

FUTURA

Connettere, trasformare, innovare

CREATIVITÀ DIGITALE

Comunicazione e contenuti digitali



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

PIANO NAZIONALE
**SCUOLA
digitale**



Salve!

Sono Irene Vivarelli

e sono docente di Lettere e Orientamento per
Formimpresa Liguria, La Spezia.

Per info e suggerimenti scrivete a
vivarelli@formimpresaliguria.it





E loro sono...

Elena



15 anni. Primo anno del Percorso Triennale Operatore del Benessere, diventerà estetista. Nel tempo libero, scatena la sua fantasia ideando strategie Social...

Camilla



16 anni. Secondo anno. Ama leggere, ascoltare la musica, dipingere e vuole diventare una futura star del Make up tutorial. Il suo feticcio? La penna grafica.

Elvira



17 anni. Terzo e ultimo anno. Fra poco sarà un'estetista piena di nuove idee. Ha grande attitudine alla leadership, adora l'ordine e la buona cucina.

1

La creatività entra a scuola

Il sapere multiforme: spunti e idee per sviluppare
la creatività

*L'unico vero viaggio sarebbe non andare verso nuovi paesaggi, ma avere altri occhi, vedere l'universo con gli occhi di un altro, di cento altri, vedere i cento universi che ciascuno vede,
che ciascuno è.
(Marcel Proust)*

“



Che cos'è la creatività?

- **Creatività** è unire **elementi esistenti** con **connessioni nuove**, che siano **utili** (Henri Poincaré).
- **Pensiero creativo**: scarsamente vincolato da costrizioni esterne e fortemente dipendente dal mondo interno, che tende a escogitare nuove forme, metodi e soluzioni di elaborazioni mentali (Tullio De Mauro).



Cosa pensiamo noi

- ◉ La creatività è l'unione di pensiero e sentimento.
- ◉ Creatività è seguire senza paura ciò che è nel nostro cuore.
- ◉ Creare è non sentirsi mai stanchi.
- ◉ Creare è come volare su vallate nelle quali i fiumi diventano steli e da fiori tornano nuvole.



