



Professional reconversion to ensure a better professional future

2022-1-ES01-KA220-ADU-000085069

Capitolo 4 Creatività e innovazione



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Questo documento è stato creato con la licenza Creative Commons:
Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo (CC BY-NC-SA).
Tutto o parte di questo documento può essere utilizzato, copiato e divulgato a
condizione che ne venga citata l'origine, che non venga utilizzato a fini commerciali e
che la sua licenza non venga modificata.

Tutti i diritti riservati.

© Copyright 2023 ConvertYourFuture

Disclaimer

Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Informazioni

Progetto	Convertire il proprio futuro - Riconversione professionale per assicurarsi un futuro professionale migliore
Progetto N°	2022-1-ES01-KA220-ADU-000085069
Work Package	2 - Corso online - Competenze per la conversione professionale
Data	18/04/2024
Tipo di documento	Manuale
Lingua	Inglese
Autori	Eduardo Isla, Cristina Liquete, Manuel Carabias Herrero, Flavia Chiarelli, Eirini Theochari, Maria Malliora, Marek Lukáč, Klaudius Šilhár, Sophie Pérez Poveda, Guillaume Henri, Rita Silva Varisco, Rachele Meda, Alice Quitadamo

Partenariato



Indice

Introduzione	4
Obiettivi di apprendimento	4
4.1. Cosa sono la creatività e l'innovazione?	5
4.1.1. Che cos'è la creatività?	5
4.1.2. Tipi di creatività	5
4.1.3. Che cos'è l'innovazione?	6
4.1.4. Tipi di innovazione	7
4.1.5. Relazione tra creatività e innovazione	8
4.1.6. Valori della creatività e dell'innovazione	8
4.2. Approcci didattici alla creatività e all'innovazione	9
4.2.1. Insegnare la creatività e l'innovazione	9
4.2.2. Le sfide	10
4.2.3. Barriere	10
4.2.4. Il ruolo dell'educatore	10
4.2.5. Caratteristiche di un'aula di creatività e innovazione	11
4.2.6. Valutazione	12
4.3 Buone pratiche/applicazioni nell'educazione degli adulti	13
Riferimenti	14

Introduzione

La creatività e l'innovazione sono diventate fondamentali nel mercato del lavoro a causa della natura dinamica degli ambienti di lavoro moderni, che richiedono una costante adattabilità per essere competitivi. Inoltre, la rapida evoluzione delle tecnologie impone alle aziende di cercare approcci inventivi per migliorare la propria offerta. Gli eventi recenti hanno ulteriormente enfatizzato questa necessità, inducendo un cambiamento significativo nelle pratiche di lavoro e obbligando le imprese ad adottare rapidamente soluzioni innovative per la continuità operativa e il servizio ai clienti. Di conseguenza, in questo quadro, la creatività e l'innovazione emergono come risorse indispensabili, che consentono alle aziende di superare le avversità e di prosperare in mezzo alle sfide, garantendo in ultima analisi la loro sopravvivenza e il superamento degli ostacoli.

La creatività si riferisce alla capacità di generare idee nuove e originali, mentre l'innovazione si riferisce all'implementazione di queste idee in prodotti, servizi o processi che aggiungono valore. La creatività è il punto di partenza dell'innovazione, ma per avere successo l'innovazione richiede anche la capacità di gestire il cambiamento, la capacità di adattarsi alle esigenze dei clienti e alle nuove tecnologie.

Per incoraggiare la creatività e l'innovazione, le aziende devono creare un ambiente favorevole in cui i dipendenti si sentano liberi di esprimere le proprie idee e sperimentare nuove soluzioni. Ciò richiede un cambiamento culturale e l'adozione di un approccio aperto e collaborativo alla gestione dell'innovazione.

Diventa quindi imperativo capire come acquisire e migliorare queste competenze, che sono diventate indispensabili per affrontare le sfide del mondo moderno e rimanere competitivi in un ambiente di lavoro in continua evoluzione.

Obiettivi di apprendimento

- Comprendere il concetto di innovazione e creatività e i diversi tipi.
- Comprendere l'importanza della creatività e dell'innovazione nell'ambiente di lavoro moderno.
- Imparare a conoscere il rapporto tra creatività e innovazione e a capire come possono completarsi a vicenda per creare valore.
- Comprendere le sfide e le barriere che gli educatori devono affrontare quando insegnano la creatività e l'innovazione come competenze trasversali.

