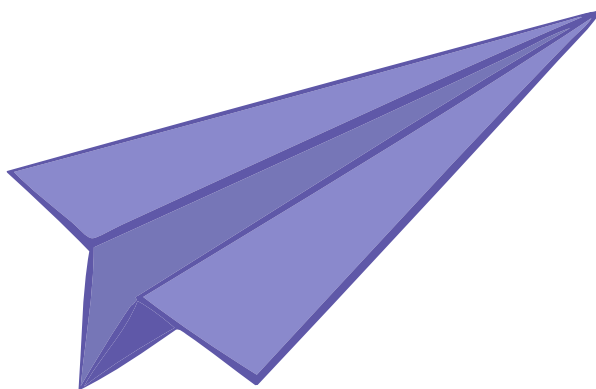


Pacchetto di formazione Vol 3



CREATIVE THINKING

IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

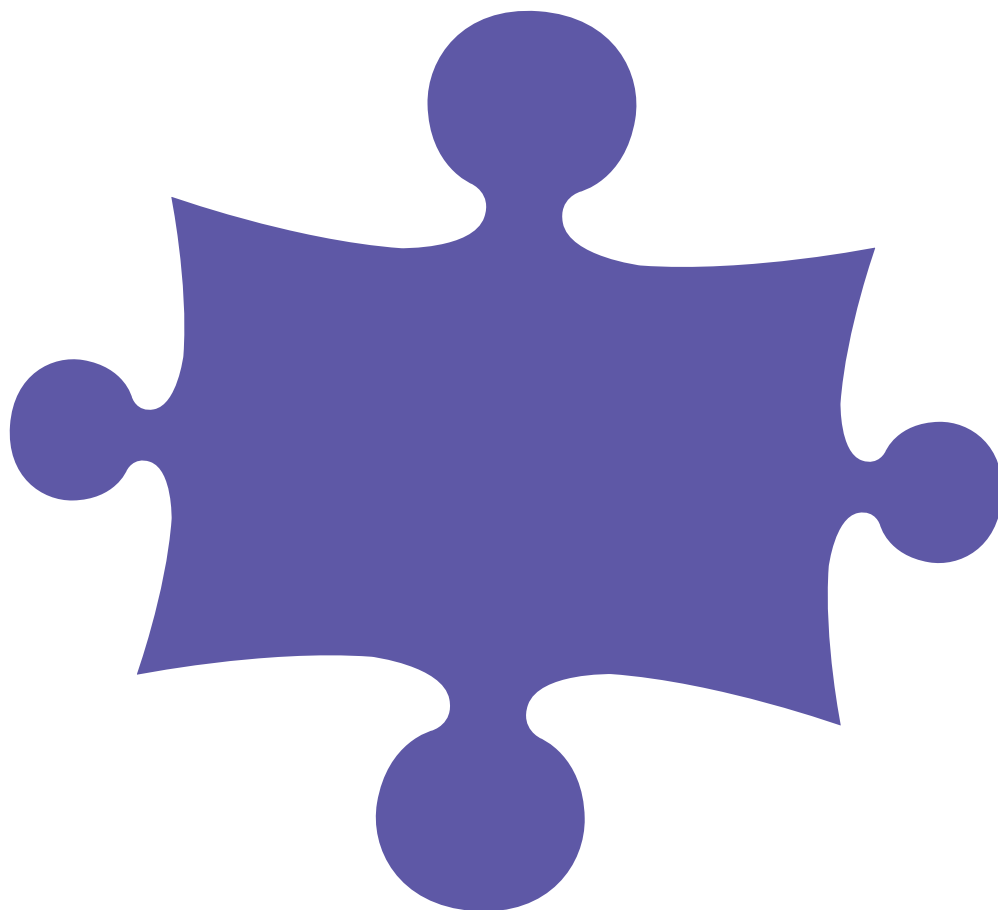
Narrativa



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

Indice

Informazioni sul pacchetto di formazione

Attività del pacchetto di formazione:

Vol 1: Arte e Design

Nel nome dell'arte	01
Ritratto fotografico	02
Un nuovo curatore	03
Affermazioni sull'arte	04
Biglietti d'auguri	05
Recensione artistica	06
Collage creativo	07
Fumetti	08
Codice fotografico	09
Dibattito visivo	10

Vol 2: I Media

Il gioco spettacolo	11
TV branding	12
Canzone rap	13
Il giornale scolastico	14
Tecnica 'ambient'	15
Notizie televisive	16
Guerriglia per la festa	17
Pubblicità radiofonica	18
I diritti dei bambini	19
Twitter	20

Vol 3: Narrativa

Narrazione di un filmato	21
Elogio	22
Leggi tutto!	23
Passo dopo passo	24
Creazione di una storia	25
Diario di viaggio	26
"Costruzioni" di Lego	27
Una storia esagerata	28
Un giorno in città	29
Fumetto	30

Vol 4: Apprendimento reattivo

Articolo di cronaca	31
Storia dal passato	32
Scuola all'aperto	33
Progettazione di un videogame	34
Problema dilagante	35
Retorica politica	36
Non mostrare e raccontare	37
Famiglie	38
Sinopsi alternative	39
Media dilaganti	40

Informazioni sul pacchetto di formazione

‘Imparare facendo’ è un principio di apprendimento efficace sia nel pensiero creativo che in qualsiasi altra forma.

Anche se possiamo leggere innumerevoli articoli e pagine web dedicate alla pratica del pensiero creativo, solo quando ci troviamo seduti di fronte ad un problema, equipaggiati con i nostri strumenti del pensiero creativo, potremmo realmente imparare come applicare le diverse tecniche per generare prodotti creativi.

Le linee guida di formazione allegate forniscono istruzioni passo dopo passo che consentono sia agli studenti di capirne anche solo le basi sia ai formatori/docenti di creare facilmente sessioni di allenamento con lo stesso obiettivo.

Le linee guida di formazione sono raccomandate come punto di partenza, poichè forniscono informazioni contestuali di alto livello a sostegno dei vari metodi di pensiero creativo. In ogni caso, questo pacchetto offre il supporto e gli strumenti necessari sia a quanti vogliano ampliare l'insegnamento fornito attraverso una serie di attività semi-prescrittive, sia a coloro che desiderano iniziare il loro percorso di apprendimento del pensiero creativo „sporcandosi le mani“.

Argomenti tematici

Le linee guida di formazione sono state sviluppate all'interno di quattro aree tematiche.

- **Art & Design (Volume 1)**
- **Media (Volume 2)**
- **Narrativa (Volume 3)**
- **Apprendimento responsabile (Volume 4)**

Queste aree tematiche si ritiene siano adatte ad una vasta gamma di situazioni di apprendimento di una lingua straniera e di alfabetizzazione, avendo risorse facilmente disponibili e ampie possibilità di sviluppo in corso d'opera.

Le attività di ogni argomento tematico sono raccolte in uno specifico volume.

Attività

Il pacchetto di formazione contiene un totale di quaranta attività pronte per l'uso; dieci per ogni area tematica.

Ogni attività ha un numero e un titolo, e contiene informazioni relative al metodo principale del pensiero creativo utilizzato, così come ai vari aspetti dell'apprendimento della lingua e dell'alfabetizzazione coinvolti.

Oltre ad una principale attività ispirata al pensiero creativo, vi è spesso una guida con suggerimenti per svilupparla ulteriormente. Nella maggior parte dei casi queste ultime attività richiedono livelli superiori di competenza/conoscenza o comunque una maggiore autonomia degli studenti. Dovrebbero essere considerate come dei punti nodali da cui svilupparne delle proprie legate al proprio contesto didattico 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.

Narrazione di un filmato

Area tematica	Narrativa
Metodo principale del pensiero creativo	Sfida alle supposizioni
Abilità principali stimulate	Scrivere, parlare
Abilità secondarie	Ascoltare, leggere
Risorse richieste	Filmati e possibilità di proiettare

Panoramica:

In questa attività agli studenti verrà chiesto di narrare la scena di un filmato. L'insegnante può sceglierla da un film inerente ad un argomento di studio, o da altri soggetti a suo piacimento. Se è disponibile una connessione internet, si possono utilizzare servizi online come YouTube o Vimeo.

Informazioni di base:

Scrivere per raccontare

A supporto di questa attività, si potrebbero seguire alcune linee guida per realizzare una narrazione più descrittiva.

