

Trascrizione. LEZIONE 2 “STEPS TOWARDS REDISCOVERING OUR CREATIVITY”

Quindi, ora che almeno teoricamente stiamo lavorando per accettare la paura come co-passeggero ma non come co-pilota, facciamo qualche passo verso la riscoperta della nostra creatività. La creatività ha molto a che fare con lo spostamento della nostra mentalità dal vedere barriere e limiti, al vedere possibilità di connessioni tra concetti che altrimenti sarebbero potuti sembrare completamente non correlati. Per aiutarci in questo, diamo un'occhiata a questo video STEM Education di *Science Formula*. Potresti voler abbassare il volume per i primi 18 secondi e poi ripristinarlo.

https://www.youtube.com/watch?v=V8hQgaX36FE&ab_channel=ScienceFormula

Prima di guardare questo video potresti non essere stato in grado di visualizzare così facilmente la connessione tra il gelato alla fragola, il sistema solare, le onde luminose e la CO₂, ma ci sono. Come sfida quotidiana puoi scegliere qualsiasi oggetto, visione o odore e provare a costruire sulla ricerca di connessioni proprio come il video. Fallo per una settimana e poi passa al livello successivo di questa sfida in cui dovrai scegliere qualsiasi oggetto, visione o odore e collegarlo all'argomento che stai insegnando. Usa questo come esercizio per aiutarti a vedere le possibilità di connessioni tra concetti che a prima vista potrebbero sembrare completamente estranei. Le tue connessioni possono essere piccole all'inizio. Non preoccuparti troppo del numero di connessioni che puoi stabilire, lascia che la tua creatività fluisca.

Banca di idee

Il nostro prossimo passo verso la riscoperta della tua creatività è investire in “banche di idee”

Una banca delle idee non è una banca tradizionale in cui il denaro è il bene che viene conservato, ma per molti versi è come una banca con la differenza principale che i beni che vengono immagazzinati, gestiti o scambiati non sono di natura finanziaria ma creativi. Le banche delle idee sono risorse che possono utilizzare molte piattaforme tra cui siti Web, software gestionali, social media, libri cartacei o documenti interni dell'organizzazione in cui le persone possono descrivere, discutere e scambiare idee. Queste risorse a volte possono essere open source e quindi gratuite e altre volte possono essere basate su abbonamento dove è richiesta una tariffa. Inoltre, l'accesso alle banche di idee può in alcuni casi essere pubblico e altre volte esclusivo per i membri di una cooperazione, ambiente di lavoro, comunità o club/società.

Teoricamente il loro obiettivo è far collaborare le persone su un'idea che può essere implementata in un contesto/situazione sia professionale che personale con la missione di apportare miglioramenti o soluzioni ai problemi. Per molti, le banche di idee vengono utilizzate per innovare e sviluppare nuove tecnologie o invenzioni.

Un grande esempio di una banca di idee sono le conferenze TED o i discorsi TED che sono video influenti di relatori esperti su molti argomenti tra cui istruzione, tecnologia e affari. Il loro slogan è TED – Idee che vale la pena diffondere.

Pinterest, Instagram e Facebook sono ottime piattaforme di social media dove puoi trovare idee. Tutto



quello che devi fare è digitare la tua domanda ("come insegnare la moltiplicazione in modo divertente"...)

Le persone come gli individui possono anche essere una banca di idee. Chiunque può avere davvero una grande idea che puoi prendere, modificare e adattare alle tue esigenze di insegnamento.

Due dei più importanti gruppi di persone che possono essere essi stessi banche di idee sono gli insegnanti, i tuoi colleghi e gli studenti. Soprattutto i tuoi studenti. Invitali a parlarti dei loro ultimi interessi e usa le loro passioni per fornire i tuoi contenuti al fine di motivare il coinvolgimento. Ad esempio, se stai insegnando geometria e ai tuoi studenti piace il basket, imposta come regola che, affinché una squadra possa tirare, come squadra dovrà stare in formazioni che compongono la forma che hai chiamato, diciamo un quadrato, un rettangolo o un triangolo. La squadra che riesce a schierarsi per prima in una formazione precisa e a rispondere correttamente alle tue domande riesce a lanciare il pallone dal punto in cui si trova. Ogni giocatore all'interno di quella squadra che ha risposto correttamente a una domanda di matematica può lanciare la palla. Ottengono 2 punti per la risposta corretta e un punto se la palla entra. Vince la squadra che ottiene il maggior numero di punti alla fine. Metti in chiaro, tuttavia, che per poter lasciare la tua classe devono studiare per rispondere alle domande ed essere idonei a lanciare la palla e ottenere punti per la loro squadra.

Un'altra banca di idee siete voi stessi e il vostro entusiasmo. Cosa ti rende entusiasta, è Indiana Jones? Ami le cacce al tesoro? Quali sono i tuoi hobby e le tue passioni? Portali in classe. Scoprirai che il tuo entusiasmo sarà contagioso per i tuoi studenti.

E ovviamente un'altra banca di idee può essere trovata nel mondo dei giochi, quindi prova a giocare.

Dai il via al gioco

Più ti immergi nei giochi come giocatore, prima sarai in grado di entrare nei panni dei tuoi studenti che stanno ricevendo le tue lezioni gamificate. Più giochi e più diventi intenzionale nell'essere consapevole e consapevole delle tue emozioni durante il gioco, più entrerà in empatia con le emozioni dei tuoi studenti poiché avrai tu stesso sperimentato l'effetto che gli elementi di gamification possono avere sulla tua motivazione e sul tuo coinvolgimento.

Quando inizi a investire tempo nei giochi, sperimenterai giochi molto diversi tra loro come Classcraft, Geocaching, Math Mathews e Zoombinis e quando lo farai inizierai ad affondare nel fatto che non ci sono regole fisse per il design del gioco. Potresti averlo saputo in teoria prima, ma sperimentarlo tu stesso consentirà di comprendere tali informazioni in un modo che ti consentirà di discernere quando utilizzare quali tipi di giochi.

