stesso. Anche se ne accumulate un po' potete usarli in diverse classi. Seguendo il format show and tell, invita ogni studente a turno a presentare un oggetto davanti a tutta la classe. Se non sanno cosa sia o a cosa serva incoraggiali a "inventare" una spiegazione plausibile dell'oggetto e del suo utilizzo, magari anche delle sue origini. I compagni dovranno votare la credibilità della presentazione.

21. Presentati ai tuoi studenti con ausili casuali. Io uso oggetti gonfiabili perché danno un senso di allegria e rilassano il gruppo, ho un cellulare, un microfono, un mangiacassette e un pesce. Chiedo quale problema si potrebbe associare all'oggetto in questione. Per esempio il cellulare potrebbe spingere gli studenti a dire che si tratta di una cosa troppo costosa. Il compito sarà di trovare idee che possano ridurre il costo di un cellulare.

22. Raccogliete una serie di foto e di titoli di quotidiani. Dovreste prestare attenzione che i titoli raccolti non siano stati pubblicati con quelle immagini; meno i due set sono correlati meglio è. Forma dei piccoli gruppi di studenti, di tre cinque componenti ciascuno, e chiedi loro di pescare alla cieca un titolo e un'immagine. Il compito del gruppo sarà scrivere una nuova storia che colleghi efficacemente i due elementi. Terminata la scrittura create un set per un gioco di ruolo ambientato in uno studio televisivo di cronaca, e chiedi agli studenti di presentare al loro storia. Spronali a non farla solo dallo studio, ma ad usare anche giornalisti in esterno che intervistano le persone sulla storia.

23. Create due gruppi/squadre nella classe. Date a ciascun gruppo due oggetti e chiedete di annotare in cinque minuti le differenze e le similitudini tra le due cose. A seguire ogni squadra deve fare un report con i risultati, e vince quella che ha creato l'elenco più completo. Se state iniziando un argomento, potete scegliere due oggetti ad esso correlati, fornendo agli studenti un modo efficace per cominciare ad impegnarsi sul tema. Alcune delle idee presentate saranno usate come tema. di studio.

24. Mettete in tre buste dei fogli con le seguenti informazioni; un personaggio, un luogo, e un oggetto. Piazzate in giro dieci esempi di ognuno in buste separate. Fate dei gruppi di tre o cinque studenti e

chiedete ad ogni squadra di pescare a caso un foglio da ogni busta. Le tre informazioni dovranno essere usate come base per una storia breve. Con gli studenti di lingue potete essere molto selettivi con le parole da mettere nelle buste, e usare l'esercizio per formare delle frasi anziché brevi storie.

25. Scegliete un set di cartoline/biglietti augurali/ biglietti di buon compleanno/ fotografie o immagini da riviste. Posizionatele a terra, su un tavolo o sul muro e chiedete ad ogni studente di sceglierne una. A turno dovranno fornire ai compagni una spiegazione del motivo della loro scelta e descrivere la situazione illustrata nell'immagine o a cosa li fa pensare.

26. Ogni coppia o gruppo riceve un oggetto che si pensa non abbia mai visto prima.

Gli studenti devono scrivere su di esso una relazione da condividere con la classe che dichiari l'inventore, il target a cui è rivolto, il tipo di uso, la funzione e il valore.

Eventualmente la classe può scegliere il migliore.

27. Quest'attività è volta ad incoraggiare sia la valutazione che la creatività.

Gli studenti creano le loro uniche carte da business che gli altri studenti devono valutare pensando alla personalità di chi le ha progettate. Questa può essere un'ottima attività di riscaldamento che potrebbe essere molto funzionale in un esercizio di conoscenza reciproca o come preparazione prima di scrivere un curriculum o una lettera di presentazione.

28. L'attività si adatta meglio per i gruppi più giovani e flessibili che abbiano a disposizione un ampio spazio all'aperto.

Uno degli studenti è l'artista che crea alcune sculture di carta che possono rappresentare qualsiasi cosa insolita. Il resto dei partecipanti viene diviso in gruppi a cui viene assegnata una delle sculture sulla quale devono costruire uno scenario da usare per esempio come report per un quotidiano/uno show televisivo/radio ecc. intervistando il creatore o un evento nel quale viene usata. Potrebbe terminare in modo divertente incoraggiando al dialogo l'intero gruppo.

29. Gli studenti vengono divisi in piccoli gruppi e ricevono dei materiali adatti per progettare un gioco da tavolo per la loro scuola di lingue. Possono scegliere argomenti specifici come "Trovare la strada per il corso" "Registrarsi al corso" o "test di preparazione".

Nel preparare il gioco da tavolo devono cercare anche di intervistare le persone dello staff e gli altri studenti del centro.

Al termine della lezione ogni gruppo deve presentare il proprio gioco.

Giocando gli uni il gioco degli altri può aiutare gli studenti a familiarizzare con aspetti differenti.