Con le immagini, anche senza il sonoro, l'ambiente o altre informazioni, il narratore ha l'opportunità di evocare molti elementi della scena attraverso una descrizione 'vivida'. Per ottenere una narrazione intensa ogni gruppo può scegliere di rispondere alle seguenti domande:

- Che cosa si può odorare?
- Che cosa può essere gustato (se non ci sono altri elementi)?
- Che cosa può essere visto, sullo schermo e fuori dallo schermo?
- Che cosa può essere ascoltato?
- Che cosa può essere sentito, come il calore, il vento, le vibrazioni ... anche uno stato d'animo o una tensione

Concreto V linguaggio astratto

Spesso parlando si usa un linguaggio astratto, anche se questo può risultare ambiguo o mancare dei dettagli necessari per evocare risposte forti o pensieri nelle persone. Confrontate le seguenti frasi:

- E 'stata una bella giornata (astratto, l'aggettivo bello può significare molte cose e rimane vago).
- Il sole splendeva, ho sentito la brezza che raffreddava le gocce di sudore che scendevano nella parte posteriore del collo.

La prima dichiarazione offre pochi indizi al lettore per l'interpretazione, mentre nella seconda si evoca un significato molto più diretto. Nella creazione del testo per il filmato, cercate di utilizzare il linguaggio concreto per un'interpretazione diretta, anche se questo sfida ciò che si vede sullo schermo. La narrazione può essere utilizzata in questo modo per spingere lo spettatore a pensare al di là delle immagini presentate.

Attività:

Selezionate in anticipo uno spezzone di film. Sarebbe utile una scena che includa solo due o tre personaggi, in modo da non creare troppa confusione. Proiettate la scena senza il sonoro; può essere necessario riproiettarla più volte.

Gli studenti possono lavorare in coppie o in piccoli gruppi e dovrebbero applicare la metodologia del pensiero creativo 'la generazione di alternative', in modo da creare un elenco completo di soluzioni possibili prima di soffermarsi su una sola idea.

Dopo aver visto la clip una o due volte, gli studenti dovrebbero scrivere 5 diversi scenari per l'episodio, che hanno appena visto. A questo punto gli studenti possono condividere le loro idee con il gruppo più ampio.

Dopo questa sessione iniziale di brainstorming, ogni gruppo dovrebbe scegliere una delle 5 idee narrative e scrivere il testo, che dovrebbe includere un'introduzione alla scena e un dialogo improvvisato. Prima che la classe concluda il lavoro o durante la sessione successiva, ogni gruppo presenterà il dialogo leggendolo mentre viene proiettato il filmato, magari recitandolo in modo espressivo.

Quando gli studenti hanno presentato i loro lavori potrebbe essere interessante proiettare la clip originale con l'audio e far seguire un confronto e una discussione sull'audio originale e i loro testi.

Estensione dell'attività:

Nell'estensione dell'attività è possibile usare un ulteriore strumento del pensiero creativo: "cosa succederebbe se?" Consiste nel porre domande che iniziano con "cosa succederebbe se?" stimolando gli interlocutori a guardare le cose da un altro punto di vista.

L'insegnante può suggerire questo metodo per promuovere soluzioni ancora più creative. Gli studenti potrebbero provare con domande come queste:

- Che cosa succede se la scena è horror/ commedia /Thriller / dramma?
- Che cosa succederebbe se gli attori fossero amanti/nemici?
- Che cosa succederebbe se questa fosse l'ultima/ la prima scena di un film?

Le domande possono essere poste utilizzando lo stesso filmato e gli studenti potrebbero riscrivere i loro testi di conseguenza. Si può scegliere di porre una domanda diversa a ogni gruppo oppure di porre la stessa a tutti.



CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

Elogio

Area tematica	Narrativa
Metodo principale del pensiero creativo	Cambio di prospettiva
Abilità principali stimulate	Scrivere
Abilità secondarie	Ascoltare, parlare
Risorse richieste	Esempi di elogi

Panoramica:

Un elogio è un pezzo di prosa, normalmente trasmessa oralmente, che riflette sulla vita di qualcuno e la riassume. L'autore di un elogio dovrebbe cercare di essere espressivo, unico e interessante. Perciò lo scopo dell'esercizio sarà di creare un testo significativo.

Informazioni di base: Scrivere un elogio

Un elogio è di solito un ricordo orale a un servizio funebre o in memoria di un defunto. La persona che fa l'elogio non deve essere un poeta o uno scrittore; è qualcosa che chiunque può fare. Per iniziare si dovrebbe riflettere sulla vita del defunto e citare i momenti, gli eventi più significativi, cercando di essere specifico e conciso. Il risultato dovrebbe essere genuino, ma includere anche un pizzico di commedia, se lo si ritiene opportuno.

Per l'esercizio di scrittura dell'elogio potere fornire ai vostri studenti le seguenti linee guida:

1) Decidere quale stile e/o stato d'animo dovrebbe comunicare il pezzo. Dovrebbe essere pesante o leggero?

2) Pensate al pubblico a cui si rivolge. E' importante scegliere con cura le parole. Accertatevi di non offendere la famiglia con commenti particolari o di non fare riferimenti che mettano in imbarazzo o turbino gli altri partecipanti. Se si desidera includere gli episodi più estremi o inusuali della persona, assicuratevi di non scandalizzare nessuno.

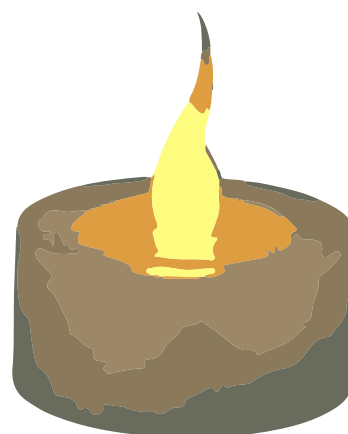
3) Per avviare il discorso è importante far capire chi si è e che tipo di rapporto si ha avuto con il defunto; fornite un contesto dal vostro punto di vista.

4) Descrivete le informazioni generali sulla persona. Non è necessario toccare ogni aspetto sua vita, bastano quelli rilevanti. Non dimenticate di elogiare anche altre persone che hanno avuto un ruolo importante nella vita del defunto.

5) Cercate di ricordare eventi specifici che mettano in evidenza le caratteristiche della persona. Ci si può soffermare su un momento particolare: quando è stato molto generoso o su una sua performance teatrale.

6) Dedicate del tempo per sistemare in anticipo i dettagli e come in ogni buona storia includete un inizio (introduzione), una parte centrale e una fine. Scegliete il linguaggio più comprensibile e evitate di parlare per più di 5 minuti. Parlate in modo spedito e organizzato.

7) Non dimenticate di far pratica prima. Chiedete un secondo (o terzo) parere ad altri che possono rilevare gli errori che voi potreste aver trascurato.



Attività:

Questa non sarà un'attività convenzionale di scrittura di un elogio. Gli studenti non scriveranno un elogio per una persona defunta, ma piuttosto per un oggetto inanimato, per esempio: una candela, un portachiavi, una penna, un quaderno di appunti, una carta-clip, una ciotola, una scopa, un paio di occhiali, ecc. Si può pensare anche ad un oggetto che una volta era di proprietà dell'autore dell'elogio (a cui era affezionato), ma che ora non c'è più, è stato perso o si è rotto. L'elogio può essere eccentrico, serio, amabile, orribile ecc.

L'approccio di pensiero creativo impiegato in questa attività è 'il cambiamento di prospettiva'. Questa tecnica costringe a guardare il „familiare“ con occhi diversi, arrivando così a nuove intuizioni.

Prima di iniziare l'attività, condividete con gli studenti le linee guida per la scrittura di un elogio, e fornite loro alcuni esempi, on-line ce ne sono molti disponibili.

Per iniziare, gli studenti dovrebbero dedicare circa cinque minuti nella scelta dell'oggetto da elogiare, possibilmente con un brainstorming formale, che fissi una quota di almeno cinque oggetti per ogni partecipante. È importante creare una gamma di opzioni prima di scegliere l'oggetto da utilizzare.

Alla fine della sessione di brainstorming ogni persona dovrebbe dichiarare la propria scelta finale, fornendo una breve spiegazione delle motivazioni.

Si potrebbe dare un'ulteriore svolta all'attività, riassegnando l'oggetto scelto da uno studente ad un'altra persona. Al destinatario verrà fornita solo una breve spiegazione delle motivazioni su cui si basa la scelta; questo richiederà un livello elevato di scrittura creativa.

Si può ulteriormente forzare la creatività degli studenti fermando l'attività dopo cinque o dieci minuti e chiedendo loro: "E se l'elogio non dovesse parlare delle cose positive, ma piuttosto sottolineare i difetti della vita dell'oggetto?" Gli studenti dovrebbero rivedere quanto scritto fino a quel momento e riadattarlo di conseguenza. Completata la scrittura a coppie potrebbero fare pratica di lettura leggendo il proprio elogio alta voce l'uno all'altro.

