

“A scuola di... creatività”

Il 2009 è l' Anno Europeo della Creatività e Innovazione (European Year of Creativity and Innovation - EYCI).

Esso mira ad accrescere la consapevolezza dell'importanza della creatività e dell'innovazione in quanto competenze chiave per lo sviluppo personale, sociale ed economico.

Scopo dell'iniziativa è stato di promuovere approcci creativi e innovativi in vari campi dell'attività umana e di contribuire ad attrezzare l'UE per le sfide che le sono davanti nella società della conoscenza e dell'informazione dando forma al futuro dell'Europa in un contesto di competitività globale

Le Tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) hanno un potenziale enorme per promuovere la competenza di creativi e innovativi.

Obiettivo generale è stato quello di sviluppare nuove strategie di apprendimento - l'uso di simulazioni, apprendimento esperienziale e la scoperta -- per consentire e per attrarre nuovi studenti e colmare il divario digitale tra coloro che hanno accesso alle tecnologie e alle competenze necessarie e quelle senza.

Il progetto nasce dall'esigenza di capire su basi teoretiche l'evoluzione del concetto di creatività, di integrazione e di gioco come percorso creativo dell'infanzia, attraverso i riferimenti di studiosi e cultori di discipline psicologiche, sociologiche, antropologiche e filosofiche.

Attraverso lo studio di casi (la creatività in stile italiano: “scuole allegre” che funzionano, le Scuole dell'infanzia nel Comune di Reggio Emilia), l'utilizzo di ricerche su Internet e del laboratorio multimediale, lettura e decodifica di articoli di giornale, creazioni di ipertesti e riprese video è stato possibile acquisire e approfondire concetti quali: creatività, pensiero laterale, fase evolutive del pensiero, globalizzazione e innovazione, identità e pensiero divergente, intelligenze multiple.

Alla base della formulazione del progetto, sta l'indicazione dell'Organizzazione Mondiale della Sanità a proposito di “life skills”, cioè che l'apprendimento sia un'acquisizione attiva e avvenga attraverso le trasformazioni e la strutturazione dell' esperienza.

Questa metodologia permette ai ragazzi di sperimentare le situazioni nel vivo, di immedesimarsi con altri, di esplorare contesti e possibilità non usuali e, attraverso questa esperienza, acquisire le competenze (skills) necessarie per affrontare i problemi, gli stress e le pressioni della vita quotidiana.

Il progetto di educazione al pensiero creativo proposto dagli insegnanti delle classi quinte e quarte sez. D e sez. E del Liceo di scienze sociali, ha come



obiettivi didattici:

- esprimere attraverso il linguaggio parlato, e quello scritto pensieri, stati d'animo, opinioni, esperienze;
- partecipare a discussioni di gruppo per risolvere problemi

obiettivi disciplinari:

- conoscere i tratti fondamentali del pensiero creativo.
- approfondire le teorie della creatività in Lombroso, Freud, Jaspers.
- saper valorizzare i percorsi creativi dell'infanzia.

obiettivi trasversali:

- educare al pensiero laterale
- saper progettare e manipolare immagini per realizzare una brochure
- saper progettare e costruire un video multimediale.

Il numero di alunni coinvolti, all'inizio, è stato 29, a cui si sono aggiunti altri 16 di classe quarta sez. D del Liceo di Scienze sociali dell'Istituto superiore "Regina Elena" di Acireale (Catania).

Per quanto riguarda gli insegnanti coinvolti, grazie alla disponibilità manifestata negli incontri dei Consigli di classe dell'8/10/2008 per le classi 4^a e 5^a sez. E /Sc e del 9/10/2008 per la classe 4^a e 5^a sez. D/Sc, come da verbale, è stata manifestata grande partecipazione e interesse per il progetto e per ricaduta come attività interdisciplinare, coinvolgendo discipline quali: scienze sociali, italiano, diritto ed economia, filosofia, storia, religione, lingua inglese, lingua francese e musica.

Significativo per la realizzazione del progetto la sensibilità del dirigente scolastico, uomo attento alle dinamiche sociali e di cambiamento, di grande disponibilità, attore presente in prima persona alle problematiche dei ragazzi.

Il progetto è stato presentato alla classe in data 30/09/2008 e si è deciso, anche, data la rilevanza degli argomenti, di continuarlo nelle ore di compresenza delle Scienze sociali con quelle di Filosofia per i mesi di ottobre, novembre, dicembre e gennaio per migliorare le prestazioni nel supporto dell'utilizzo del laboratorio di informatica.

Le ore utilizzate in compresenza sono state in tutto 15 per ogni classe, escludendo i periodi di assemblee d'Istituto e gli scioperi, le ore utilizzate per tutta la realizzazione dell'intero progetto sono state 50, incluso la visita guidata all'Università di Catania.