30. Gli studenti devono creare un memoriale per un personaggio famoso della storia. Dopo dieci minuti ogni studente deve presentare il proprio memoriale al resto della classe. Questo esercizio potrebbe servire anche per un'attività in coppia nella quale uno studente scrive la prima parte del memoriale e al secondo viene chiesto di terminarlo sviluppando quanto scritto dal compagno.

Questa potrebbe essere una buona pratica per migliorare le competenze orali e scritte.

31. Gli studenti lavorano in coppia. Ogni coppia riceve un oggetto ordinario (es. una penna, un libro, un righello) che vale più di quanto sembra se può risolvere un grande problema. Inizialmente gli studenti devono pensare ad un grande problema che può essere risolto

usando questo particolare oggetto, poi dovrebbero immaginare lo scenario nel quale viene risolto e la sua soluzione.

32. Gli studenti pensano alla loro ricetta preferita e agli ingredienti che servono. Poiché non riescono ad andare personalmente al negozio devono mandare un amico a comperare gli ingredienti. Sfortunatamente questo di recente ha subito un trauma per cui ha difficoltà a ricordare i nomi degli ingredienti. Ogni studente dovrà escogitare un modo ingegnoso per descrivergli gli ingredienti in modo da aiutarlo a ricordarli correttamente. L'amico o non può scriversi una lista.

33. Gli studenti scrivono un elenco di articoli/oggetti interessanti di uso comune. L'insegnante raccoglie gli elenchi e li redistribuisce in modo che uno studente riceva quello di un altro. Il docente spiega che questi elenchi verranno trovati 500 anni più tardi quando quegli articoli non saranno più conosciuti dall'uomo. Gli studenti lavorando a coppie cercheranno di descrivere gli oggetti al partner in modo che questo possa indovinare di cosa si tratta.

34. L'insegnante sceglie una canzone popolare e la fa ascoltare alla classe. Il docente e gli studenti discutono del significato della canzone e la cantano assieme.

Agli studenti viene chiesto di creare un'ulteriore strofa per la canzone che possono accompagnare con gesti e recitare.

35. Gli studenti ricevono uno scenario d'avventura e un elenco di oggetti che possono portare con loro. A seconda delle cose che scelgono, dovrebbero individuare il partner che gli si adatta e poi decidere quali articoli prendere assieme visto che possono portare con loro solo due chili di bagaglio. Una discussione finale dovrebbe agevolare gli studenti a parlare delle loro scelte e a giustificarle.

36. Si dovrebbero usare spaghetti e marshmallows per costruire una torre il più alta possibile. Gli studenti divisi in gruppi hanno 10 minuti di tempo per pianificare come costruire la torre, ma possono comunicare solo nella lingua che stanno imparando. Ad ogni scambio di informazione nella loro lingua madre viene loro tolto un marshmallow o uno spaghetti.

Ai dieci minuti di pianificazione seguiranno 5 minuti per la costruzione. Alla fine l'insegnante misura la torre e avvia una discussione nella quale gli studenti spiegano perché hanno costruito la torre e come hanno fatto.

37. Ogni studente dovrebbe pensare ad una cosa per la quale hanno bisogno di un consiglio e la scrivono su un pezzo di carta. A seconda del livello del gruppo può essere un compito facile o difficile. L'insegnante raccoglierà i fogli e li ridistribuirà. Ogni studente dovrebbe rispondere spontaneamente alla domanda davanti ai compagni.

38. Gli studenti stanno in piedi in cerchio. Uno di loro invita un altro ad un evento e questo declina l'invito con una scusa. In ogni caso la scusa dovrebbe essere abbastanza plausibile da consentirgli di poter a sua volta invitare un altro compagno ad un diverso evento. Così lui/lei possono lasciare il cerchio per cercare la prossima persona da invitare. Gli studenti che accampano scuse improbabili o utilizzano quelle già dette non possono lasciare il cerchio.

Ogni conversazione deve includere un augurio, un breve discorso e un arrivederci.

39. L'insegnante divide la classe in coppie. Uno dei due studenti ad occhi chiusi viene guidato da un altro in giro per la classe. Entrambi devono immaginare di passeggiare in un altro mondo (es. foresta pluviale, deserto, montagna ecc.) e quello che guida deve parlare dei pericoli imminenti e dei possibili problemi con cui si devono confrontare e di come risolverli.

40. Quest'attività può essere messa in pratica nei corsi di educazione per adulti per promuovere le competenze avanzate degli studenti. Agli studenti più esperti viene chiesto di creare un libro di lezioni o qualsiasi altro materiale didattico per gli studenti di livello intermedio o per i principianti. Dovrebbero decidere i contenuti, i temi preferiti, le migliori pratiche e gli esercizi utili. È meglio dividere la classe in gruppi e assegnare ad ogni gruppo un compito specifico. Poiché la creazione di materiali didattici è un processo lungo, l'insegnante dovrebbe controllare periodicamente i progressi del lavoro e fornire feedback costruttivi.