Esempio:

Ecco una riflessione positiva su un oggetto inanimato.

Elogio ad una candela tea-light:

Quando ho posato gli occhi su di te, ho capito che dovevo averti.

Il tuo luminoso colore civettuolo si adattava perfettamente alle decorazioni della mia camera da letto.

Bastava un soffio di te e nuovamente la mia stanza si riempiva di dolce profumo di zucchero filato.

Hai pervaso la mia stanza con la tua luce per due lunghe sere.

Sapevo che non sarebbe stato per sempre, ma sono grato per ogni secondo di felicità condivisa con te.

Quando ho visto lo stoppino bruciare verso il basso, il colore civettuolo sbiadire, ho capito che il tempo stava arrivando, ma non ho mai lasciato il tuo fianco.

Sarai per sempre il mio dolce odore di tea-light.

Estensione dell'attività:

Un'attività aggiuntiva potrebbe essere quella di sfidare gli studenti all'uso di aggettivi con un thesaurus, cercando di sostituire gli aggettivi usati con altri più specifici sui sentimenti che hanno condiviso con l'oggetto inanimato.



CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

Leggi tutto!

Area tematica	Narrativa
Metodo principale del pensiero creativo	Pensiero associativo
Abilità principali stimulate	Scrivere, parlare
Abilità secondarie	Ascoltare, leggere
Risorse richieste	Articoli di giornale e fotografie

Panoramica:

I giornali sono una preziosa fonte di materiali che si possono utilizzare nell'insegnamento di una lingua straniera e nell'alfabetizzazione. Un articolo di giornale può essere utile per presentare un nuovo argomento, una nuova regola grammaticale o anche per aggiornare il vocabolario.

Quest'attività utilizza un articolo di giornale e una foto. E' meglio scegliere un articolo che parli di una vicenda passata, a uno che uno che contiene citazioni di testimoni o protagonisti dell'articolo stesso. La foto verrà usata in un compito di "pensiero associativo" per cercare un titolo mentre l'articolo verrà elaborato con la tecnica della "generazione di alternative", che consentirà l'interpretazione della trama.

Attività:

Iniziate la sessione presentando la foto dell'articolo scelto se possibile con una didascalia (senza il titolo della storia). Agli studenti va detto che l'immagine è stata presa da un giornale. Chiedete loro di descrivere ciò che vedono nella foto e cosa evoca la didascalia. In questa fase utilizzeranno il 'pensiero associativo' per raccogliere quante più informazioni possibili sulla foto e sulla didascalia. In questo modo gli studenti useranno vocaboli già acquisiti e impareranno parole nuove. Quando si ritiene che abbiano raccolto un adeguato numero di informazioni, si può passare alla fase successiva.

Gli studenti ora dovrebbero utilizzare la 'generazione di alternative' per trovare un titolo per l'articolo sotto forma di sfida. Ogni studente dovrebbe scrivere 4/6 proposte diverse. Per questo compito è necessario fornire tempo sufficiente, ma creando un po' di pressione. Quando avranno completato il compito, fate scrivere i titoli sulla lavagna per trovare i più originali e quelli più comuni.

Per concludere la sessione si dovrebbe svelare il titolo reale dell'articolo di giornale e avviare una discussione per stabilire chi si è avvicinato di più a quello originale e chi se ne è allontanato maggiormente; vanno bene tutte le proposte.

Prima di rivelare ulteriori informazioni sull'articolo, si possono presentare gli elementi base dell' articolo di giornale anche se alcuni, come la foto e la didascalia, sono già noti.

Le caratteristiche fondamentali di un articolo di giornale che gli studenti dovrebbero riuscire a identificare comprendono:

- titolo - alcune parole che dovrebbero attirare l'attenzione dei lettori
- sotto-titolo - una breve dichiarazione che elabora il titolo principale
- Introduzione - individua gli elementi chiave dell'articolo: chi, cosa, dove e quando
- corpo - fornisce ulteriori dettagli sugli eventi

Alcuni articoli includono anche:

- fotografia con didascalia - che aiuta a catturare l'attenzione dei lettori e sostanzia il contenuto dell'articolo
- citazioni - da parte dei personaggi chiave dell'articolo cioè esperti, testimoni oculari...

In questa fase si dovrebbe far leggere l'articolo agli studenti. E' un'attività importante per scoprire termini e frasi nuovi.

L'attività finale comprende la revisione dell'articolo e la sua riscrittura partendo da un punto di vista diverso. Ad esempio, se l'articolo parla di un incendio in un condominio e di un testimone oculare che racconta di come sia stato salvato da un vigile del fuoco, la storia può essere riscritta dal punto di vista di un testimone oculare. La rivisitazione dell'evento sarà diversa da quella del giornalista, che ha semplicemente riferito la storia vista con gli occhi di un estraneo.

Il testimone oculare può iniziare scrivendo di quando ha realizzato che c'era del fuoco, di come abbia cercato di lasciare l'appartamento, di ciò che ha incontrato e delle sue emozioni.

Come conclusione dell'attività gli studenti possono presentare i loro articoli riscritti alla classe.

Estensione dell'attività:

Come attività aggiuntiva si potrebbero invitare gli studenti a scrivere un'apertura a questo articolo. Dovrebbero pensare a quello che è successo prima. Potrebbero scrivere di come è cominciato l'incendio. Ad esempio: un vicino di casa aveva una candela accesa su un tavolo e il gatto accidentalmente l'ha fatta cadere sulle tende che hanno perso fuoco scatenando un incendio incontrollabile.

Gli studenti dovranno pensare a quale tipo di azioni alternative potrebbero aver preceduto l'evento raccontato nell'articolo. Dopo un brainstorming che stabilisca una quota di alternative ne sceglieranno una come traccia per la scrittura finale.

L'attività può essere presentata alla classe e gli studenti possono decidere insieme quale azione sia più realistica, più insolita ecc.



CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

Passo dopo passo

Area tematica	Narrativa
Metodo principale del pensiero creativo	Associazione di parole
Abilità principali stimulate	Scrivere, parlare
Abilità secondarie	Ascoltare, leggere
Risorse richieste	Nessuna

Panoramica:

Svolgiamo le attività quotidiane senza prestare troppa attenzione, praticamente inseriamo un pilota automatico, come quando ci laviamo i denti, facciamo un toast, ci allacciamo le scarpe o facciamo la doccia, etc. Visto che anche la maggior parte delle persone che associamo a queste azioni ci sono familiari, non abbiamo mai una reale necessità di fornire un resoconto dettagliato di come le abbiamo svolte.

Informazioni di base: Creare istruzioni

Seguendo questa piccola serie di linee guida i vostri allievi avranno gli strumenti per scrivere delle istruzioni passo dopo passo utilizzabili per qualsiasi scopo.

- Pensate come un 'utente' - Questo significa che bisogna pensare a che cosa l'utente delle istruzioni pensa mentre le legge, piuttosto che ipotizzare che perché tu sai come fare qualcosa, anche gli altri debbano saperlo.
- Esprimetevi in modo dinamico - Esprimendovi in modo dinamico date risalto al soggetto e ai verbi. Ad esempio, nello scenario doccia si può dire 'È necessario fare un passo all'interno della doccia e aprire l'acqua'.
- Conoscere il vostro obiettivo - Assicuratevi di essere chiari su cosa la guida vuole spiegare e se si tratta di un processo multi-step che ci siano un inizio e una fine precisi.
- Facilitate la comprensione- Utilizzate un linguaggio che sia il più semplice possibile. Cercate il lessico comune piuttosto che i termini tecnici, anche se dovrete scrivere un po' di più.
- Provate le vostre istruzioni – Anche se siamo in grado di testare da soli tutte le istruzioni, chiedete ad altri di leggerle può essere utile per verificare se sono chiare e logiche.

24

Attività:

Questa attività inizia con un' "associazione di parole". In pratica agli studenti viene chiesto di trovare le parole associabili ad un compito dato dall'insegnante. Si può fare oralmente con l'obiettivo di elaborare nuove parole cercando di non ripetere quelle già dette. Come breve attività di riscaldamento, si può chiedere di fare un'associazione di parole con una sostantivo.