- Comprendere il ruolo dell'educatore nel promuovere la creatività e l'innovazione.

4.1. Cosa sono la creatività e l'innovazione?

4.1.1. Che cos'è la creatività?

La creatività è un elemento cruciale nel mercato del lavoro, in quanto consente alle aziende di innovare, migliorare, rimanere competitive e affrontare problemi complessi. La creatività è la capacità di pensare in modo nuovo e di applicare nuove prospettive a vecchi problemi. Si tratta di un'abilità fondamentale nel mondo degli affari, che consente alle persone di adattarsi e creare approcci unici che possono essere anche più adatti dei metodi collaudati.

La generazione di idee, intuizioni o soluzioni nuove, valide e pertinenti è il processo che caratterizza la creatività. Comporta la combinazione di conoscenze, esperienze e risorse esistenti in modi nuovi per creare qualcosa di nuovo e utile. La creatività può assumere molte forme, come l'espressione artistica, la scoperta scientifica o la risoluzione di problemi. Tuttavia, è difficile definire la creatività perché la sua stessa natura è sfuggente. Sappiamo che è il processo attraverso il quale si forma qualcosa di nuovo e, in genere, la maggior parte delle definizioni presuppone che il valore sia incluso nella nuova creazione.

Le variabili di personalità associate alla creatività sono un amalgama di caratteristiche positive, come la curiosità, la tolleranza di idee diverse, l'autonomia, l'immaginazione, la fiducia in sé stessi, la persistenza, la motivazione, ecc. Tuttavia, piuttosto che credere che le persone creative possiedano tutte queste caratteristiche, gli autori concordano sul fatto che ci sono molti percorsi diversi lungo i quali le persone possono mostrare il loro potenziale creativo.

Secondo una prospettiva umanistica, la persona creativa ha la consapevolezza e le capacità di affrontare le crisi in modo trasformativo. Pertanto, la persona creativa può essere intesa come un soggetto in procinto di raggiungere l'auto-realizzazione e di sviluppare caratteristiche legate alla salute mentale, come il benessere soggettivo, la resilienza, l'ottimismo, la qualità della vita e altri aspetti enfatizzati dalla psicologia positiva. La creatività comporterebbe l'interfaccia tra la motivazione e una specifica area di conoscenza. Le persone creative opererebbero in nome della loro motivazione intrinseca, considerandola una componente chiave nell'influenzare la capacità dell'individuo di esprimere i propri talenti.

Incoraggiare i dipendenti a pensare fuori dagli schemi e dare loro tempo e risorse per esplorare nuove aree con idee innovative è la chiave per soluzioni aziendali economicamente vantaggiose.

4.1.2. Tipi di creatività

La creatività è una delle abilità più importanti per chiunque voglia raggiungere obiettivi e risolvere problemi in modo nuovo e originale. Secondo una ricerca condotta da Arne Dietrich, professore associato di psicologia e presidente del Dipartimento di Scienze Sociali e Comportamentali dell'Università Americana di Beirut, la creatività può essere suddivisa in quattro tipi principali: deliberata ed emotiva, deliberata e cognitiva, spontanea ed emotiva e spontanea e cognitiva.

La creatività deliberata e cognitiva si basa sulla pianificazione e sull'esperienza. Questa forma di creatività richiede una mente concentrata, la capacità di analizzare e valutare le informazioni e di utilizzarle in modo innovativo. Le persone che utilizzano questo tipo di creatività sono spesso in grado di generare idee rilevanti e applicabili al loro lavoro, utilizzando le loro conoscenze ed esperienze in modo creativo. Questo tipo di creatività può essere utile per chi lavora in campi come la scienza, la tecnologia, l'ingegneria e la medicina, dove la risoluzione dei problemi e la pianificazione sono fondamentali.

La creatività deliberata ed emotiva, invece, utilizza sia la logica che le emozioni. Questo tipo di creatività richiede una mente e un cuore aperti, permettendo alle emozioni di guidare il processo creativo. Questa forma di creatività può essere particolarmente utile per artisti, scrittori e professionisti del marketing, dove l'emozione e la sensibilità sono importanti per la creazione di prodotti creativi e coinvolgenti.