Top 10 Skills

*World Economic Forum, The Future of Jobs

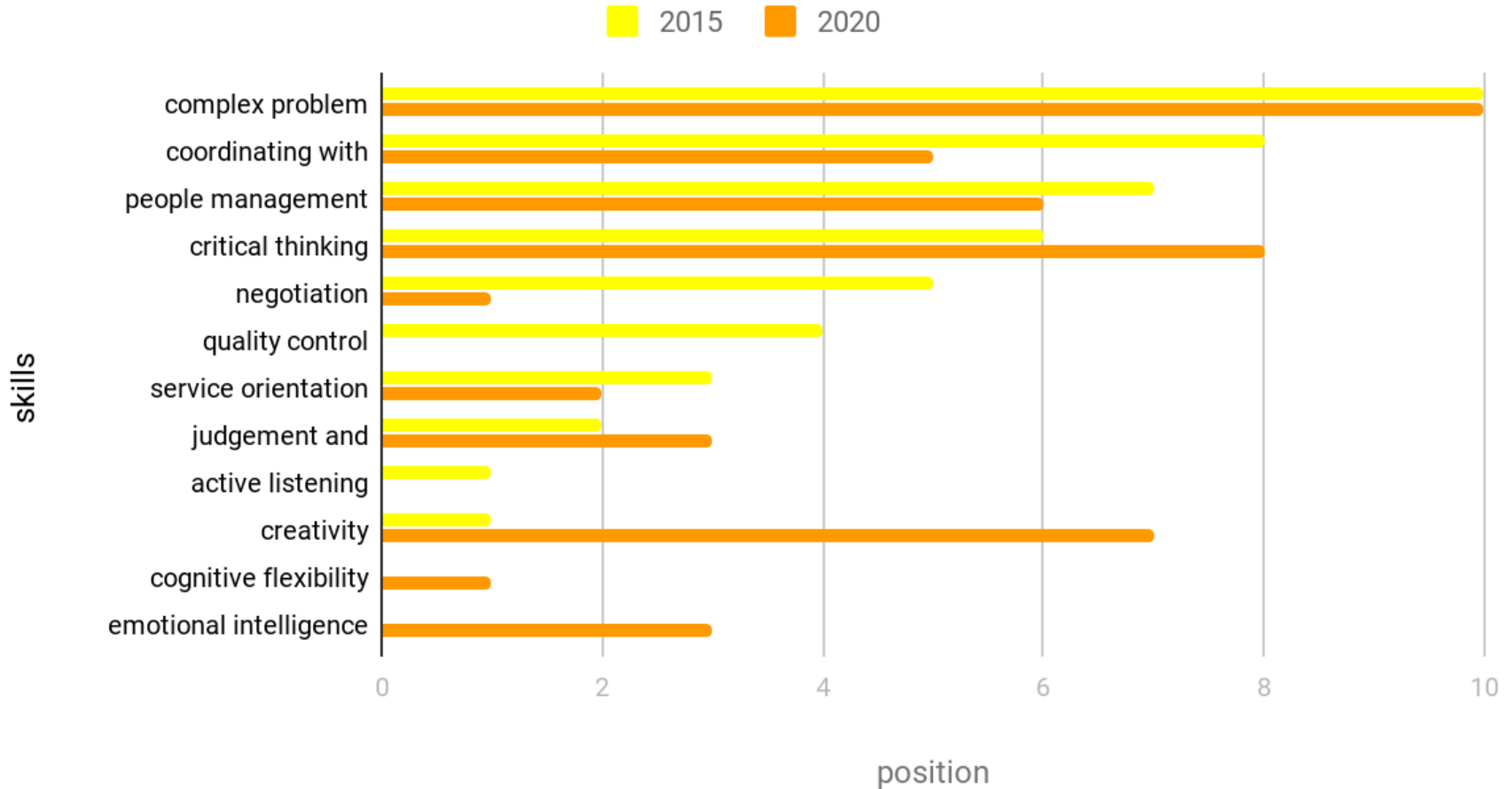
In 2020

1. Complex Problem Solving
2. Critical Thinking
3. Creativity
4. People Management
5. Coordinating with Others
6. Emotional Intelligence
7. Judgement and Decision Making
8. Service Orientation
9. Negotiation
10. Cognitive Flexibility

In 2015

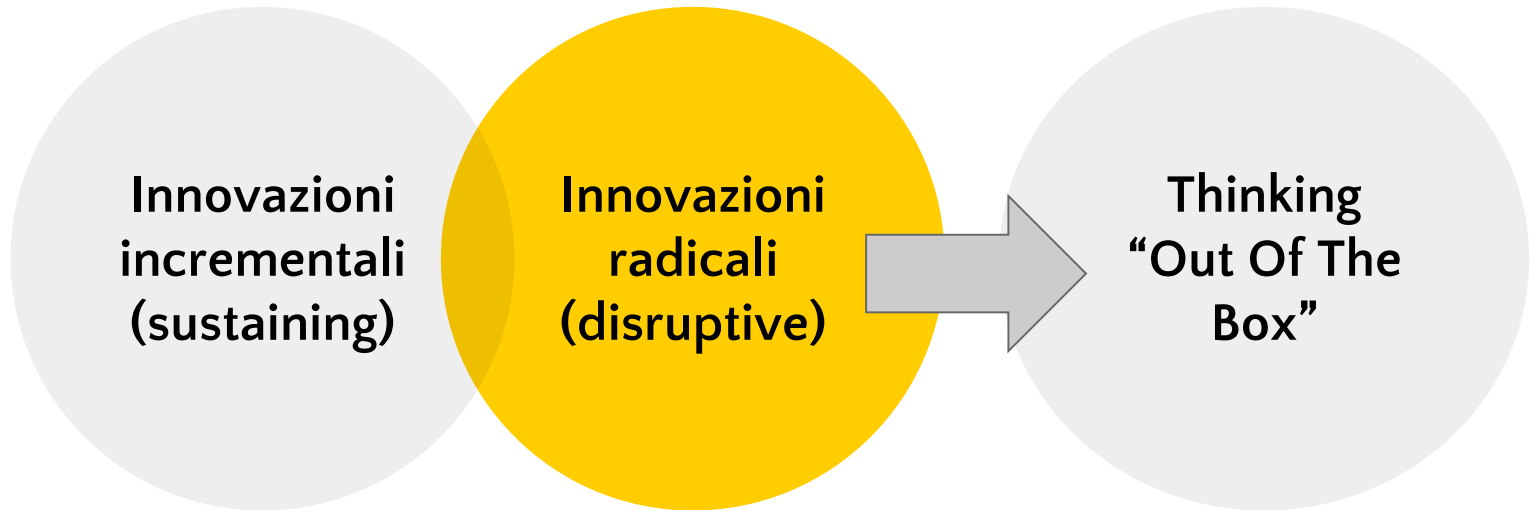
1. Complex Problem Solving
2. Coordinating with Others
3. People Management
4. Critical Thinking
5. Negotiation
6. Quality Control
7. Service Orientation
8. Judgement and Decision Making
9. Active Listening
10. Creativity

top skills 2015 - 2020





“The Innovator’s Dilemma” di Clayton Christensen





LE 7 REGOLE D'ORO

Come sviluppare un approccio creativo in classe



Giorno dopo giorno...