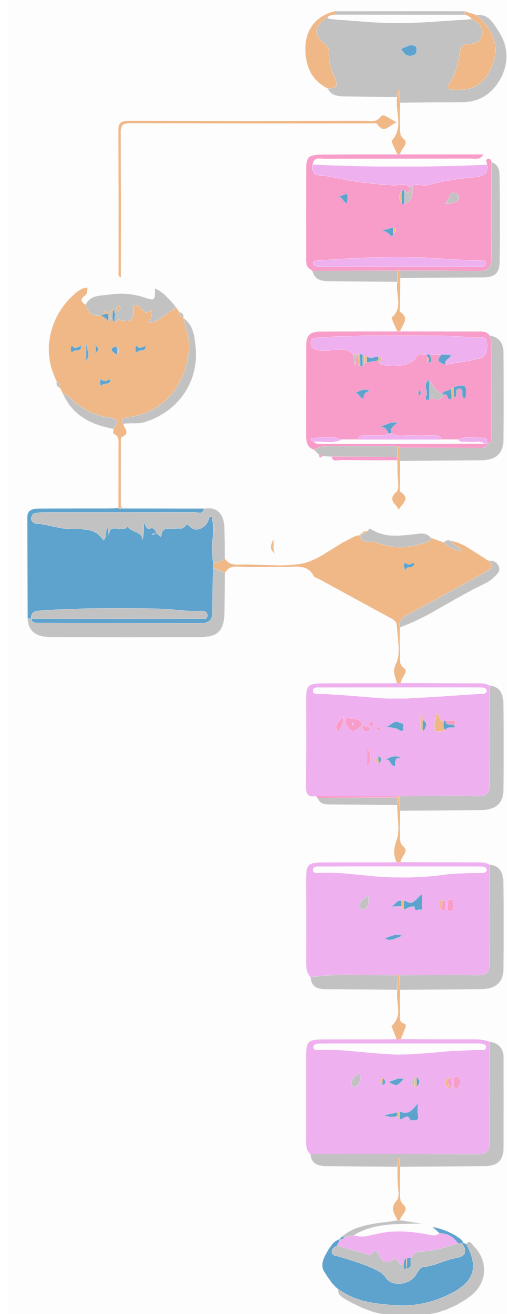
Es.: 'estate' potrebbe avere una simile sequenza: caldo, sole, spiaggia, acqua, nuoto, costume da bagno, ecc

Quando gli studenti hanno familiarizzato con il gioco, dovrebbero pensare ad un'azione che svolgono quotidianamente o con regolarità, e metterlo come punto di partenza per un'associazione di parole ad essa collegabili. Ad esempio, fare la doccia può generare parole come: scrub, sapone, bagnato, caldo, rilassante, acqua, rubinetto, asciugatura, shampoo, ecc. Una volta che tutti gli studenti hanno prodotto un proprio elenco di parole, si riuniscono per determinare le cinque scritte più frequentemente. Assicuratevi che tutte e cinque siano vocaboli conosciuti e utilizzati. A questo punto ogni studente dovrebbe redigere una guida passo-dopo-passo di come deve essere compiuta l'azione (in questo caso fare la doccia). Le istruzioni dovrebbe essere chiare in modo da essere comprensibili anche da chi non ha familiarità con l'azione scelta.

Estensione dell'attività:

Come attività aggiuntiva più impegnativa, re-impostate le istruzioni passo dopo passo. In questa seconda attività gli studenti non possono utilizzare le cinque parole chiave sfruttate nel primo esercizio.

Quindi gli studenti cercheranno parole alternative in sostituzione di quelle usate nel primo esercizio o dovranno ri-scrivere le istruzioni in modo diverso, pur mantenendo gli stessi obiettivi.



Creazione di una storia

Area tematica	Narrativa
Metodo principale del pensiero creativo	Pensiero associativo
Abilità principali stimulate	Ascoltare, leggere
Abilità secondarie	Scrivere
Risorse richieste	Assortimento di immagini

Panoramica:

Di solito durante le lezioni in aula è normale ripetere tante volte le parole presentate e le frasi di uso quotidiano. La maggior parte degli studenti memorizzano domande e risposte. “Il mio nome è Michael e ho 26 anni. Come ti chiami?”

Molto spesso per gli studenti che preferiscono le classiche lezioni di lingua può essere difficile dover parlare liberamente e fare una domanda o rispondere velocemente. Tuttavia questa è una competenza necessaria per riuscire a padroneggiare una lingua straniera e va esercitata. Gli studenti dei corsi di alfabetizzazione possono avere poca dimestichezza con l'uso di nuovi vocaboli e della grammatica, tendono ad affidarsi a frasi familiari e standard.

Questa attività chiederà agli studenti di esprimersi spontaneamente, non avranno molto tempo per pensare, ascolteranno con attenzione e dovranno essere pronti ad adattare le risposte alle domande. Questa potrebbe essere una lezione divertente e rilassante per creare una storia e un ottimo modo per avviare o concludere una lezione. Anche se gli studenti dovranno parlare spontaneamente, gli sarà fornita dal docente una carta immagine come spunto, così, anche quelli che si ritengono “non creativi”, avranno uno stimolo da cui iniziare.

In alternativa all'immagine si possono usare uno o più oggetti, che possano evocare determinati pensieri e/o risposte.

Attività:

L'attività utilizza il metodo del pensiero associativo. Questa tecnica del pensiero creativo permetterà agli studenti di confrontare le informazioni o le idee che otterranno dall'osservazione dell'illustrazione per poi produrre la trama di una storia.

Distribuite in modo casuale ad ogni studente una foto / immagine differente, e date loro un tema es.: l'amore, la speranza, l'avventura, la fortuna, la perdita ecc. Il tema può essere scelto anche con un procedimento casuale coinvolgendo o meno la classe.

Ogni studente guardando l'immagine, dovrebbe pensare a ciò che vede e come questo possa adattarsi al tema assegnato. Quelli che non hanno dimestichezza con il vocabolario o i personaggi dell'immagine, possono chiedere chiarimenti.

Solo ora informate gli studenti che dovranno creare una storia dando a turno il proprio contributo. Il primo studente dovrebbe iniziare la storia con “C'era una volta ...”, e farla seguire da frasi che prendono spunto dall'immagine e dal tema assegnato.

Si consiglia di mostrare agli altri la propria illustrazione per tutto il tempo in cui si parla, per aiutarli a fare collegamenti tra gli stimoli visivi e il tema narrativo.

Quando il primo studente ha terminato, il successivo riprenderà la storia partendola dove l'altro era rimasto. Prima di passare il turno allo studente successivo si dovrebbe dare un breve lasso di tempo per pensare, senza esagerare per non vanificare l'obiettivo di sviluppare un linguaggio spontaneo. Con questa accortezza, potete dare agli studenti un certo grado di discrezionalità nella struttura/flusso narrativo, mentre un'eccessiva rigidità potrebbe inibire le risposte.

Gli studenti possono cercare di rendere la storia più o meno difficile per i compagni che li seguono, anche se, perché questa diventi una strategia, è necessario ripetere questa attività diverse volte.

È importante che tutti facciano molta attenzione a quanto viene detto, visto che l'ultima persona dovrà redigere il finale.

Un'opzione alternativa per questa attività sarebbe quella di utilizzare una sola foto. L'insegnante potrebbe decidere di iniziare la storia o scegliere uno studente che comincia. In questa seconda ipotesi il docente può scegliere di utilizzare una foto da un libro di testo o un quadro che è presente nell'aula. Agli studenti vengono concessi 5 secondi per pensare una risposta.

Materiale necessario:

Una foto strana, interessante e/o inerente ad un tema specifico (es. Natale) per ogni studente.

Estensione dell'attività:

Si può introdurre una discussione strettamente connessa alla narrazione della precedente attività, sulla struttura del vocabolario e del linguaggio emerso, focalizzandosi sugli elementi nuovi o quelli notoriamente problematici per il gruppo. Gli studenti dovrebbero essere incoraggiati a ricordare il proprio contributo e quelli degli altri.

Un'altra opportunità consiste nello sviluppare la narrazione verbale in un pezzo più formale, trasformandolo in un „progetto“ in cui il pezzo scritto 'prende in prestito' le idee narrative anziché seguirle rigorosamente.



CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

Diario di viaggio

Area tematica	Narrativa
Metodo principale del pensiero creativo	Strategie oblique
Abilità principali stimulate	Scrivere, parlare
Abilità secondarie	Ascoltare, leggere
Risorse richieste	Nessuna

Panoramica:

Questa attività è ideale per riflettere su una gita fatta con la classe o su un viaggio. Non importa se si è trattato solo di andare ad un concerto vicino alla propria casa o di una vacanza all'estero. Gli studenti dovranno redigere un breve diario, che sarà il loro resoconto dell'esperienza. Per questo compito possono utilizzare un viaggio o un evento specifico. Non si tratta semplicemente di scrivere un diario di viaggio, che sarà comunque il punto di partenza, quanto di utilizzare i dettagli per sviluppare un racconto romanzato. A tal fine gli studenti dovranno usare la strategia del pensiero obliquo in modo da arrivare a idee più creative.