La creatività spontanea e cognitiva è quella che si basa sull'ispirazione di un momento "Eureka!". Questo tipo di creatività richiede una buona preparazione e un tempismo perfetto, poiché le idee possono arrivare in qualsiasi momento, spesso quando meno ce lo aspettiamo. Gli individui che utilizzano questo tipo di creatività sono in grado di creare connessioni innovative tra idee e concetti diversi, portando a nuovi approcci creativi e alla risoluzione di problemi in modo originale.

Infine, la **creatività spontanea ed emotiva** è quella che nasce dall'inconscio. Questo tipo di creatività può portare a idee un po' fuori dagli schemi, ma altamente creative e utili. Gli individui che utilizzano questo tipo di creatività sono spesso in grado di

cogliere le intuizioni che emergono dalle loro emozioni e di applicarle in modo creativo al loro lavoro.

4.1.3. Che cos'è l'innovazione?

L'innovazione è da tempo considerata uno dei principali motori dello sviluppo economico e sociale, in quanto migliora la qualità della vita delle persone e delle organizzazioni in tutto il mondo. Tuttavia, il concetto di innovazione è molto ampio e complesso e può essere definito in molti modi diversi.

In generale, l'innovazione può essere definita come il processo di sviluppo e applicazione di idee, prodotti o servizi nuovi e utili a beneficio di individui, gruppi o di una parte più ampia della società. In altre parole, l'innovazione si riferisce all'uso creativo delle risorse per creare qualcosa di nuovo o per migliorare ciò che già esiste.

Tuttavia, l'innovazione non consiste solo nell'avere nuove idee: si tratta anche di tradurle in prodotti o servizi di valore per il mercato. Ciò significa che l'innovazione può riguardare sia prodotti fisici, come gadget tecnologici o apparecchiature mediche, sia processi o servizi, come programmi di formazione o piattaforme online.

La realizzazione dell'innovazione richiede un processo creativo che comprende la sperimentazione, l'implementazione e l'adattamento a circostanze mutevoli. Ciò richiede anche l'assunzione di rischi, poiché molte idee innovative non funzionano al primo tentativo. Tuttavia, il processo di innovazione è anche molto gratificante, perché può portare a scoperte sorprendenti e a soluzioni che cambiano la vita.

4.1.4. Tipi di innovazione

- **L'innovazione di prodotto** riguarda l'applicazione di un'idea o di un servizio che è stato oggetto di uno sviluppo sostanziale. L'innovazione può riguardare la funzionalità del prodotto o altre tecniche che consentono nuovi usi dell'idea o del servizio. Ad esempio, l'introduzione di nuove funzionalità in uno smartphone è un'innovazione di prodotto incrementale.
- **L'innovazione di processo**, invece, si riferisce allo sviluppo di nuovi metodi per ottenere un determinato risultato. L'obiettivo principale di questo tipo di innovazione è migliorare l'efficienza e la produttività dell'azienda. Ad esempio, l'adozione di nuovi macchinari o di nuovi metodi di produzione può rappresentare un'innovazione di processo.
- **L'innovazione organizzativa** riguarda nuovi tipi di organizzazioni o di mezzi di amministrazione delle organizzazioni. Questo tipo di innovazione mira a migliorare la gestione aziendale e ad aumentare l'efficienza dei processi. Ad

esempio, l'adozione di nuovi sistemi di gestione del personale o di nuovi modelli organizzativi può rappresentare un'innovazione organizzativa.

- **L'innovazione di marketing**, invece, riguarda l'uso di nuovi metodi per realizzare lo sviluppo del prodotto e il relativo packaging, le forme di costo e la pubblicità promozionale. L'obiettivo principale di questo tipo di innovazione è migliorare la percezione del prodotto da parte dei consumatori e aumentarne la penetrazione sul mercato. Ad esempio, l'introduzione di una nuova campagna pubblicitaria può rappresentare un'innovazione di marketing.

Oltre a questi quattro tipi di innovazione, sono state identificate altre categorie di innovazione.

- **L'innovazione incrementale** prevede l'aggiunta di caratteristiche o funzionalità a un prodotto esistente, una alla volta.
- **L'innovazione architettonica** comporta l'applicazione di tecnologie o competenze esistenti a un nuovo mercato.
- **L'innovazione dirompente**, invece, si riferisce all'applicazione di nuove tecnologie, processi o modelli di business alle industrie esistenti.
- Infine, **l'innovazione radicale** è il tipo più raro di innovazione e comporta la creazione di tecnologie o prodotti completamente nuovi per mercati completamente nuovi.