41. Quest'attività è molto adatta per le classi dei primi livelli. L'insegnante sceglie un argomento. Gli studenti devono cimentarsi in un brainstorming per trovare il maggior numero possibile di parole difficili da compitare (dalle 15 alle 20). Dopo che è stato spiegato il significato di ogni parola chiedete agli studenti di scrivere una storia utilizzandole. Agli studenti non è consentito di usare più di due parole difficili per frase. Vince chi ne compita e ne usa correttamente il maggior numero.

42. Gli studenti e l'insegnante fanno un brainstorming su personaggi famosi. La classe viene divisa in due gruppi: intervistatori e personaggi famosi. Ogni studente con un ruolo di personaggio famoso deve mettersi in coppia con un intervistatore per formare un team di lavoro. Si possono fare sia domande specifiche che generiche. Il personaggio famoso deve cercare di fornire risposte che si avvicinino alla realtà. Dopo 5 minuti si invertono i ruoli e l'intervistatore diventa così un personaggio famoso a cui verranno fatte le domande. Questo potrebbe essere una buona pratica per imparare a formulare domande.

43. Uno studente si siede su una sedia di fronte alla classe. L'insegnante spiega che la sedia è "magica" e i compagni devono dire solo cose positive sulla persona che vi è seduta. Gli studenti sono incoraggiati a fare solo complimenti alla persona.

44. Questa è un'attività di riscaldamento o di riempimento che si adatta bene sia all'intera classe che a gruppi di lavoro. Gli studenti fanno un brainstorming per trovare parole che associano a particolari vacanze e le comparano tra loro, per poi creare una storia o un evento che ne includa almeno 5.

45. L'insegnante sceglie una storia scritta molto conosciuta e dà agli studenti la prima frase. Ogni studente deve fornire una nuova frase per continuare il racconto. Alla fine si mettono a confronto le due versioni.

46. Students should either carefully plan or spontaneously organise a conference and should choose to role-play the persons involved in it. Depending on the learners' level, they can simply discuss a specific topic or provide reports or articles on it.

47. Per studenti che devono raccontare di nuovo una storia può essere utile mappare le connessioni tra i personaggi di una storia o di un paragrafo di testo. Questa è una buona attività per incoraggiare la discussione e produrre spiegazioni che colleghino le due parti.

48. Un gruppo "whatsapp" per rifugiati, può essere un modo farli comunicare facilmente tra loro e per aiutarli ad affrontare situazioni del quotidiano. Per prepararli alla comunicazione reale, l'insegnante può predisporre su un modulo diverse domande e metterle in una scatola. Gli studenti sceglieranno a caso un messaggio whatsapp e a cui dovranno rispondere entro un certo limite di tempo.

49. Gli studenti devono immaginare di avere un animale domestico o un oggetto inanimato, es. un'auto e riflettere sulle loro azioni quotidiane. La percezione della giornata quanto cambia rispetto alla loro prospettiva quotidiana? Ad esempio gli studenti dovrebbero iniziare da quando si svegliano al mattino, pensando a quale cosa faccia per prima il loro oggetto o animale? Gli studenti possono lavorare in gruppi o a coppie e presentare le loro idee.

50. Gli studenti devono scrivere i loro nomi e una breve descrizione di un momento speciale della loro vita che gli altri non conoscono.

L'insegnante raccoglie gli elaborati ne prende uno a caso e lo legge ad alta voce alla classe, quindi sceglie due persone da interrogare di cui uno è l'autore dello scritto.

Il resto della classe dovrebbe fare delle domande per scoprire chi dei due abbia prodotto il testo appena letto. Il vero autore fornirà risposte vere mentre il "falso" dovrà cercare di improvvisarle perché si adattino alla storia. In una discussione finale verrà svelato chi ha scritto il pezzo.

51. Nell'insegnamento di una lingua straniera e in particolare nelle lezioni pratiche per costruire diverse frasi è importante usare la tecnica del fare domande sui luoghi comuni. L'insegnante deve portare alcuni luoghi comuni/supposizioni su regole che siano familiari agli studenti, sulle quali devono porre diverse domande in modo da ottenere opinioni diverse rispetto alle regole o alle supposizioni.

52. Per fare pratica della competenza orale di una lingua possiamo usare una discussione nella quale motiviamo gli studenti a esporre le loro opinioni in modo creativo. Dovranno usare brevi frasi per spiegare i loro pensieri e idee. L'insegnante dovrà fornire loro un argomento e dividerli in due gruppi che dovranno dare il loro punto di vista; uno a favore e l'altro contro.

53. Insegnando una lingua straniera può essere interessante attività orali nelle quali gli studenti devono presentare qualcosa di stereotipato della loro cultura. Gli studenti devono portare stereotipi interessanti relativi alla loro cultura come l'età, il sesso la razza... dopo di che i compagni di classe faranno delle domande per comparare le diverse culture.