Informazioni di base:

Scrivere un diario di viaggio

Un diario di viaggio è normalmente il racconto di un viaggio dal punto di vista personale di una persona. La storia dell'umanità ne è piena, un esempio per tutti „il Milione „ dell'esploratore europeo Marco Polo che documenta la sua esperienza in Cina durante l'impero mongolo.

Alcuni diari di viaggio sono dei romanzi (mentre in genere non lo sono), come 'On the road' di Jack Kerouac e 'Lo Zen e l'arte della manutenzione della motocicletta' di Robert Pirsig.

La scrittura dei diari di viaggio può essere molto individualizzata, anche se è importante che i lettori possano imparare dai diari stessi. Il racconto può includere praticamente qualsiasi cosa incontrata durante l'esperienza: ciò che si è mangiato o visto, conversazioni e anche osservazioni più generali, come aspetti della cultura locale, l'architettura e l'ambiente. I diari di viaggio sono generalmente scritti in prima persona.

Oltre a esperienze personali, includete le informazioni che saranno utili ad altri viaggiatori/visitatori.

In addition to personal experiences, include information that will be useful to other travellers / visitors.

- Provate a trasmettere l'atmosfera dei luoghi visitati, includendo conversazioni con i 'locali'. Queste parti dei colloqui saranno utili agli altri.
- Fornite informazioni storiche e culturali su ogni posto.
- Non abbiate paura di aggiungere note umoristiche, ma fare attenzione a non trasformarlo in una commedia (che è un altro genere).
- Provate a leggere e modificare lo scritto. Fino a quando non viene pubblicato o distribuito consideratelo un cantiere aperto.
- Evitare di includere immagini di voi stessi in situazioni di rilevanza ambientale, architettonica o naturalistica come le cascate.
- Cercate di offrire informazioni/intuizioni che non siano già nelle guide di viaggio standard (genere completamente diverso).
- Cercate di non giudicare le abitudini/tradizioni della gente nei luoghi visitati.
- Prendete appunti, fate fotografie durante la visita e non ritardate la scrittura del diario di viaggio personale, la memoria perde velocemente gran parte delle informazioni.



Attività:

Gli studenti dovranno produrre un breve diario di viaggio di un'uscita didattica o di un evento vissuto con la classe. Si può trattare di esperienze già fatte o di un momento creato ad hoc per questa attività oppure chiedete semplicemente agli studenti di ricordare un viaggio, una visita precedente, o una vacanza. Per l'esercizio iniziale si possono usare come base le indicazioni riportate nella scheda: 'Scrivere diari di viaggio'. Spronate gli studenti a pensare a cose notate durante l'esperienza, es.: gli odori, le persone e i loro abiti, come si sono sentiti prima, durante e dopo il viaggio, perché lo hanno fatto ecc. Se gli studenti hanno dei souvenirs, chiedete loro di fare riferimento anche a questi con fotografie o disegni.

Il diario di viaggio dovrebbe essere di 2-3 pagine inclusi gli elementi visivi. E' importante ricordare agli studenti che il loro testo deve avere valore per un pubblico esterno, anche se è da un punto di vista personale. Prima di iniziare dovrete chiedergli di creare la struttura del viaggio per poter controllare che tutto fili e quindi correggere eventuali errori prima che vengano inclusi nel pezzo, e chiarire strutture grammaticali e/o i vocaboli problematici.

Una volta che il diario di viaggio è completo, attività che può aver richiesto una o più lezioni e magari anche un lavoro a casa, è possibile introdurre l'elemento di pensiero creativo.

Chiedete agli studenti di creare un racconto di fantasia, basandosi sulle informazioni contenute nel proprio diario di viaggio. Ma anziché assegnare banalmente il compito introducete anche un'altro elemento: la strategia del pensiero obliquo. Questa tecnica è in realtà un tipo di input casuale, progettato per stimolare il pensiero alternativo, che altrimenti non si attiverebbe spontaneamente. La strategia di pensiero obliquo a differenza dei normali stimoli di input casuali, è un po' più criptica e aperta a varie interpretazioni.

Fornite alla classe alcuni spunti di pensiero obliquo volutamente vaghi, come quelli proposti di seguito o pensati da voi. Quando gli studenti hanno preso confidenza con la tecnica potete anche chiedere loro di produrne alcuni da assegnare ad altri studenti in futuro.

- Una rivelazione che potrebbe cambiare il mondo
- Quando tutto è detto e fatto, non c'è nessun posto come casa
- Tutti mi sembravano così normali ... per cominciare
- Lo stile di vita della celebrità non è così grandioso
- La speranza e l'attesa sono la moneta del deluso
- Panico assoluto

Come per tutte le attività di pensiero creativo, il briefing dovrebbe essere seguito da un brainstorming formale che sviluppi più idee per ogni scenario, prima si selezionarne una. Lavorate affinché gli studenti non si fermino alla loro prima idea senza considerarne almeno altre 5.

Quando le storie sono completate potete farle leggere in classe o distribuirle agli altri studenti, per poter avere un feedback tra pari.

Potete decidere di pubblicare tutte le storie in formato digitale, magari presentando i lavori con la descrizione del processo creativo seguito per arrivare alle opere finali.

Estensione dell'attività:

Come estensione dell'attività gli studenti possono riscrivere il loro diario di viaggio da una prospettiva diversa. Se originariamente hanno scritto la storia dal loro punto di vista, possono ripensarla con gli occhi di un altro personaggio del racconto. Ad esempio, se si è parlato di una visita ad un museo, si può decidere di raccontarla dal punto di vista di una guardia di sicurezza che lavora lì o di una delle statue.

Gli studenti dovrebbero pensare a come gli eventi siano cambiati o come sarebbe diverso lo scenario e concentrarsi solo sulla scrittura.

“Costruzione” di Lego

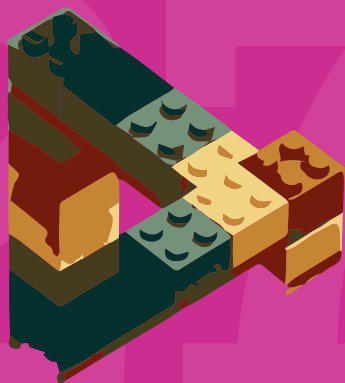
Area tematica	Narrativa
Metodo principale del pensiero creativo	Generazione di alternative
Abilità principali stimulate	Scrivere, parlare
Abilità secondarie	Ascoltare, leggere
Risorse richieste	Mattoncini Lego o simili

Panoramica:

Qualunque sia la lingua che stiamo parlando e qualsiasi livello di conoscenza di essa abbiamo, a tutti capita di dover dare e ricevere istruzioni. Nella sua forma più semplice lo si fa oralmente, una persona parla e l'altra ascolta. Tuttavia, si possono fornire istruzioni anche in forme diverse: scritte, con immagini come le mappe, con sequenze illustrate, integrate in oggetti o in luoghi (es. 'fa scorrere' o 'tu sei qui').

In questa attività gli studenti avranno il compito di creare una sorta di modello, una costruzione, realizzata con i mattoncini Lego (o simili) e di produrre un libretto di istruzioni in modo che i compagni di classe che non lo hanno visto siano in grado di ricostruirlo.

L'attività si baserà sul metodo del pensiero creativo "a generazione di alternative". Con questa tecnica ogni problema deve essere affrontato cercando in un primo momento quante più soluzioni possibili, per sceglierne infine solo una.



Informazioni di base: Istruzioni di scrittura

Anche se alcune delle seguenti linee guida possono sembrare ovvie, possono essere un aiuto per scrivere delle istruzioni più efficienti.

1. Sapere esattamente qual'è il compito - come inizia il procedimento e come dovrebbe essere / sembrare il risultato finale
2. Pianificare l'ordine con cui scrivere i vari passaggi
3. Le istruzioni di scrittura dovrebbero iniziare con un verbo
4. Scrivere ogni piccolo semplice passaggio - evitando di complicare con lunghe istruzioni multi-step
5. Scrivere i passaggi nell'ordine più logico,
6. Includere, se necessario, avvertimenti del tipo „si deve fare x prima di y“
7. Controllare e modificare le istruzioni
8. Cercare di dare le istruzioni in positivo, come 'fare questa parte ...', piuttosto che 'non fare'
9. Evitare di esprimere opinioni, preferenze o scelte, visto che le istruzioni sono osservazioni su ciò che potrebbe accadere.