Giorno 30 Maggio 2009, una piccola rappresentanza del Liceo di scienze sociali "Regina Elena" di Acireale è stata invitata all'8° appuntamento della creatività: quindici alunni della classe 4^a sez. D hanno potuto fruire di mostre, laboratori e incontri con l'Associazione "BambinArte", accompagnati da me e dal professore di sostegno.



“La città delle storie” ospitata nel ventre delle cucine e sala delle tribune del Monastero dei Benedettini presso l’Università di Catania è stata un’occasione splendida per vedere e osservare, attraverso nove sezioni, le attività creative, la documentazione e la progettazione partecipata di percorsi ludici.

La mostra degli illustratori/scrittori per l’infanzia e per l’adolescenza mostra il filo sottile che lega gli illustratori al mondo dei bambini e fa rivivere il gusto che procura il disegno come espressione e racconto del nostro mondo immaginario.

I “ mondi sospesi”, con installazioni di Giusi Geremia ed Ezio Scandurra, sono stati da noi ripresi nel video realizzato in occasione della giornata evento del 9 maggio 2009: essi sono un esempio di come è possibile recuperare spazi degradati della città con realizzazioni di installazioni espositive.

I siti di riferimento della mostra sono: <http://www.lecittainvisibili.it/> e <http://www.ludens.it/article/view/629/1/38>.

Ma ritorniamo ai tempi del progetto perché alle ore di attività dei percorsi sulle tematiche inerenti la creatività bisogna aggiungere quello relativo alla progettazione, all’organizzazione e alla condivisione del prodotto.

Occorre sensibilizzare gli stakeholder, i portatori d’interesse, come citano i professori Paolo Paolini e Davide Bolchini in “Progettare ipermedia” .

Occorre, poi, calcolare il tempo di distribuzione dei questionari, delle problematiche relative alla raccolta delle autorizzazioni relative alle riprese, dei monitoraggi del progetto, delle riprese video e del relativo montaggio nonché della fruizione e decodifica di immagini, notizie, documenti, articoli di libri, quotidiani e ricerche multimediali utilizzate anche con motori di ricerca come google e wikipedia, strumenti Social software.

Come suggerito dal docente Lorenzo Cantoni, assieme alla dott.ssa Alessandra De Maria, nel modulo che ha per tema: “*Formazione nell’era delle tecnologie: aspetti sociali e organizzativi*” - IV settimana del DOL.

“A scuola di creatività” nel corso della sua evoluzione ha proposto, dicevo, l’organizzazione di una giornata-evento dedicata agli studenti nell’Istituto, che conta una popolazione di poco più 1200 ragazzi.

Abbiamo concordato con il dirigente scolastico e con docenti che sabato 9/05/2009 ci sarebbe stata dunque la “Festa dell’Europa e della creatività” .

Ogni classe poteva presentare un percorso, un lavoro, una tematica, un testo musicale, una particolare ricetta, una ricerca, un manifesto didattico, un murales, un ballo, un testo teatrale, una poesia su tematiche sviluppate in classe che riguardavano l’integrazione, l’Europa, l’educazione alla legalità, la creatività.

Per fare ciò abbiamo creato il logo e una brochure che abbiamo inserito all’inizio del nostro video. Se volete, potete anche cliccare su www.regelena.info e scaricare la brochure.



Inoltre, dato che è " un modo diverso di vivere la scuola", sono stati invitati a partecipare i genitori e le famiglie di tutti gli alunni, nonché i testimoni privilegiati dell'Istituto di scuola secondaria di secondo grado quali ad esempio le associazioni che collaborano per gli alunni diversamente abili, le autorità politiche ed ecclesiastiche (il mio è un antico collegio dei padri gesuiti!).

Il progetto prendeva vita, grazie alla collaborazione con le altre classi, le conversazioni con gli altri docenti, le riunioni, la condivisione di obiettivi comuni e la mia disponibilità a mettere in pratica le conoscenze e le competenze acquisite con il Dol: pubblicizzai l'idea di un video che poteva essere la testimonianza e la memoria storica dell'evento.

Il progetto, sì è vero, si è svolto in classe per i contenuti e la condivisione delle notizie e del materiale cartaceo e per analizzare i punti critici, per i questionari e per focalizzare idee "vincenti" da inserire nelle slides come tesine multimediali da portare agli esami di Stato. Ma è nel laboratorio multimediale che ha trovato il suo sviluppo e la sua evoluzione utilizzando pc, internet, slides e proiettore multimediale, telecamera digitale.

Guardando e riguardando immagini, modificando suoni, inserendo musiche e cercando di dare a tanti la visibilità attraverso le riprese video e le fotografie.