54. È molto importante nell'insegnamento di una lingua motivare e incoraggiare competenze come l'ascolto. Per quest'attività legata alla creatività può essere utile agire in silenzio. L'insegnante deve preparare 30 cartoncini con differenti istruzioni. Alcuni studenti a turno devono leggerle gli altri devono ascoltare e fare quanto richiesto nei cartoncini. Per esempio; quando senti Buon pomeriggio devi dire Benvenuto! È molto importante che gli studenti rimangano concentrati e ascoltino attentamente. Questo è ottimo per incoraggiare la pratica dell'ascolto.

55. Nell'insegnamento di una lingua straniera è importante incoraggiare la competenza della lettura. Quest'attività è molto interessante per gli studenti ma anche per i genitori che in questo caso devono collaborare. Dopo la lettura collaborativa di una favola, i genitori assieme agli studenti, devono trovare gli elementi importanti della favola e disegnarli. Questo è un buon metodo per sviluppare la lettura collaborativa dove i genitori vengono coinvolti in una situazione di apprendimento.

56. Quest'attività è buona per studenti di lingua straniera dei livelli più alti perché richiede buone conoscenze di base della lingua. Gli studenti possono leggere commedie, storie o un breve romanzo. Dopo di che inizieranno un esercizio creativo per sviluppare la comprensione del testo. Dovranno costruire la storia cambiando il finale o produrre alcune domande per l'autore del testo. In alternativa gli studenti possono drammatizzare alcune parti del testo o scrivere una breve sceneggiatura per un film.

57. Dopo aver imparato un po' di grammatica, gli studenti devono creare una mappa mentale, che può essere fatta da diversi disegni e brevi descrizioni di parole chiave. La classe deve fare una mappa interessante e utile che li aiuti nel processo di memorizzazione.

58. La competenza del parlare è la più importante in un processo di apprendimento di una lingua. Possiamo collegarla con altre competenze come la lettura. Gli studenti devono leggere un testo e poi pensare all'"immagine reale" – devono recitare nei ruoli dei personaggi del testo. La drammatizzazione passa da una persona all'altra quando il primo attore ne tocca un altro in uno spazio ristretto.

59. Leggere capendo è una delle più importanti attività nel processo di apprendimento e di alfabetizzazione di una lingua straniera. A questo scopo possiamo usare il metodo di leggere in modi diversi: con voce veloce, con voce profonda, felici, arrabbiati, ironici. Gli studenti fanno pratica di lettura e allo stesso tempo imparano in modo più stimolante il contenuto di un testo.

60. Il focus dell'insegnamento di una lingua è lo sviluppo del linguaggio parlato. Una delle attività che incoraggiano a parlare è la drammatizzazione di diverse situazioni dopo aver letto alcuni testi. Gli studenti devono preparare un televisore di cartone e recitare diversi ruoli davanti ai colleghi. Alcuni saranno attori, altri cantanti, altri giornalisti.



61. L'insegnante deve preparare alcuni video per gli studenti. Si possono trovare facilmente in Internet o possono essere filmati in cui gli studenti hanno recitato. L'esercizio consiste nell'annotare tutte le comunicazioni non verbali che gli studenti riescono a trovare – la posizione delle mani, il linguaggio del corpo, la testa, i gesti, le espressioni. Devono guardare due video e poi discutere cosa vedono e cosa significhino le comunicazioni non verbali. Quest'attività è molto buona perché incoraggia gli studenti a usare la comunicazione sia in modo verbale che non verbale.

62. Dovete dividere la classe in tre gruppi, ognuno dei quali rappresenta una città croata: Zagabria, Osijek e Split. Nel corso di una settimana gli studenti devono guardare le notizie e qualsiasi cosa accada in queste città e poi con una presentazione orale parlare ai compagni in classe della città con un linguaggio tipico, argomenti, frasi ecc.

63. Nel processo di apprendimento si possono usare le relazioni tra parole per arricchire il vocabolario. Agli studenti verranno forniti fogli di lavoro con parole differenti: verbi, nomi, aggettivi, dopo di che formeranno fisicamente due cerchi uno più interno e uno più esterno. I due cerchi si muovono e gli studenti devono spiegare uno all'altro il significato di alcune parole e fornirne sia un sinonimo che un antinomo. Imparano l'uno dall'altro e arricchiscono il loro vocabolario. È importante scegliere nuove parole che non siano familiari agli studenti.

64. I dettati, in particolare quelli creativi, sviluppano le competenze del linguaggio. Gli studenti devono prestare attenzione ad alcune parole del testo che iniziano con certe vocali indicate dall'insegnante durante la lettura del testo. Dopo di che devono creare un poema in rima includendo quelle parole e anche altre nuove. Quelle parole sono l'idea di base.

65. Identificare sostantivi in un testo che legge l'insegnante potrebbe essere un esercizio creativo che incoraggia le competenze grammaticali. I testi sono ricchi di molti tipi di parole – verbi, sostantivi, aggettivi... dopo che gli studenti hanno annotato tutti i sostantivi devono produrre nuove parole come: diminutivi, maggiorativi....???

66. Il dettato creativo può essere un esercizio efficace per fare pratica di scrittura al futuro e al passato. Gli studenti devono riscrivere il testo che hanno letto o ascoltato in una precedente occasione. A volte devono aggiungere nuove cose – caratteri o situazioni.