Attività:

Gli studenti dovrebbero essere divisi in piccoli gruppi di 3 e 4 componenti, lavorare separati, in modo che gli altri non possano vedere le diverse costruzioni mentre sono in fase di sviluppo e realizzazione.

Come punto di partenza si dovrebbe assegnare ad ogni gruppo un tema, che può essere diverso per ogni team o lo stesso per l'intera classe. Occorre favorire un'ampia interpretazione, per evitare situazioni in cui il prodotto finale diventi ovvio o scontato. La ricreazione, lo shopping, l'industria, il Medioevo, potrebbero essere temi adatti su cui lavorare.

Assegnato il soggetto, ogni gruppo dovrebbe affrontare una sessione di brainstorming formale, finalizzato alla creazione di un elenco di almeno 10 oggetti, grandi o piccoli, associati ad esso. Incoraggiate i gruppi, se possibile, a pensare anche a più di 10 soluzioni per facilitare la successiva fase di selezione.

Quando un gruppo ha realizzato le 10 idee costruite con i mattoncini Lego o simili blocchi da costruzione, le consegna. Si consiglia di limitare il numero di blocchi disponibili per evitare la produzione di oggetti troppo complicati, che potrebbero dare dei problemi nelle fasi successive. Il gruppo dovrebbe guardare l'elenco di proposte ottenute con il brainstorming e decidere quale oggetto è in grado di costruire. Il modello potrà essere dettagliato o evocativo.

Scelta la costruzione da realizzare il gruppo deve procedere alla creazione facendo attenzione ai vari passaggi. L'ottimale sarebbe che uno o due membri del gruppo prendano appunti. Questa fase non dovrebbe occupare molto spazio nella lezione.

Subito dopo il gruppo deve scrivere un set di istruzioni che diano la possibilità a chiunque di riprodurre lo stesso oggetto. Le istruzioni devono essere scritte, possono includere elementi grafici, ma non immagini della costruzione.

Durante la stesura delle istruzioni incoraggiate i gruppi a trovare modi diversi per spiegare ogni fase, senza fermarsi alla prima idea che gli viene in mente. Il libretto delle istruzioni dovrebbe essere il frutto di questo confronto continuo tra i componenti del gruppo.

Quando anche questa fase sarà terminata, chiedete ad ogni gruppo di smontare i modelli, e di mettere tutti i mattoncini in una scatola, assieme alle istruzioni.

Le scatole verranno ridistribuite tra i gruppi in modo che ogni gruppo riceva la scatola di qualcun altro. Se sono stati assegnati temi diversi, quando si consegna la scatola al gruppo gli si dice anche il tema a cui si ispira l'oggetto che dovranno ricostruire seguendo le istruzioni.

Ricordate che vanno valutate le istruzioni e non le capacità di costruzione, questo è possibile osservando quanto l'oggetto costruito sia fedele alle istruzioni date.

Terminata la ricostruzione, e dando per scontato che tutti gli oggetti siano stati ricomposti in modo esatto, chiedete ad ogni gruppo di spiegare il loro lavoro rispetto al tema proposto e di motivare perché sia una risposta valida. Si può anche chiedere ai gruppi un'opinione sulle istruzioni fornite.

A conclusione dell'attività di classe si può riproporre la generazione di alternative per trovare i nomi per ogni costruzione. Prendendo gli oggetti uno per uno a turno ogni gruppo, senza usare il nome effettivo, dovrebbe generare un minimo di 5 proposte seguendo il criterio che dovrebbe aiutare a ricostruirlo. Ad esempio, se è stato costruito un castello, è meglio chiamarla 'casa fortificata', e non 'castello'. Incoraggiate i vostri studenti ad essere il più criptici possibile.

Estensione dell'attività:

Come estensione di questa attività chiedete ad ogni studente di pensare a qualcosa che fanno nella loro vita, che sia fatto di passaggi. Per esempio fare un disegno o un dipinto, cuocere una torta o danzare, riparare qualcosa di rotto.

Quando ogni studente avrà selezionato una sua attività, dovrà produrre le istruzioni che permettano a qualcun altro di riprodurre correttamente la stessa cosa. Le istruzioni devono essere scritte e poi lette alla classe, evitando di esplicitare l'attività, ma facendola intuire. Gli altri studenti dovranno decidere se le istruzioni sono abbastanza chiare da seguire.

Una storia esagerata

Area tematica	Narrativa
Metodo principale del pensiero creativo	Selezione di stimoli casuali
Abilità principali stimulate	Scrivere, parlare
Abilità secondarie	Ascoltare, leggere
Risorse richieste	Nessuna

Panoramica:

In questa attività si chiede agli studenti di creare un "tall-tale", cioè una storia inventata esagerata. La sua ideazione consentirà loro di creare un racconto divertente che includerà un eroe con super poteri (il personaggio principale), un problema che si risolverà in modo creativo e molti dettagli esasperati. I Tall Tales sono diventati popolari negli Stati Uniti nel 1800, ma si possono trovare storie simili nella letteratura tradizionale in quasi tutti i paesi europei. Alla fine nella sezione informazioni, troverete ulteriori note sul popolare "tall tale", Paul Bunyan.

Informazioni di base: Tall Tales

L'essenza di un Tall tale è quello di contenere cose incredibili, fatte da un personaggio piuttosto modesto con capacità (apparentemente) soprannaturali, presentate come se fossero vere. In alcuni casi, contiene esagerazioni di eventi reali, che ovviamente sarebbero molto meno coinvolgenti per i lettori.

Uno dei più popolari racconti del Nord America è quella di un uomo con una forza straordinaria, e può essere usata come esempio di Tall tale per l'attività del pensiero creativo. Paul Bunyan, il gigantesco boscaiolo con una forza, velocità e abilità mostruose, è un racconto che ha avuto origine in Nord America nel 1800. Il personaggio principale da bambino avrebbe mangiato 50 uova e 10 contenitori di patate ogni giorno. Bunyan trova nella foresta un piccolo bue blu chiamato Babe e decide di tenerlo. Come Bunyan, Babe continua a crescere ogni giorno. Insieme lavorano nella foresta e viaggiano dal Maine per tutto il Nord America. Lungo la strada a Babe viene sete così Bunyan crea dei buchi per l'acqua che si trasformano nei Grandi Laghi che conosciamo oggi. Da essi dipende l'equilibrio di intere foreste e la creazione di terreni agricoli. Il racconto comprende molti elementi esagerati ed è stato stampato da numerosi autori.

Qui di seguito ci sono alcune indicazioni generali per la creazione di un "Tall Tale":

- Iniziate scegliendo un eroe/eroina. Ricordatevi di esagerare le sue caratteristiche rendendolo più grande, più forte più veloce, più intelligente, pieno di risorse, ecc
- Scegliete un ambiente avventuroso, ed esagerate ancora. Perché camminare in città quando il vostro eroe potrebbe attraversare un continente?
- Tenete presente che la storia trasmette qualcosa che non potrebbe accadere nella 'vita reale'.

Attività:

Si consiglia di introdurre l'argomento 'tall tale' cominciando con un esempio come quello di Paul Bunyan (vd. sotto nel paragrafo „informazioni di base“) o con uno specifico per il contesto di apprendimento. Gli studenti dovranno creare un racconto, una storia esagerata, che includa le seguenti caratteristiche:

- Un personaggio principale/eroe con poteri soprannaturali di fantasia o basato su qualcuno realmente vissuto.
- Un ambiente.
- Un problema che può essere risolto in modo umoristico dal personaggio principale.
- Un cattivo e altri personaggi.
- Dettagli esagerati sugli eventi della storia.
- Elementi di avvenimenti realistici (credibili).

Chiedete agli studenti di lavorare in piccoli gruppi composti da 2-4 componenti, per produrre almeno 5 opzioni per ogni caratteristica citata sopra, arrivando ad un totale di almeno 25 elementi.

Terminata questa fase escogitate un modo per assegnare in modo casuale, o allo stesso gruppo o a gruppi diversi, gli elementi necessari per produrre la storia. L'attività di scrittura può iniziare.

Se avete poco tempo a disposizione potreste chiedere ad ogni gruppo di discutere il proprio racconto e di esporlo oralmente alla classe.

Se il lavoro viene svolto individualmente o in piccoli gruppi i pezzi scritti, possono essere raccolti in un libro da condividere con gli altri.