Il lavoro di squadra, la coesione, la collaborazione, la disponibilità dell'intero Istituto, dal dirigente scolastico al personale ATA, la passione dei ragazzi per la musica, per i file in MP3 e per un modo diverso di utilizzare le nuove tecnologie hanno creato le premesse per una buona riuscita del progetto: " A scuola di... creatività"

Per la realizzazione in classe, dicevo, i tempi per il progetto sono: n.2 ore a settimana per la realizzazione in classe per due mesi e n.2 ore a settimana per assemblare materiale a casa per due mesi.

Inoltre per il lavoro di ricerca e di approfondimento su teorie aventi come oggetto la creatività si è preferito utilizzare il metodo del **Cooperative Learning**.

"Tale metodologia è una modalità di gestione democratica della classe, altamente interattiva, essenzialmente centrata su gruppi di lavoro eterogenei, sull'interdipendenza positiva dei ruoli e sull'uguaglianza delle opportunità di successo per tutti.

Contribuisce alla creazione di un contesto educativo non competitivo, altamente responsabile e collaborativo, produttivo di processi cognitivi di ordine superiore.

L'insegnante ha un ruolo di manager-direttivo o consulente della classe, anziché quello di esperto. Egli interviene soprattutto per insegnare le competenze comunicative e di collaborazione o per fornire assistenza nel compito quando è assolutamente indispensabile"

Accanto a questo metodo, si è utilizzato anche quello della ricerca-azione.



Le finalità, poi, del progetto sono state:

- Acquisire competenze per promuovere competenze (**docenti**)
- Migliorare il livello delle competenze di tutti gli **alunni** coinvolti

nelle seguenti aree:

1. **area della socialità**, grazie al miglioramento delle relazioni all'interno del gruppo;
2. **area dell'affettività**, ossia al rafforzamento dell'identità e dell'autostima degli studenti;
3. **area cognitiva**, nel senso di un miglioramento del rendimento scolastico in termini di quantità e qualità delle competenze;
4. **area meta-cognitiva**, attraverso lo sviluppo di processi cognitivi di ordine superiore, ossia strategie cognitive indotte dal dover discutere e spiegare ad altri un argomento.

Gli obiettivi operativi

- Pensare il processo degli apprendimenti in funzione delle competenze
- Pensare una prassi metodologico – didattica coerente agli obiettivi da conseguire
- Conoscere una nuova metodologia didattica: il metodo cooperativo
- Progettare alcuni moduli didattici/ U.d.A. da sperimentare in classe e/o con piccoli gruppi di alunni
- Sperimentare in classe e/o con piccoli gruppi di alunni attività e strumenti coerenti con la nuova metodologia didattica studiata
- Promuovere, attraverso il metodo cooperativo, l'apprendimento disciplinare degli alunni in funzione delle competenze.



Destinatari (alla fine del progetto)

1. Docenti delle quarte e quinte classi per l'attività di aggiornamento/autoformazione.
2. Alunni o gruppi di alunni delle quarte e quinte classi.
 - due classi per ciascun indirizzo nelle ore curricolari (totale 4 classi);
 - ed un gruppo di 10 alunni delle altre sezioni anche con indirizzo diverso (classi aperte) e per indirizzo, nelle ore extracurricolari (totale complessivo 90 alunni).

Abbiamo predisposto una scheda monitoraggio risultati attesi e ottenuti nella quale si evinceva che gli alunni erano motivati, avevano utilizzato le nuove tecnologie ed Internet anche per scopi didattici, avevano appreso nuovi metodi di lavoro selezionando link rilevanti di pagine web.

Così, ho potuto inserire "piccole" nozioni propedeutiche su single topic e landmark proprio come suggeriscono i professori Paolini e Bolchini quando si cita la "progettazione delle pagine" nel web.

Esaminiamo, ora, più da vicino i vantaggi e gli svantaggi del progetto.

Possiamo subito affermare che i primi superano di gran lunga i secondi, eccone i motivi: la disponibilità alla collaborazione dei docenti, la loro professionalità ed esperienza, l'introduzione e la messa a punto di tecniche e mezzi multimediali quali ad esempio l'utilizzo dell'aula multimediale, di programmi e tecniche informatiche, in diverse discipline; i suggerimenti di esperti nel settore del territorio e quindi la ricerca di contatti con Enti esterni in grado di garantire continuità con la parte teorica propedeutica svolta in classe; la consapevolezza di studi di settore professionalizzanti quali ad esempio la consapevolezza e conoscenza di percorsi "creativi" come stage o attività di orientamento; il porsi in empatia e in ascolto attraverso i racconti e le notizie su argomenti che riguardano l'educazione al pensiero creativo; l'uso di immagini e di icone con una decodifica differente per un approccio ermeneutico; l'utilizzo di una mailing-list di riferimento per accelerare lo scambio di notizie, le informazioni e la partecipazione attenta e attiva, osservando le regole di netiquette.