Eliminare schemi ristretti di pensiero

Solo evitando di giudicare secondo preconcetti e **aprendo lo sguardo** a infinite prospettive gli studenti possono imparare a comprendere desideri e bisogni altrui.

Insegnare a vivere la vita scolastica con serenità

Andare incontro ai bisogni reali degli studenti, potenziando la propria **capacità di ascolto**, insegnando loro ad accettare il fallimento e stimolando con serenità risultati migliori.



Giorno dopo giorno...

Orientare

Favorire negli studenti la comprensione delle proprie **passioni** e abilità attraverso la discussione in classe e questionari specifici. Un consiglio... occhi e orecchie ben aperti!

Motivare

Creare progetti organizzati in **team** con ruoli specifici assegnati, insegnare a raggiungere obiettivi tenendo sempre vivo l'ottimismo, con uno sguardo costante al mondo del lavoro.

Attivare conoscenza

Diffondere negli studenti elementi di **cultura** generale (cinema, teatro, fumetti, arte... oltre naturalmente a tutto ciò che è hi-tech) per attivare la loro curiosità e stimolare soluzioni originali.



Giorno dopo giorno....

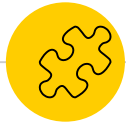
Favorire il confronto

Pianificare in classe momenti di **brainstorming** prima, durante e dopo ogni progetto, accogliendo le proposte di tutti e insegnando l'importanza di fidarsi l'uno dell'altro.

Integrare digitale e reale

Insegnare che il digitale è **ricchezza**, non semplificazione. Uno strumento nuovo e duttile da integrare con il reale per creare nuovi mondi.