4.1.5. Relazione tra creatività e innovazione

Creatività e innovazione sono due concetti distinti ma strettamente collegati. Come sostiene Amabile (1996), la creatività rappresenta la "scintilla" dell'innovazione, poiché è la fonte primaria di idee che possono essere sviluppate e implementate con successo.

La creatività è un'abilità che può essere allenata e appresa come qualsiasi altra e può essere stimolata da varie fonti, come l'esperienza, l'istruzione, l'ambiente e la personalità. L'esperienza è una fonte importante di creatività, in quanto fornisce una base di conoscenze che può essere utilizzata per generare nuove idee e soluzioni. L'istruzione, invece, può fornire competenze e strumenti per sviluppare la creatività, come il pensiero divergente e la risoluzione dei problemi. L'ambiente è un'altra fonte importante per stimolare la creatività, in quanto può influenzare la percezione dei problemi e delle opportunità e fornire risorse e supporto per la generazione di idee. Infine, la personalità può influenzare la creatività attraverso tratti come la curiosità, la flessibilità cognitiva e l'apertura all'esperienza.

L'innovazione, invece, richiede una combinazione di creatività, risorse e competenze per essere attuata con successo. Come sosteneva Schumpeter (1934), l'innovazione può essere vista come un processo di "distruzione creativa", in cui vecchie idee e modelli vengono sostituiti da nuovi. Come già detto (paragrafo 4.1.4), l'innovazione può essere classificata in diversi tipi, come l'innovazione di prodotto, l'innovazione di processo, l'innovazione di marketing e l'innovazione organizzativa, ognuna delle quali richiede competenze e risorse diverse per essere implementata.

Tuttavia, la creatività da sola non è sufficiente a garantire il successo dell'innovazione. Come sostiene King (1995), l'innovazione dipende anche da fattori esterni come il mercato, la concorrenza, la regolamentazione e le risorse finanziarie. Inoltre, l'innovazione richiede anche competenze come la gestione del rischio, la negoziazione e la leadership, che non sono necessariamente legate alla creatività.

Il rapporto tra creatività e innovazione può quindi essere visto come un rapporto di dipendenza reciproca, in cui la creatività rappresenta una fonte primaria di idee e soluzioni che possono essere implementate attraverso l'innovazione. Tuttavia, l'innovazione richiede anche risorse, competenze e fattori esterni che possono influenzarne il successo. Inoltre, l'innovazione può essere vista come un processo iterativo, in cui creatività e innovazione si influenzano a vicenda attraverso il feedback e l'adattamento.

4.1.6. Valori della creatività e dell'innovazione

La creatività e l'innovazione sono indispensabili alle organizzazioni per prosperare nell'attuale panorama in rapida evoluzione, consentendo loro di navigare nei cambiamenti del mercato e di stimolare la crescita. Le aziende che danno priorità a questi attributi sono meglio posizionate per aumentare la redditività e ampliare la gamma di prodotti, riducendo la dipendenza da singole offerte.

Coltivare una cultura della creatività significa promuovere un ambiente favorevole alla sperimentazione, all'apprendimento continuo e alla collaborazione. Il riconoscimento e l'incentivazione dei contributi creativi, l'accettazione di tentativi ed errori e la promozione di un dialogo aperto favoriscono ulteriormente l'innovazione.

La creazione di team multidisciplinari e l'utilizzo di piattaforme digitali facilitano lo scambio di conoscenze, consentendo ai dipendenti di collaborare senza problemi indipendentemente dalla loro ubicazione. Promuovendo un'atmosfera inclusiva e di sostegno che alimenta la creatività, le organizzazioni possono sfruttare tutto il potenziale della loro forza lavoro e promuovere un'innovazione duratura.

4.2. Approcci didattici alla creatività e all'innovazione

4.2.1. Insegnare la creatività e l'innovazione

I metodi di insegnamento volti a coltivare la creatività e l'innovazione sono sempre più vitali nell'istruzione. Gli approcci principali includono:

Incoraggiare il pensiero divergente: Stimolare idee e soluzioni multiple ponendo domande aperte e facilitando le sessioni di brainstorming.

Promuovere una mentalità di crescita: Coltivare la resilienza e l'assunzione di rischi lodando gli sforzi, fornendo opportunità di imparare dagli errori e promuovendo la convinzione che l'intelligenza possa essere sviluppata attraverso la dedizione e il duro lavoro.