Estensione dell'attività:

Dopo aver creato la storia, l'insegnante può far rivisitare il racconto utilizzando la tecnica del „cosa succederebbe se?“. Iniziate ponendo domande che iniziano con “cosa succederebbe se?...” e richiedete agli studenti di trovare una o più risposte. Se stabilite una quota per questa attività stimolerete ulteriori risposte creative (meno ovvie).

I tipi di domande da fare potrebbero essere:

- Che cosa succede se a metà della storia il personaggio principale perde il potere soprannaturale?
- Che cosa succede se la storia ha luogo in un'epoca diversa?
- Che cosa succede se il cattivo è il miglior amico del personaggio principale?
- ...

Chiedete loro di immaginare nuovamente la storia sulla base della risposta che gli piace di più, e di produrre un feedback oralmente o in forma scritta.



Un giorno in città

Area tematica	Narrativa
Metodo principale del pensiero creativo	Generazione di alternative
Abilità principali stimulate	Scrivere, parlare
Abilità secondarie	Ascoltare, leggere
Risorse richieste	Nessuna

Panoramica:

Quest'attività vi dà l'opportunità di sfruttare le carte geografiche raccolte visitando le città di tutta Europa, è anche un'occasione per imparare qualcosa in più sulle grandi città studiate all'interno delle attività didattiche.

Il lavoro si basa su un metodo del pensiero creativo fondamentale: la 'generazione di alternative.

La generazione di alternative è una delle tecniche più semplici del pensiero creativo, ma questo non la rende meno potente, perchè è progettata per forzare il nostro pensiero oltre l'ovvio e il prevedibile. Abbinata a quote prestabilite (occorre fissare in anticipo il numero di risposte che gli studenti dovranno trovare), questa tecnica può efficacemente stimolare gli studenti all'apprendimento di una nuova lingua in modo autentico. Questo metodo prevede che in qualsiasi situazione, per poter portare a termine il compito assegnato, vengano elaborate delle risposte/idee, corrispondenti al numero o quota fissato in precedenza. Per incoraggiare il "pensiero alternativo, il pensare diverso" si può introdurre un limite di tempo entro cui concludere il compito assegnato.

Informazioni generali: consigli per scrivere una lettera

- Pianificare prima di scrivere. Pensare a ciò che si vuole dire e stilare una serie di elenchi puntati o creare una mappa concettuale.

- Prendere in considerazione le informazioni che serviranno al destinatario della lettera prima di arrivare alla parte principale della lettera. Se si sta scrivendo a qualcuno con cui si ha familiarità, basterà la data. Se si sta scrivendo in modo più formale, il destinatario non può sapere chi è il mittente, quindi è importante includere tutte le informazioni di contatto nell'angolo in alto a destra della lettera.

- Una lettera si inizia sul lato sinistro della pagina con un saluto. L'apertura più diffusa è "caro" seguito dal nome della persona (se si tratta di qualcuno che si conosce) oppure si utilizzano le abbreviazioni Sig./Sig.ra seguite dal cognome (se si tratta di qualcuno con cui non si è in confidenza) e dalla virgola. Se si sta scrivendo qualcosa di molto formale a qualcuno che non si conosce, il saluto corretto sarebbe "Egregio/i Signor/i". Per un saluto più casuale, si potrebbe decidere di usare il "Ciao" seguito dal nome.

- Il paragrafo di apertura dovrebbe essere adattato a seconda del destinatario. Se la lettera è personale, si può iniziare con qualcosa di informale, come: "Come va?" o un semplice "Come stai?". Se invece è di tipo più formale, nel paragrafo d'apertura si dovrebbe essere diretti e spiegare perché si sta scrivendo. È importante riassumere lo scopo e scrivere in modo chiaro in modo che il lettore possa capire.

- Il corpo o sezione principale della lettera nella maggior parte dei casi dovrebbe essere unico. Come regola generale la corrispondenza formale non dovrebbe superare le due pagine, i messaggi personali invece possono essere della lunghezza desiderata. Le caratteristiche più importanti per questa parte sono due: tenere una scrittura chiara e concisa e assicurarsi che ogni paragrafo sia coinvolgente.

- Si consiglia di utilizzare il punto di chiusura per indicare il tipo di risposta che si sta cercando di ottenere. Se si desidera una risposta, la si può sollecitare con una conclusione del genere: "Non vedo l'ora di ricevere la tua risposta". Se si preferisce fare una telefonata o inviare una email, è possibile scrivere "Non esitate a contattarmi via e-mail/telefono".

Attività:

L'attività inizia con gli studenti divisi in piccoli gruppi o coppie. Ogni gruppo riceve dall'insegnante una mappa della città da 'visitare' e ha il compito di programmare una gita in questa città, anche senza una conoscenza specifica.

L'insegnante dovrebbe preventivamente fornire agli studenti una lista di domande a cui rispondere. Per stimolare risposte molto creative e/o inusuali si suggerisce di utilizzare il metodo della generazione di alternative.

Per ogni domanda posta il gruppo/coppia dovrebbe fornire almeno 5 risposte e annotarle. È importante che gli studenti considerino tutte le opzioni non solo quelle convenzionali o previste.

Di seguito è riportato un elenco di possibili domande, ma l'insegnante deve sentirsi libero di cambiarle, adattare o aggiungerne altre. Stabilite un limite di tempo di 4-6 minuti per ogni domanda e volutamente svelatele una alla volta.

Gli studenti dovranno trovare soluzioni alternative alle seguenti domande:

- Come pensate di raggiungere la città?
- Come viaggerete?
- Dove soggiagnerete durante la visita della città?
- Dove mangerete - colazione, pranzo e cena?
- Quali monumenti visiterete?
- Quali souvenirs acquisterete e per chi?

Dopo aver prodotto almeno 5 soluzioni alternative per ciascuna delle domande date, gli studenti devono scrivere una lettera sul viaggio nella città che hanno in programma di visitare, indirizzandola ad un amico che avrebbe potuto partecipare al viaggio. Devono scrivere utilizzando il passato. Come variante a questo esercizio, i corsisti possono pianificare il viaggio e poi scrivere la lettera al tempo futuro. La lettera prodotta da ogni gruppo dovrebbe essere letta ad alta voce alla fine della lezione.

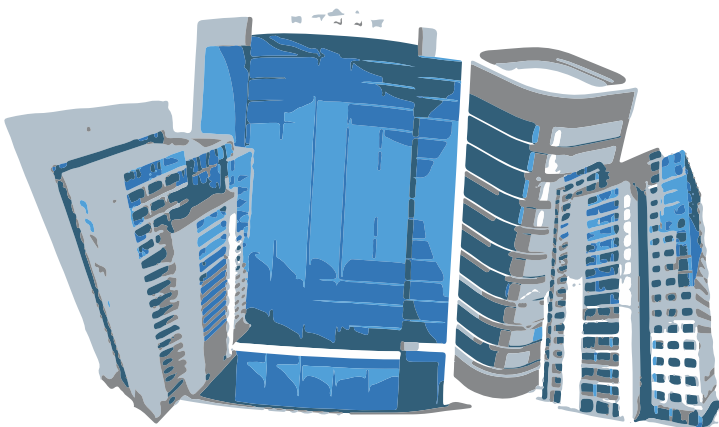
Estensione dell'attività:

Per gli studenti dei corsi di livello superiore o come attività da svolgere a casa, potete chiedere di immaginare un viaggio di un giorno in una grande città, includendo la variabile di un evento inaspettato! Prima dovrebbero produrre un testo sul viaggio, poi dovrebbero rielaborarlo in base all'evento inaspettato presentato dal docente. L'insegnante stesso può reperire qualche notizia sconvolgente o utilizzarne una delle seguenti:

- Mentre il gruppo era in viaggio per la città, uno sconosciuto gli offre 10.000 euro che devono essere spesi entro la giornata pena la restituzione dell'intera somma.
- Dopo la prima colazione (del giorno della visita) perdono la loro borsa/portafogli e non hanno più i soldi per il resto della giornata, ma devono ancora fare il giro turistico e prendere i souvenirs.

Questo evento come cambia il loro piano originale di visita alla grande città? Gli studenti dovrebbero fare, individualmente o in gruppo, una sessione di brainstorming per trovare nuove idee.

Possono decidere di aiutarsi con le domande originali fornite durante l'attività di generazione di alternative. In un secondo tempo dovrebbero revisionare la lettera originale.