Fra gli svantaggi cito le innumerevoli autorizzazioni da organizzare per la tutela della privacy a fronte della normativa vigente; l'esiguo numero di alunni con competenze d'informatica per l'assemblaggio di immagini e video; la mancanza di fondi disponibili per le visite guidate dell'Istituto e per eventuali incontri con esperti.



Abbiamo cercato sul territorio e ho regalato a tutti un biglietto del treno (di andata e ritorno) per andare a vedere la mostra di BambinArte il 30/05/2009.

Sempre via web abbiamo scoperto che grazie a questa iniziativa sono stati attivati diversi servizi, tra i quali: uno sportello informativo per le visite guidate delle scuole, attività di stage per gli alunni che diventeranno docenti di scuola, perfezionamento delle tematiche inerenti allo sviluppo del pensiero creativo a partire dai bambini della scuola dell'infanzia e della primaria.

Da questa esperienza, i ragazzi hanno espresso alcune considerazioni, riportate qui di seguito in sintesi: tutti siamo creativi, si può educare alla creatività, le intelligenze sono multiple come sostiene Gardner, la creatività è un fenomeno psichico come diceva Freud, differenze fra genialità e follia (nelle opere del filosofo e psichiatra tedesco Jaspers).

E' necessario che l'altro ci parli, si manifesti comunichi la sua vita. Il raccontarsi costituisce uno degli strumenti più interessanti per fare e per realizzare uno scambio, costruire una relazione, un modo diverso per stare insieme.

Inoltre, le danze popolari sono espressione di una cultura, di un popolo.

Ogni popolo ha i suoi balli, una propria musica che racconta della terra, della propria storia, espressione di ogni cultura.

I balli popolari hanno sempre accompagnato i momenti importanti dei nostri antenati: la nascita, il matrimonio, le feste religiose, la semina, la vendemmia....

Le danze popolari sono legati a momenti rituali, ludico sociali e hanno sempre costituito un momento per incontrarsi, per conoscersi. Ecco perché sono state inserite nel video foto di diversi tipi di ballo eseguite dai ragazzi.

Nel progetto sono state, poi, privilegiate le metodologie attive come il lavoro di gruppo, la lezione partecipata e lo studio di caso nella convinzione che permettessero una maggiore partecipazione da parte degli alunni e quindi una maggiore attenzione anche nel costituire degli strumenti come ad esempio le attività laboratoriale, anche attraverso l'utilizzo di internet, di mappe concettuali e di ipertesti, in cui sperimentare il gioco come attività creativa principale: dal gioco di simulazione al gioco di gruppo, dal gioco di ruolo a quelli da tavolo.

Sono stati previsti alcuni momenti di valutazione in itinere, sia rispetto al lavoro teorico svolto, sia per gli incontri, sia in merito all'idea di mediazione e al clima di gruppo.

Le valutazioni sono state condotte anche individualmente e successivamente in piccolo gruppo (in modo da far sperimentare concretamente il processo di mediazione) e sono stati richiesti anche elaborati scritti in forma di saggio breve.

Chiedo sempre ai miei alunni di autovalutarsi e in questa occasione, mi sembra doveroso fare qualche riflessione in merito al progetto.

Si tratta di una riflessione fondamentale: non basta convivere assieme, occorre creare assieme, ogni giorno, il contesto, la società, la classe in cui vivere assieme.



Il progetto, allora, che nella sua fase iniziale era anonimo e senza una collocazione, e in questo saper aspettare e incoraggiare ringrazio la mia tutor Antonella Dabusti, si è costruito nel tempo, intrecciando rapporti con colleghi, con gli studenti, con il dirigente e con le famiglie.

Abbiamo sperimentato insieme (docenti e alunni) l'importanza di regole, di tempi e di condivisione per arrivare ad un prodotto.

Abbiamo creato il clima della classe sereno per comunicare, sperimentare per accettarci con i nostri limiti.

Abbiamo socializzato e pubblicizzato la nostra iniziativa così che il nostro entusiasmo sia servito alle altre classi per parteciparvi in modo spontaneo attraverso un ascolto empatico e motivato.

Ma soprattutto grazie al progetto ci siamo visti e rivisti, in panni differenti, divertendoci. Sorprendendoci di ciò che siamo riusciti a realizzare.

Grazie agli studi del DOL di quest'anno, ho scoperto che la promozione e lo sviluppo di ogni persona deve stimolare in maniera vicendevole la promozione e lo sviluppo delle altre persone: ognuno impara meglio nella relazione con gli altri.

Carmen Valentino E1

Keywords:

Creatività
Lavoro di gruppo
Cooperative Learning