Incoraggiare l'apprendimento interdisciplinare: Sfidare gli studenti ad affrontare i problemi da prospettive diverse, integrando le conoscenze di varie discipline e promuovendo la collaborazione tra pari.

Offrire opportunità di gioco: Favorire l'esplorazione e la sperimentazione senza paura di fallire incorporando nel processo di apprendimento giochi, teatro o esercizi di ruolo.

Incoraggiare l'assunzione di rischi: Creare un ambiente favorevole in cui gli studenti si sentano sicuri di sperimentare e rischiare, incoraggiandoli a uscire dalla loro zona di comfort e a imparare sia dai successi che dai fallimenti.

Fornire esperienze reali: Consentire agli studenti di applicare conoscenze e competenze a situazioni autentiche incorporando progetti di service-learning, stage o altre opportunità di apprendimento esperienziale.

Incorporare la tecnologia: Utilizzare strumenti e piattaforme digitali per facilitare la collaborazione, la comunicazione e la creatività, migliorando la capacità degli studenti di impegnarsi in sessioni di brainstorming virtuale o di creare progetti multimediali.

4.2.2. Le sfide

Insegnare la creatività e l'innovazione come competenze trasversali nei moderni settori lavorativi può essere una sfida per gli educatori. Una delle sfide principali è rappresentata dal sistema educativo tradizionale che privilegia la memorizzazione routinaria rispetto alla risoluzione creativa dei problemi. Come ha affermato John Maeda, famoso designer e tecnologo, nel Design in Tech Report del 2018, "La creatività è la qualità di leadership più importante per il successo negli affari di oggi".

L'enfasi sui test standardizzati e su un approccio univoco spesso scoraggia gli studenti dall'assumere rischi e dall'esplorare nuove idee. Inoltre, l'attenzione alle materie accademiche, come la matematica e le scienze, ha spesso la precedenza sullo sviluppo della creatività e delle capacità di innovazione, che sono altrettanto importanti nei moderni settori lavorativi.

Un'altra sfida è rappresentata dalla mancanza di risorse e di formazione a disposizione degli educatori per insegnare efficacemente la creatività e l'innovazione. Molti educatori potrebbero non avere le conoscenze e le competenze necessarie per incorporare queste abilità nel loro insegnamento.

Inoltre, alcuni educatori possono essere ostili al cambiamento e non vedere il valore dell'insegnamento della creatività e dell'innovazione come competenze trasversali.

4.2.3. Barriere

Oltre alle sfide che gli educatori devono affrontare, ci sono anche diverse barriere che impediscono agli studenti di sviluppare la creatività e le capacità di innovazione. Una delle principali barriere è la paura del fallimento. Molti studenti hanno paura di rischiare e di provare nuove idee perché temono di fallire o di essere giudicati negativamente. Di conseguenza, potrebbero non sfruttare le opportunità di sviluppare la creatività e le capacità di innovazione.

Un'altra barriera è la mancanza di esposizione a prospettive ed esperienze diverse. Gli studenti che non sono esposti a culture, contesti ed esperienze diverse potrebbero non essere in grado di pensare in modo critico o di proporre nuove idee. Gli studenti possono anche essere scoraggiati dal perseguire iniziative creative e innovative perché non vedono in questi campi persone che gli assomiglino o che provengono da contesti simili.

4.2.4. Il ruolo dell'educatore

Gli educatori svolgono un ruolo cruciale nell'insegnamento della creatività e dell'innovazione come soft skills, nonostante le sfide e le barriere che possono incontrare. Uno dei ruoli chiave dell'educatore è quello di creare un ambiente scolastico che incoraggi la creatività e l'innovazione, offrendo agli studenti l'opportunità di esplorare e sperimentare nuove idee, promuovendo la collaborazione

e il lavoro di squadra e fornendo un feedback costruttivo per aiutare gli studenti a migliorare le loro idee creative e innovative.

Possono anche facilitare lo sviluppo delle capacità di pensiero critico, insegnando agli studenti a porre domande, analizzare le informazioni e valutare le prove. In questo modo, gli educatori possono preparare gli studenti a una vita di apprendimento e di risoluzione dei problemi, come affermato da John Dewey, filosofo dell'educazione.

Per favorire il processo di apprendimento di queste competenze, gli insegnanti devono sperimentare nuove idee e perseguire un approccio indagatore nel loro insegnamento. Devono essere aperti a nuove sfide, intraprendenti, fantasiosi e flessibili. Ciò richiede anche l'adozione di programmi, libri di testo e materiali di supporto che consentano la creatività professionale dell'insegnante, oltre a strutturare e sostenere l'apprendimento.