Fumetto

Area tematica	Narrativa
Metodo principale del pensiero creativo	Pensiero associativo
Abilità principali stimulate	Scrivere, parlare
Abilità secondarie	Ascoltare, leggere
Risorse richieste	Esempi di fumetti

Panoramica:

Questa attività utilizza i fumetti, che possono essere molto utili nei corsi di livello più basso e nei corsi di alfabetizzazione, dove gli studenti hanno un vocabolario limitato. Il fumetto può essere più accattivante rispetto ai libri, poichè la quantità di testo inserita nella nuvoletta sopra la testa di un personaggio o come didascalia, è abbastanza limitata. Gli studenti quindi non si devono preoccupare di produrre brani lunghi. Brevi frasi o anche poche espressioni possono essere sufficienti per comunicare una storia.

Il metodo del 'pensiero associativo' permetterà agli studenti di prendere in considerazione una situazione data e di riflettere sul vocabolario ad essa collegato. Si possono selezionare nuovi temi per introdurre il lessico o si può utilizzare questa attività per ripassare termini che gli studenti hanno già imparato.

Il pensiero associativo è un elemento chiave in diversi metodi del pensiero creativo. È forse più significativo nelle attività di brainstorming formali e leggermente più mirato, nelle attività di pensiero obliquo. Il cervello umano segue naturalmente associazioni familiari in risposta a nuove informazioni, e questo metodo si basa proprio sulle nuove idee che si formano in seguito a stimoli diversi.

Attività:

La prima attività inizia con la presentazione di un fumetto agli studenti. L'insegnante deve mettere in evidenza le caratteristiche del fumetto, tra cui il breve testo espressivo scritto in ciascuna nuvola o nelle didascalie. I fumetti sono generalmente una sequenza di disegni a colori o in bianco e nero, che trattano d'avventura, di eventi o di mistero. Il dialogo viene scritto nelle piccole nuvole, nei ballons sopra le teste dei personaggi, mentre le informazioni contestuali vengono aggiunte come didascalie. Le immagini aiutano a spiegare la storia, che di solito è breve.

Quando gli studenti hanno preso confidenza con il fumetto si dovrebbe proporre alla classe il lavoro con il 'pensiero associativo'. Si può fornire lo stesso fumetto senza alcun testo o scegliere di utilizzarne uno nuovo, ma è importante che le nuvole siano vuote. Gli studenti devono creare un testo per il fumetto con un tema specifico. Esempi di soggetti per questo lavoro possono essere: il Natale, Halloween, un primo appuntamento, una tragedia, ecc. Sulla base del tema scelto dagli insegnanti, gli studenti produrranno prima le parole o le espressioni ad esso inerenti e quindi un testo da scrivere nelle nuvole del fumetto. In questo modo gli studenti potranno aggiornare il loro vocabolario e usare correttamente alcune espressioni comuni. Se il tema proposto alla classe è nuovo, l'insegnante può permettere l'uso di parole ed espressioni già conosciute, per poi richiedere un ulteriore passo in avanti introducendo nuovi termini e frasi.

Gli studenti dovrebbero creare un breve racconto per il proprio fumetto, che segua i disegni. Al termine dell'attività, a turno, possono leggere ad alta voce alla classe i lavori completati e la sintesi.

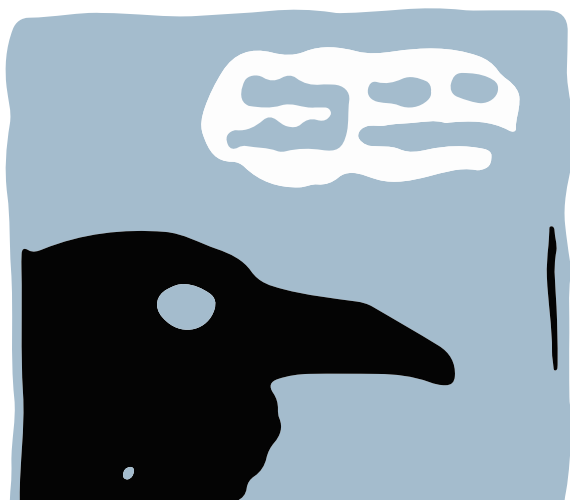
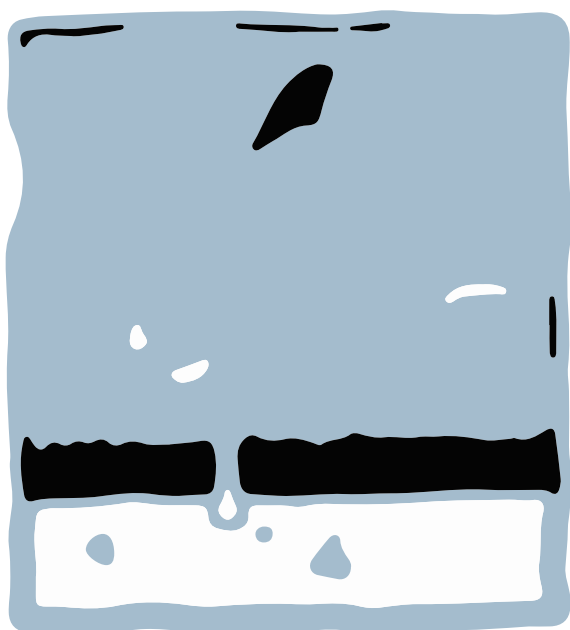
Estensione dell'attività:

Dopo aver presentato i fumetti agli studenti, possono creare una propria striscia di fumetti, disegnando a mano libera o utilizzando i software disponibili su Internet, dando loro un tema. Gli studenti possono lavorare in coppie o in piccoli gruppi. Come nell'attività originaria, prima di creare il testo, dovrebbero iniziare pensando a parole ed espressioni che si associano al tema indicato. Come attività finale gli studenti possono riunire i loro fumetti per creare un libro.

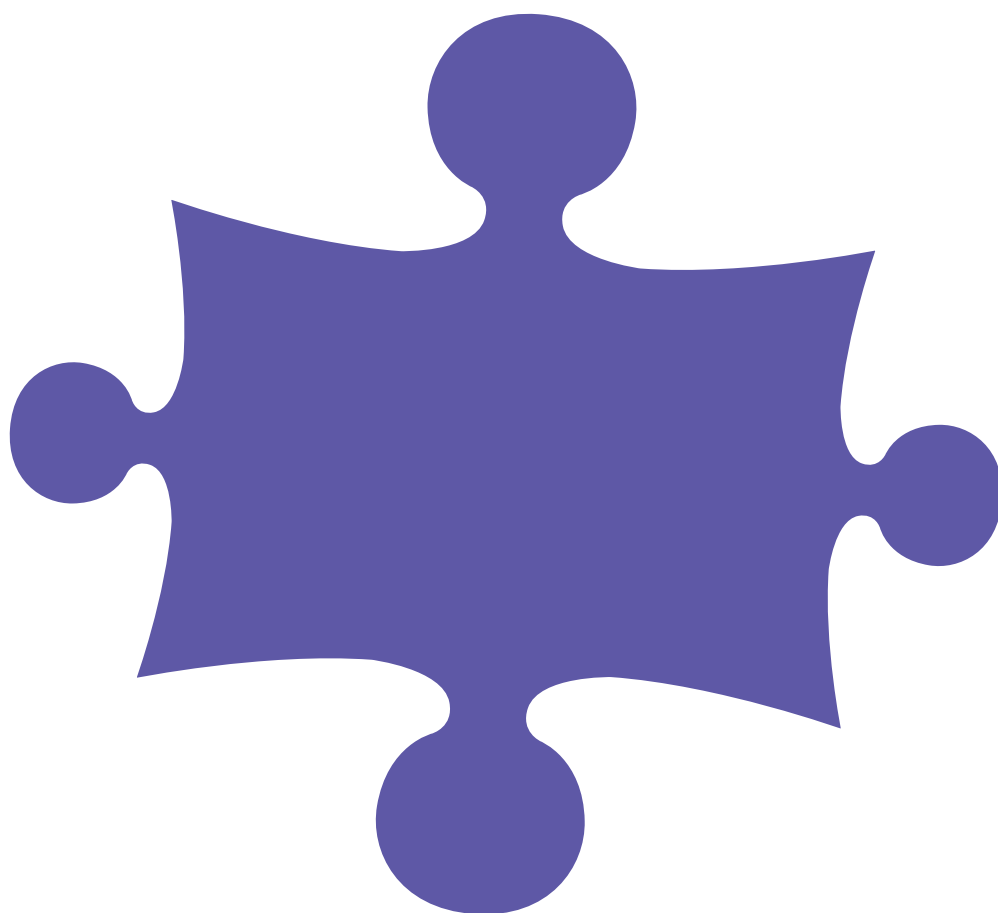
Di seguito ci sono alcuni siti online che possono essere utili:

<http://stripgenerator.com/strip/create/>

<http://chogger.com/creator>



CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS



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

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