67. Un esercizio buono per sviluppare e arricchire il vocabolario potrebbe essere comporre nuove parole da una desinenza. Ad ogni nuova parola devono attribuire un significato reale o allegorico.

68. Il processo di apprendimento di una lingua straniera può essere arricchito collegandolo a competenze creative come il disegno. Agli studenti vengono date alcune carte con delle parole scritte e loro devono disegnare il significato che questa parola ha in un contesto diverso.

69. Nel processo di apprendimento di una lingua straniera possiamo usare delle carte con parole nuove che gli studenti devono pescare e spiegare ai compagni cosa c'è scritto, mettere la parola in un contesto- in una frase.

70. Fare una lezione di regole di compitazione potrebbe essere un'attività interessante che aiuta studenti ed insegnanti a imparare i contenuti più difficili della lingua croata, vista la grande difficoltà della compitazione e della struttura delle parole di questa lingua. Gli studenti usano libri ed eserciziari e scrivono diversi esempi di alcune regole di compitazione. Possono usare giornali e costruire cartelloni usando immagini e le regole. Potrà essere utile più tardi quando cominceranno a scrivere saggi.

71. Mettere le parole nelle frasi potrebbe essere un'attività molto difficile per alcuni studenti perché è importante conoscere la morfologia, l'ortografia e la sintassi. Per questo quest'attività è molto interessante, specialmente che stanno imparando una lingua straniera. Lo studente deve prendere una parola e iniziare una frase aggiungendo una nuova parola. Ogni persona deve mettere una parola nuova nella frase e deve avere un senso ed essere grammaticalmente corretta.

72. La comparazione di vocabolari potrebbe essere un'attività molto motivante per gli studenti. Può essere usata sia per imparare una lingua straniera o la lingua standard- si possono comparare dialetti e la forma standard del linguaggio. Gli studenti hanno un tema e devono costruire un vocabolario scrivendo parole in dialetto o in una lingua straniera e poi nella lingua madre. Devono inserire le parole in frasi e illustrarle.

73. Per arricchire il vocabolario si può prendere un testo dove gli studenti possono trovare molte parole sottolineate, che devono cambiare con altre con significato uguale o simile. Quest'attività si chiama "Dillo in modo diverso!"

74. È interessante collegare l'apprendimento di una lingua alla musica. Gli studenti ascoltano una canzone molto popolare dove mancano alcune parole, dopo di che devono colmare i vuoti delle parole mancanti. Devono cercare idee rispetto al loro significato. Qui si incoraggiano le competenze dell'ascolto, della lettura e in questo modo si arricchisce il vocabolario.

75. Ancora per arricchire il vocabolario si può giocare al gioco Allias. Gli studenti vengono divisi in gruppi, ognuno dei quali ha un presentatore che si procura un mazzo di 20 carte con parole. L'obiettivo è di spiegare al proprio gruppo il significato delle parole in un minuto. I compagni devono indovinare le parole descritte. Vince il gruppo che indovina correttamente il maggior numero di vocaboli nel tempo stabilito. Quest'attività è buona per arricchire il vocabolario e per sviluppare le competenze dell'ascolto e del parlare.

76. Nell'insegnamento della lingua italiana (e anche di storia, geografia e di educazione civica) uso diverse strategie e tecniche di spiazzamento mentale per "far andare oltre" il ragionamento degli studenti. Innanzitutto niente va buttato via: anche le parole che sembrano più fuori luogo, le soluzioni che sembrano le meno appropriate proposte dagli studenti diventano materiale creativo e utile da riprendere, da manipolare, su cui ragionare insieme nel lavoro collettivo della classe.

Faccio lavorare in coppia gli studenti facendo scrivere il ritratto l'uno dell'altro in forma di acrostico partendo dal loro nome in un tempo prefissato (es. mezz'ora).

77. Propongo alla classe la scrittura di un testo sulla propria città/Paese o su un tema che piace loro (il mare, un giorno con gli amici,...). Come riscaldamento faccio fare un quarto d'ora di brainstorming nel corso del quale ogni studente deve scrivere alla lavagna almeno 5 parole legate al soggetto del testo. Poi li divido in piccoli gruppi con il compito di scrivere, in un'ora, il testo usando l'anafora cercando le parole e i sinonimi tra quelle scritte alla lavagna. Utilizzando questo tipo di tecniche per la scrittura si raggiungono " cose mai viste", metafore, analogie ispirate da parte di tutti gli studenti: ed è questa la cosa avvincente.