Gli insegnanti efficaci hanno una conoscenza approfondita della loro materia e una comprensione del modo in cui gli studenti pensano ai contenuti della materia nelle diverse fasi di sviluppo, ossia una conoscenza pedagogica. Sono in grado di rendere visibile il pensiero, aiutando gli studenti a riconoscere le idee sbagliate e a gestire il proprio apprendimento.

4.2.5. Caratteristiche di un'aula di creatività e innovazione

Un'aula che promuove la creatività e l'innovazione è caratterizzata da diverse caratteristiche chiave che creano un ambiente che ispira e dà agli studenti la possibilità di pensare in modo critico, di rischiare e di sviluppare il proprio potenziale creativo.

Spazio aperto e flessibile: favorisce la collaborazione, la sperimentazione e l'esplorazione attraverso uno spazio aperto e flessibile. Accoglie varie attività come il lavoro di gruppo, i compiti individuali e le presentazioni, con opzioni di seduta adattabili per promuovere un'atmosfera rilassata e collaborativa.

Strumenti e materiali per la creatività: fornisce strumenti e materiali diversi per supportare la sperimentazione e la creazione, che comprendono materiale artistico, attrezzature scientifiche, strumenti tecnologici e altro ancora. Offre spazi per riporre ed esporre i lavori degli studenti, promuovendo l'orgoglio per le loro creazioni e la condivisione con i compagni.

Enfasi sul pensiero critico: Una classe incentrata sulla creatività dà priorità al pensiero critico, esortando gli studenti ad analizzare, valutare e sintetizzare le informazioni.

Riconosce che il processo creativo richiede non solo la conoscenza dell'argomento, ma anche la volontà di mettere in discussione le norme esistenti.

Collaborazione e comunicazione: sono fondamentali per promuovere l'innovazione e la creatività in classe. Gli insegnanti promuovono queste abilità attraverso progetti di gruppo, valutazioni tra pari e dibattiti, incoraggiando gli studenti a condividere idee e prospettive. Inoltre, le piattaforme digitali facilitano la comunicazione e la collaborazione al di fuori della classe.

Collegamenti con il mondo reale: Un'aula di creatività e innovazione dovrebbe collegare l'apprendimento al mondo reale, consentendo agli studenti di applicare le loro conoscenze e competenze in modo significativo.

Rispetto della diversità: Una classe incentrata sulla creatività promuove il rispetto per la diversità, assicurando che tutti gli studenti si sentano valorizzati a prescindere dal background o dalle abilità. Gli insegnanti utilizzano metodi di insegnamento culturalmente sensibili, riconoscendo e celebrando la diversità degli studenti e integrando le loro esperienze nel programma di studio. Questo approccio coltiva l'apprezzamento per le diverse prospettive, favorendo la creatività e l'innovazione degli studenti.

4.2.6. Valutazione

La valutazione della creatività e dell'innovazione in classe richiede un approccio sfumato che va oltre i metodi di valutazione tradizionali. Ecco alcuni tipi di valutazione comunemente utilizzati nelle aule di creatività e innovazione:

Autovalutazione: Gli studenti riflettono sui loro processi creativi, sui punti di forza e di debolezza e stabiliscono obiettivi di miglioramento. Gli insegnanti forniscono strumenti come le rubriche per guidare questo processo e promuovere le abilità metacognitive.

Valutazione tra pari: Gli studenti si forniscono reciprocamente un feedback, imparano da prospettive diverse e sviluppano capacità di comunicazione e collaborazione. Gli insegnanti offrono criteri o rubriche per facilitare un feedback costruttivo tra pari.

Valutazione basata sulle prestazioni: Gli studenti dimostrano il loro apprendimento attraverso compiti o progetti, applicando conoscenze e abilità in contesti reali. Gli insegnanti progettano valutazioni che richiedono la risoluzione di problemi, la creatività e il pensiero critico.

Portfolio: Raccolte di lavori degli studenti che mostrano i loro processi creativi, i loro progressi e il loro apprendimento. Gli insegnanti guidano gli studenti nella selezione dei loro lavori migliori, nella riflessione sul loro apprendimento e nella definizione degli obiettivi.

