



Professional reconversion to ensure a better professional future

2022-1-ES01-KA220-ADU-000085069

OPUSCOLO



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 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 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 EACEA possono essere ritenute responsabili.

Informazioni

Progetto	Convert your Future - Riconversione professionale per assicurarsi un futuro professionale migliore
Progetto N°	2022-1-ES01-KA220-ADU-000085069
Work Package	3 - Libretto di attività didattiche pratiche
Data	30/11/2023
Tipo di documento	OPUSCOLO
Lingua	Inglese - Italiano
Autori	Eduardo Isla, Cristina Liqueste, 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



4.4 Creatività e innovazione

Attività 1

Titolo dell'attività	Soluzioni fuori dagli schemi: Un laboratorio di risoluzione creativa dei problemi
Argomento	Risoluzione creativa dei problemi
Obiettivo	Migliorare la creatività e le capacità di innovazione attraverso un esercizio di problem solving.
Gruppo target	Studenti adulti
Durata	60 minuti

Obiettivo/i di apprendimento	1. Sviluppare la capacità di ideare e mettere in pratica soluzioni creative ai problemi. 2. Migliorare il pensiero critico e le capacità decisionali. 3. Incoraggiare la collaborazione e la comunicazione tra i partecipanti.
Materiali necessari	1. Una lavagna bianca o a fogli mobili con pennarelli. 2. Appunti e penne per ogni partecipante. 3. Una dichiarazione di problema o una sfida da risolvere.
Fasi dell'implementazione	1. <u>Introduzione</u> (10 minuti): a. Dare il benvenuto ai partecipanti e introdurre l'attività. b. Spiegare l'importanza della creatività e delle capacità di innovazione nella risoluzione dei problemi. c. Delineare gli obiettivi di apprendimento e i risultati attesi dell'attività. 2. <u>Dichiarazione del problema</u> (10 minuti): a. Presentare ai partecipanti il problema o la sfida. b. Incoraggiare i partecipanti a fare domande e a chiarire eventuali dubbi sul problema. 3. <u>Brainstorming</u> (15-20 minuti): a. Chiedere ai partecipanti di pensare individualmente al maggior numero possibile di soluzioni per il problema. b. Chiedere loro di scrivere ogni soluzione su un foglietto adesivo e di attaccarlo alla lavagna. c. Incoraggiare i partecipanti a prendere spunto dalle idee degli altri e ad aggiungere nuove soluzioni alla lavagna. 4. <u>Discussione di gruppo</u> (15-20 minuti): a. Facilitare una discussione di gruppo sulle soluzioni ideate dai partecipanti. b. Incoraggiare i partecipanti ad analizzare le soluzioni in modo critico e a identificare i punti di forza e di debolezza di ciascuna. c. Sfidare i partecipanti a pensare a modi nuovi e innovativi per migliorare le soluzioni esistenti. 5. <u>Attuazione</u> (15-20 minuti): a. Chiedere ai partecipanti di selezionare le soluzioni più promettenti. b. Chiedere loro di sviluppare un piano per l'attuazione delle soluzioni e di assegnare i ruoli a ciascun membro del gruppo. c. Incoraggiare i partecipanti a considerare i potenziali ostacoli e, di conseguenza, a pensare a piani di emergenza. 6. <u>Conclusione</u> (5-10 minuti): a. Ricordare i principali obiettivi di apprendimento e i risultati dell'attività.

	b. Incoraggiare i partecipanti a riflettere sulla loro esperienza e su come possono applicare le loro nuove capacità di creatività e innovazione nel loro lavoro o nella loro vita personale.
Metodo	L'attività è progettata per essere molto partecipata e interattiva, con un'attenzione particolare alla collaborazione di gruppo e al brainstorming. Il facilitatore deve incoraggiare una comunicazione aperta e un ambiente non giudicante per favorire la creatività e l'innovazione.
Valutazione (domande)	• In che modo l'attività vi ha aiutato a sviluppare le vostre capacità di creatività e innovazione? • Vi siete sentiti a vostro agio nel fare brainstorming e nel condividere le vostre idee con il gruppo? Perché sì o perché no? • In che modo la discussione di gruppo e l'analisi delle soluzioni hanno migliorato le vostre capacità di pensiero critico e di decisione? • Avete imparato nuove tecniche o approcci alla risoluzione dei problemi durante l'attività? Se sì, quali? • In che modo l'attività ha incoraggiato la collaborazione e la comunicazione tra i partecipanti? Avete sentito che le vostre idee sono state valorizzate e ascoltate dal gruppo?
Link/ Riferimenti	1. Sawyer, R. K. (2012). Spiegare la creatività: La scienza dell'innovazione umana. Oxford University Press. 2. Amabile, T. M. (1996). Creatività in contesto: Aggiornamento alla psicologia sociale della creatività. Westview Press. 3. Dyer, J., Gregersen, H., & Christensen, C. M. (2011). Il DNA dell'innovatore: Padroneggiare le cinque abilità degli innovatori dirompenti. Harvard Business Press.