78. Il laboratorio comincia con una fase di allenamento che si avvale dell'uso comunicativo del corpo, fornendo parole da interpretare/rappresentare (es.: felicità, paura, fame, amicizia, ecc.). La sceneggiatura è costruita e scritta con gli studenti poco alla volta e può vertere su un tema dato come quest'anno "I cibi dell'anima" o su un tema che emerge dalla vita, dall'allenamento in laboratorio (es.: il viaggio, l'esperienza di emigrazione, il ricordo, il lavoro, la libertà, l'amore). In particolare per la ricerca del tema utilizzo un brainstorming di mezz'ora con tutta la classe, per individuare il tema conduttore. Scelto il tema li divido in piccoli gruppi che nel giro di un'ora dovranno produrre una traccia di lavoro. Le tracce vengono poi esposte al gruppo più allargate e discusse fino a scegliere quella più adatta al gruppo.

79. All'inizio della lezione ho chiesto a ogni studente di scrivere la lista della spesa alimentare che facevano settimanalmente. Poi tutti i prodotti sono stati trascritti sulla lavagna. In un secondo momento le ho divise in coppie assegnando loro il compito di scrivere, in un'ora, una ricetta con alcuni degli ingredienti scritti alla lavagna senza utilizzarne i nomi.

80. La natura è una miniera di ispirazioni e soluzioni a problemi pratici. Spesso propongo ai miei studenti la lettura di brevi testi scientifici sul comportamento degli animali e dei vegetali. Ecco alcuni esempi utilizzati:

- La circolazione dell'aria in un termitaio
- I ruoli sociali nel formicaio
- I sistemi di impollinazione
- Come si disperdono i semi
- Come fanno a camminare sui muri i gechi

Sulla base di queste invito gli studenti a pensare in mezz'ora cosa succederebbe se queste strategie fossero applicate nel mondo umano e di esporre la loro idea alla classe scrivendo un breve testo.

81. In un primo incontro propongo agli studenti dei brevi testi da leggere assieme ad alta voce. Una volta letti, capiti e commentati, gli studenti sceglieranno delle parole per loro "belle" in modo da creare un archivio di parole da poter usare per comporre dei testi.

Nel secondo incontro con un breve brainstorming faccio scegliere al gruppo un tema su cui lavorare. In un quarto d'ora ognuno deve fare almeno tre proposte.

Al termine collettivamente discutiamo e vagliamo le varie proposte fino a sceglierne una. Gli studenti avranno un'ora per scrivere una poesia sul tema usando le parole dell'archivio creato nel primo incontro.

82. Divido la classe in piccoli gruppi (4-6 studenti) e chiedo ad ogni gruppo di presentare, dopo 15 minuti, alla classe almeno 5 problemi da affrontare. Dopo di che per ogni gruppo verrà sorteggiato un problema da risolvere seguendo questa scaletta ripetendo almeno 4 volte ogni domanda:

Qual è l'origine del problema?

Quando succede?

Come succede?

A chi è successo, e chi lo ha provocato ?

L'attività termina dopo un'ora con la condivisione dei problemi.

83. L'attività si può fare con diversi imballaggi per alimenti.

All'inizio della lezione metto una scatola vuota di spaghetti sulla cattedra. Chiedo agli studenti di pensare in due minuti quanti più usi possibili alternativi per l'imballaggio. (Alcuni dei suggerimenti più creativi degli studenti sono stati: usarli per complementi d'arredo o come componenti in gioielleria). L'attività potrebbe ampliarsi dividendo gli studenti in gruppi a ognuno dei quali verrà assegnato un diverso uso dell'imballaggio, scelto a caso tra quelli individuati nella prima fase, e nel giro di un'ora dovrà sviluppare una proposta di progetto di uso alternativo.

84. Ho immaginato con i ragazzi della mia classe un paese dove le persone non riuscivano a percepire i colori. Per un'ora abbiamo discusso assieme di come funzionerebbe la vita quotidiana in una situazione del genere. Alla fine alla maggior parte di loro la cosa che sembrava più difficile da gestire era come poter interpretare il semaforo. Così ho chiesto loro di progettare un sistema di traffico che non si basasse sui colori, lavorando in gruppi. In un'ora dovevano presentare una proposta scritta al resto della classe.

85. "Cosa succederebbe se nei bar non servissero più caffè?" è una delle provocazioni che uso con gli studenti per stimolare le idee e la creatività nella scrittura. Inizialmente lascio che rispondano liberamente alla domanda scrivendo le loro risposte sulla lavagna. Dopo una ventina di minuti di lavoro li divido in gruppi e consegno loro 5 delle idee scritte nella prima parte scelte a caso. Dò loro un'ora di tempo per scrivere la sceneggiatura di un breve cortometraggio sul tema.

86. Divido la classe in gruppi da tre studenti. Presento un problema che tutti conoscono, per esempio, come ridurre il numero dei senzatetto nelle strade. Poi assegno a ogni gruppo una figura familiare scegliendola dalla storia, narrativa, attualità, o fumetti e loro devono scrivere come il personaggio assegnato avrebbe risolto il problema. Ad esempio, cosa succede se Martin Luther King, dovesse affrontare il problema sen-zatetto? Che cosa succede se ci provasse una Ninja Turtles? Come spunto iniziale suggerisco agli studenti di prendere in considerazione quale particolare competenza quel personaggio avrebbe portato al problema.