Valutazione formativa: Il feedback fornito durante il processo di apprendimento aiuta a monitorare i progressi, a identificare le aree di miglioramento e a sostenere lo sviluppo creativo. Gli insegnanti utilizzano tecniche di osservazione, domande e feedback per guidare gli studenti.

Valutazione autentica: Gli studenti applicano il loro apprendimento a contesti reali, risolvendo problemi, creando lavori originali e collaborando con altri. Gli insegnanti progettano valutazioni che promuovono la collaborazione, la comunicazione e il pensiero creativo.

Utilizzando una varietà di metodi di valutazione, gli insegnanti possono offrire agli studenti molteplici opportunità per dimostrare le loro capacità di creatività e innovazione e aiutarli a sviluppare le competenze necessarie per avere successo nella forza lavoro del XXI secolo.

4.3 Buone pratiche/applicazioni nell'educazione degli adulti

L'utilizzo di simulazioni e tecniche di gioco di ruolo è una strategia efficace per coltivare la creatività e le capacità di innovazione tra gli studenti adulti. Attraverso varie attività come simulazioni di scenari aziendali, giochi di ruolo su incidenti critici, rievocazioni storiche, pianificazione di scenari futuri e simulazioni di apprendimento basate su problemi, i partecipanti sono incoraggiati ad applicare il loro pensiero creativo e innovativo in contesti pratici. Queste esperienze coinvolgenti non solo migliorano le capacità di problem solving dei partecipanti, ma favoriscono anche le dinamiche di apprendimento collaborativo (Johnson, 2015).

Inoltre, laboratori e workshop pratici offrono agli adulti preziose opportunità di sperimentare metodologie innovative come il design thinking e la prototipazione rapida. Impegnandosi attivamente in queste sessioni pratiche, i partecipanti sono in grado di esplorare la loro creatività e il loro potenziale innovativo in un ambiente di supporto, promuovendo così l'apprendimento attivo e l'esplorazione creativa.

Stabilire connessioni con professionisti del settore arricchisce ulteriormente l'esperienza di apprendimento, fornendo l'accesso a esempi reali di innovazione in azione. La collaborazione con i partner del settore consente agli studenti adulti di acquisire conoscenze sulle pratiche e sulle tendenze attuali del settore, rendendo così le loro esperienze di apprendimento più rilevanti e d'impatto (Ferguson, 2018).

Per esempio, si consideri un workshop di design thinking in cui i partecipanti adulti sono incaricati di migliorare il trasporto pubblico nella loro città. Partendo dalla ricerca per comprendere le esigenze dei pendolari, i partecipanti utilizzano strumenti come le mappe dell'esperienza utente e il brainstorming visivo per generare idee innovative. La prototipazione e la sperimentazione dei loro concetti con potenziali utenti consentono ai partecipanti di perfezionare le loro soluzioni in modo iterativo, acquisendo competenze pratiche che possono essere applicate nelle loro attività professionali (Brown, 2009).

Integrando queste pratiche nei programmi di formazione per adulti, gli educatori possono creare ambienti di apprendimento dinamici che consentano ai partecipanti di sviluppare e applicare efficacemente le loro capacità di creatività e innovazione, migliorando in ultima analisi le loro capacità professionali e le prospettive di carriera.

Riferimenti

- Amabile, T. M. (1996). *Creatività in contesto: Aggiornamento alla psicologia sociale della creatività*. Westview Press.
- Christensen, C. M., Raynor, M. E., & McDonald, R. (2015). Che cos'è l'innovazione dirompente? *Harvard Business Review*, 93(12), 44-53.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *La creatività: Il flusso e la psicologia della scoperta e dell'invenzione*. Harper Collins.
- Dietrich, A. (2017). I quattro tipi di creatività. *Harvard Business Review*. Recuperato da <https://hbr.org/2017/05/the-four-types-of-creativity>
- Commissione europea. (2011). *Creatività e innovazione nell'istruzione e nella formazione*.
- Florida, R. (2004). *L'ascesa della classe creativa*. Basic Books.
- King, N. (1995). *L'innovazione sul lavoro: La letteratura di ricerca*. Employment Relations Research Series, n. 6.
- Organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economico (OCSE). (2005). *Manuale di Oslo: Linee guida per la raccolta e l'interpretazione dei dati sull'innovazione*.
- Sawyer, R. K. (2012). *Spiegare la creatività: La scienza dell'innovazione umana*. Oxford University Press.



CONVERT YOUR FUTURE



Co-funded by
the European Union