Attività 2

Titolo dell'attività	Combinazione di idee
Argomento	Generazione di idee
Obiettivo	Migliorare la creatività e la capacità di innovazione generando nuove idee attraverso la combinazione di due concetti non correlati.
Gruppo target	Studenti adulti
Durata	60 minuti
Obiettivo/ i di apprendimento	- Sviluppare la capacità di generare idee nuove e innovative. - Migliorare il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi. - Incoraggiare la collaborazione e la comunicazione tra i partecipanti.
Materiali necessari	- Lavagna o lavagna a fogli mobili con pennarelli. - Blocco per gli appunti e penne per ogni partecipante. - Due concetti o oggetti non correlati.
Fasi dell'implementazione	1. <u>Introduzione</u> (10 minuti): a. Dare il benvenuto ai partecipanti e introdurre l'attività. b. Spiegare l'importanza della creatività e della capacità di innovazione nella generazione di nuove idee. c. Delineare gli obiettivi di apprendimento e i risultati attesi dell'attività. 2. <u>Selezione dei concetti</u> (10 minuti): a. Presentare ai partecipanti due concetti o oggetti non correlati. b. Chiedere a ciascun partecipante di scegliere uno dei due concetti o oggetti.

	3. <u>Brainstorming</u> (20-25 minuti): a. Chiedere ai partecipanti di generare il maggior numero possibile di idee su come i due concetti o oggetti selezionati possano essere combinati o utilizzati insieme. b. Chiedere loro di scrivere ogni idea su un foglietto adesivo e di attaccarlo sulla lavagna. c. Incoraggiare i partecipanti a prendere spunto dalle idee degli altri e ad aggiungerne di nuove alla lavagna. 4. <u>Discussione di gruppo</u> (15-20 minuti): a. Facilitare una discussione di gruppo sulle idee generate. b. Incoraggiare i partecipanti ad analizzare criticamente le idee e a identificare i punti di forza e di debolezza di ciascuna. c. Sfidare i partecipanti a pensare a modi nuovi e innovativi per migliorare le idee esistenti. 5. <u>Conclusione</u> (5-10 minuti): a. Riassumere i principali obiettivi di apprendimento e i risultati dell'attività. b. Incoraggiare i partecipanti a riflettere sulla loro esperienza e su come possono applicare le loro nuove capacità di creatività e innovazione nel loro lavoro o nella loro vita personale.
Metodo	Brainstorming, discussione.
Valutazione (domande)	1. L'attività vi ha aiutato a sviluppare idee nuove e innovative? 2. In che modo la combinazione di due concetti o oggetti non correlati ha sfidato il vostro pensiero? 3. L'attività ha migliorato le vostre capacità di collaborazione e comunicazione? 4. Quali idee generate durante l'attività ritenete siano state le più creative e innovative? 5. Pensate di poter applicare le competenze apprese durante l'attività al vostro lavoro o alla vostra vita personale? 6. L'attività è stata piacevole e coinvolgente? 7. Come si potrebbe migliorare l'attività per utilizzarla in futuro?
Link/ Riferimenti	1. De Bono, E. (2009). Il pensiero laterale: Creatività passo dopo passo. HarperCollins Publishers. 2. Martin, R. L. (2013). The Opposable Mind: How Successful Leaders Win Through Integrative Thinking. Harvard Business Review Press.

Attività 3

Titolo dell'attività	Narrazione improvvisata
Argomento	Narrazione e creatività spontanea
Obiettivo	Incoraggiare i partecipanti a pensare in modo autonomo e a generare rapidamente idee creative.
Gruppo target	Studenti adulti
Durata	1 ora e 30 min.
Obiettivo/i di apprendimento	I partecipanti impareranno a pensare rapidamente e a generare idee creative sul momento.
Materiali necessari	---
Fasi dell'implementazione	● <u>Introduzione</u> (5 minuti): ▪ Dare il benvenuto ai partecipanti e introdurre l'attività. ▪ Spiegare l'importanza del pensiero creativo nella narrazione. ▪ Delineare gli obiettivi di apprendimento e i risultati attesi dell'attività. ● <u>Suddivisione in coppia</u> (5 minuti): a. Dividere i partecipanti in coppie. b. Chiedere loro di presentarsi al proprio partner. ● <u>Storytelling</u> (1 ora): a. Chiedere a ogni coppia di creare una storia sul momento, aggiungendo a turno una frase a testa. b. Incoraggiare i partecipanti a essere più creativi possibile, incorporando diversi personaggi, ambientazioni e colpi di scena. c. Lasciare che i partecipanti continuino la storia per circa 10 minuti.

	d. Controllare le coppie per assicurarsi che stiano proseguendo nell'attività e offrire loro supporto se necessario. ● <u>Presentazione</u> (10 minuti): a. Chiedere a ogni coppia di presentare la propria storia al resto del gruppo. b. Incoraggiare il gruppo ad ascoltare con attenzione e a fornire feedback. ● <u>Discussione</u> (5 minuti): a. Facilitare una discussione di gruppo sulle storie presentate. b. Incoraggiare i partecipanti a individuare gli elementi che hanno reso le storie creative e coinvolgenti. c. Riassumere i punti chiave dell'attività.
Metodo	Discussione guidata e attività pratica
Valutazione (domande)	1. Qual è stata la vostra parte preferita dell'attività? 2. Avete trovato impegnativo creare una storia sul momento? Perché sì o perché no? 3. In che modo l'attività vi ha aiutato a sviluppare le vostre capacità di pensiero creativo?
Link/ Riferimenti	1. Sawyer, R. K. (2011). Spiegare la creatività: The Science of Human Innovation. Oxford University Press. 2. Davis, M. (2018). Improv Nation: Come abbiamo creato una grande arte americana. Hachette Books.



CONVERT YOUR FUTURE



Co-funded by
the European Union