87. Leggo alla classe un breve articolo di cronaca. Al termine chiedo agli studenti di scegliere 5/6 parole del testo che li abbiano colpiti maggiormente e di scrivere con quelle una ninnananna o una filastrocca, una canzone, una poesia

88. Divido la classe in piccoli gruppi (4-6 studenti). Invito ogni gruppo a fare un elenco di dieci regole che devono seguire ogni giorno, scrivendole in colonna.

Esempi:

- alimenti possono o non possono mangiare,
- a che ora si alzano la mattina
- che orario scolastico o lavorativo hanno.

Dopo mezz'ora chiedo ai vari gruppi di discutere al loro interno il perché seguono queste "regole" e cosa potrebbero fare per rompere lo schema, scrivendole nella colonna a fianco.

89. Uso spesso con le mie classi questa tecnica inventata dai surrealisti nel 1925. Una strategia che i surrealisti utilizzavano per suscitare le immagini dall'inconscio. In questa forma d'arte collaborativa, un pezzo di carta veniva piegato in quattro, e quattro artisti diversi contribuivano alla rappresentazione di una figura senza vedere quello che facevano gli altri. E' un metodo per montare collettivamente una raccolta di parole o immagini. Io ad esempio, faccio scrivere ad una persona una frase su un pezzo di carta che piegherà per nasconderla e lo passerà alla persona successiva, che aggiungerà la propria frase con modalità analoghe alla prima e passerà ad un altro, e così via. Alla fine di si otterrà una sorta di testo su cui lavorare con il gruppo allargato.

90. Come lezione iniziale di un corso chiedo ai miei studenti il paese di provenienza e lo scrivo alla lavagna. Poi do il compito ad ognuno di loro di scrivere un acrostico con il nome dei paesi scritti alla lavagna. In genere dò loro un limite di tempo che può variare da mezz'ora a un'ora a seconda delle competenze linguistiche del gruppo. Al termine chiedo ad ognuno di condividere l'acrostico con il resto della classe.



CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

91. Questo esercizio, si basa sull'idea di ottenere una nuova prospettiva partendo da quella di qualcun altro. L'obiettivo è quello di pensare come se si fosse qualcun altro.

I partecipanti vengono divisi in piccoli gruppi di quattro cinque persone ciascuno.

Viene fissato un problema. Si distribuire ai partecipanti un elenco ad esempio di occupazioni: funzionario di polizia avvocato, commercialista, farmacia, medico, macellaio, o falegname.

Si chiede ai partecipanti di scegliere un'occupazione e pensare come una persona stereotipata in quella posizione cercherebbe di risolvere il problema. E devono esporre oralmente alla classe la loro soluzione.

92. Questa attività è stata svolta in compresenza con l'insegnante di educazione fisica. Alla classe è stato sottoposto questo compito: "Come potrebbe essere il gioco del calcio se la palla avesse la forma di un cubo?" In una prima fase abbiamo lasciato liberi i ragazzi di dire le loro idee in merito scrivendole semplicemente alla lavagna. Poi li abbiamo divisi in gruppi di 4 chiedendo ad ognuno di scegliere 5 tra le idee scritte alla lavagna e da quelle sviluppare in due ore almeno 10 regole per giocare con una palla cubica. Alla fine abbiamo fatto anche delle simulazioni di partite con le regole trovate per giocare a palla cubica.

93. Porto in classe un assortimento di oggetti eterogeneo (scovolini, argilla, palline giocattolo, animali di plastica, libri, lampadine, bottiglie, orologi, candele....).

Divido la classe in piccoli gruppi e propongo ad ogni gruppo 5/6 oggetti tra i quali ne devono scegliere uno.

Il compito di ogni gruppo è descrivere l'oggetto in dettaglio, includendo le caratteristiche fisiche e come come si comportano le persone quando lo usano. Insisto sull'importanza delle descrizioni perché non si limitino a singoli sostantivi, che serviranno per stimolare le idee. Sulla base di queste osservazioni dovranno sviluppare almeno 5 idee per realizzare un progetto per un utilizzo dell'oggetto diverso da quello consueto.

94. Nel corso di lingua inglese propongo le ricette tipiche del pranzo del ringraziamento usando delle flash cards per presentare gli ingredienti e la loro storia.

In un secondo momento divido la classe in due gruppi:

- I coloni
- I nativi americani

Ai coloni assegno il compito di ripensare al pranzo del ringraziamento rispondendo alla domanda: " Cosa succederebbe se i tacchini si estinguessero ?"

Ai nativi assegno lo stesso compito rispondendo alla domanda: "cosa sarebbe successo se i coloni avessero dimenticato i semi di grano in Europa?"

95. Per questa attività mi sono ispirata liberamente ai sei cappelli per pensare di De Bono.

Faccio mettere gli studenti in cerchio e chiedo loro di scrivere su un biglietto un problema che vorrebbero risolvere. Tutti i biglietti vengono raccolti in una scatola, dalla quale a turno ogni studente sceglie in modo casuale un biglietto e legge a voce alta il problema scritto. Gli altri a turno proveranno a dare una soluzione ispirandosi all'emozione scritta sul cappello che io assegnerò loro in modo casuale.

Esempi di cappello:

- Cappello della gioia
- Cappello del dolore
- Cappello dello stupore
- Cappello della tristezza
- Cappello dell'entusiasmo

96. Leggo alla classe il mito di Ade e Persefone. Poi con una breve seduta di brainstorming faccio scegliere alla classe almeno 10 parole chiave. In una seconda fase li divido in gruppi ad ognuno dei quali assegno casualmente 2 parole tra quelle trovate nel brainstorming. Il compito di ogni gruppo sarà di riscrivere il racconto mettendo in discussione le 2 parole chiave con la tecnica “cosa succederebbe se?”

Esempi:

- Cosa succederebbe se Ade fosse rapita da Giove?
- Cosa succederebbe se Ade dovesse mangiare una banana anziché la melagrana?

97. Preparo una serie frasi o pensieri da scrivere su biglietti che metto in una scatola. Esempi:

- La stanza è blu
- Sono finalmente ritornate le rondini
- Tutto era diventato improvvisamente molto, molto piccolo
- E si svegliò nel corpo di una formica.

Leggo in classe un breve racconto giallo omettendo il finale. Poi chiedo ad ogni studente di pensare e scrivere un finale ispirandosi al testo di un biglietto preso a caso dalla scatola.

98. Faccio scrivere ai ragazzi sul loro quaderno una ricetta tipica del loro paese d'origine. Poi faccio trascrivere i singoli ingredienti in bigliettini che raccolgo tutti assieme in una scatola. Divido la classe a coppie o in piccoli gruppi con il compito di scrivere una ricetta con 5/6 ingredienti presi a caso dalla scatola. Gli studenti possono scambiare tra loro gli ingredienti doppi o in sovrannumero.

99. Spesso nel corso di scienze devo affrontare problemi legati all'ambiente. Dopo aver presentato il problema alla classe, il questo caso il riscaldamento globale, divido gli studenti in gruppi di lavoro. Ogni gruppo in un'ora dovrà produrre un breve testo scritto nel quale proponga una soluzione al problema seguendo l'ispirazione della penna che assegnerò loro. Le penne sono liberamente ispirate ai sei cappelli di De Bono. Esempi:

- La penna della casalinga
- La penna del bambino
- La penna dell'anziano
- La penna del manager
- La penna di un animale

100. Utilizzando una scheda a forma di ventaglio, scrivete diversi argomenti / stimoli su ogni parte del ventaglio.

Dividete gli studenti in gruppi. A turno ogni gruppo deve scrivere il maggior numero possibile di parole e frasi sugli argomenti/stimoli indicati.

Gli studenti poi dovranno separare le parti del ventaglio e passarle ad un altro gruppo il quale aggiungerà altre parole o frasi.

Dopo aver completato questo esercizio, le risposte verranno paragonate, ampliando così le prospettive e le conoscenze degli studenti.

Si ringraziano per il contributo

Le precedenti “ 100 idee-attività” sono state fornite da insegnanti ed educatori di tutta Europa. Ognuno di loro ha risposto ad un questionario online sull'uso dei metodi del pensiero creativo nei loro particolari contesti.

Dopo avere completato il questionario ogni educatore o insegnante era invitato ad inviare una breve descrizione di un'attività condotta in classe.

Ne sono state selezionate cento da includere in questa pubblicazione, e anche se non sono complete come altre attività proposte, speriamo che possano offrirvi sufficienti informazioni per poterle utilizzare nella vostra didattica così come sono o con qualche modifica.

Il gruppo del progetto ha il piacere di riconoscere il contributo dei molti educatori e insegnanti che hanno preso parte allo sviluppo di questo lavoro, citandone di seguito i nomi:

Hildur Jóhannesdóttir
Anita Ntoulia
Cezerena Nicodei
Helen Stepanova
Dina Rapini
Susan Musgrove
Chris Fuller
Fatima Durden
Virginia Campbell
Teresa Bicarregui
Ionna Ravani
Maria Verdi
Alma Fiscella
Nicoletta Calvagna
Andrea Nicoli
Marisa Gabriele
Gabriella Peddis
Annalisa Cardone
Massimo Di Prima
Osvaldo De Benedictis
Elisabetta Bianchi
Magda Burani
Giuliana Fanelli
Colio Filomena
Bernarda Novak

Josip Lasić
Sanda Lucija Udier
Ivana Ilulic
Marinela Alekovski
Anita Rafaj-Kostelić
Željka Macan
Mirjana Mošmondor
Nataša Sajko
Valentina Borscak
Zrinka Kolaković
Jasmina Ramušćak
Dijana Bakarcic
Ivana Barkijevic
Christina Kretschmer
Evelyn Sittig
Mona Dierfeld
Margarita Hanke
Andy Kirby
Andrew Wright
Olga Sutter
Marisa Gröpel
Sarah Dugdale
Jannie Prins
Joan Font