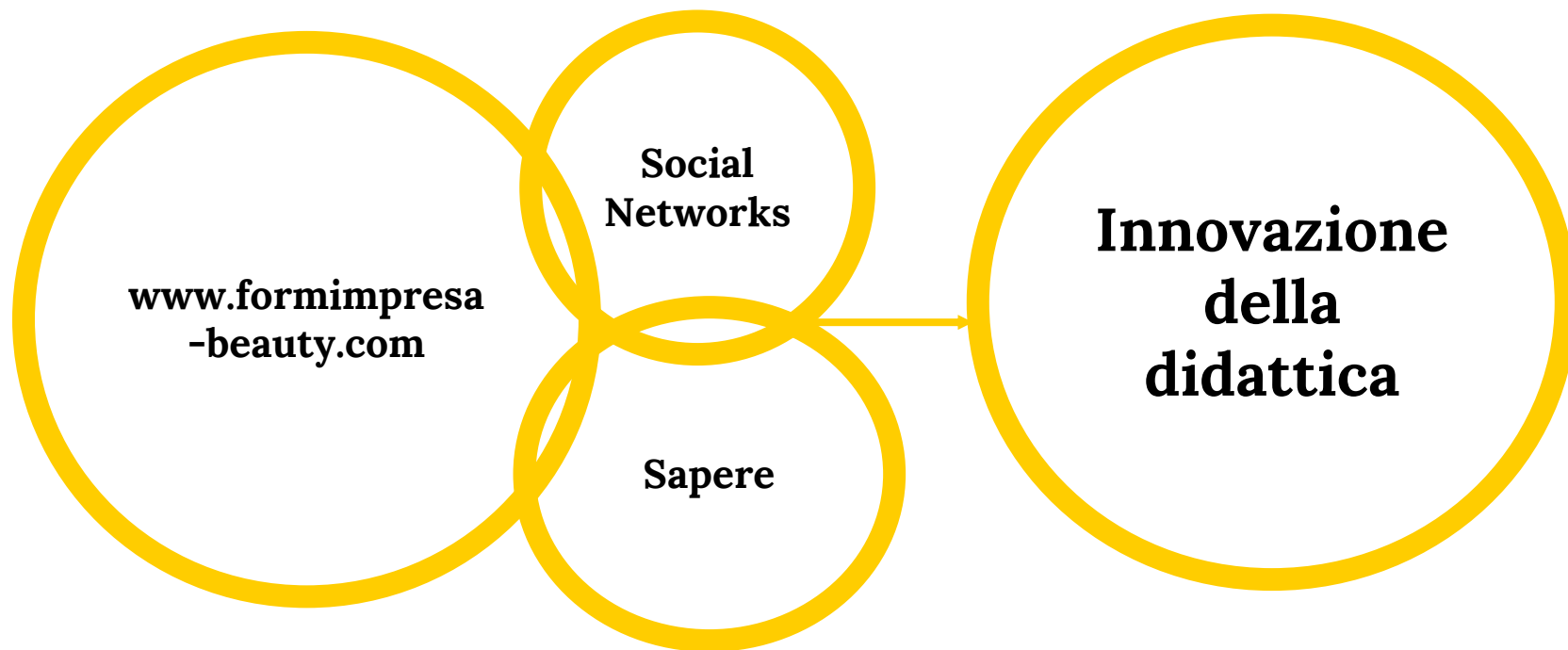


Le strategie

Metodologie didattiche e gestione delle
conoscenze

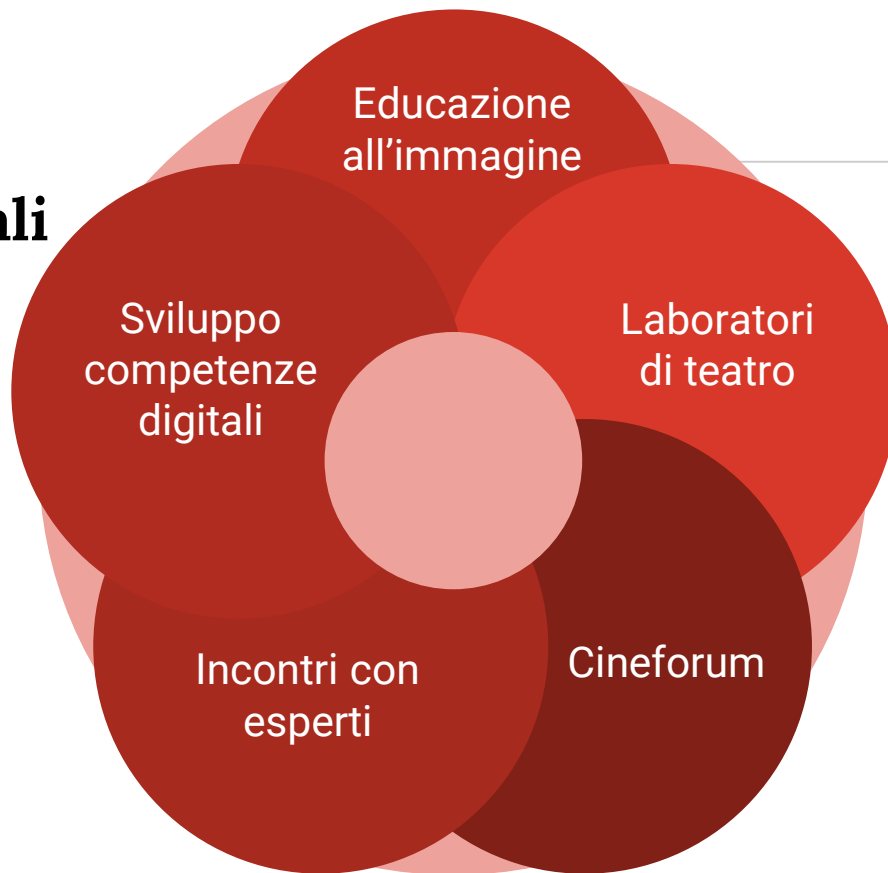


C'era una volta...





Attività principali





Portfolio digitale

Una selezione dei nostri [lavori digitali](#) degli ultimi due anni scolastici raggruppati per metodologie didattiche.





I nostri progetti

Booktrailer

EAS Episodi di apprendimento simulato. Invito alla lettura, scambio, racconto per immagini, passaggi chiave

Schede online

Elaborazione materiali audio e cartacei bilingue per schede di studio condiviso online su pc e mobile (ThingLink.com)

Cortometraggi & serie

Laboratori teatrali, selezione testi, stesura di sceneggiature, costumi e scenografie, riprese, montaggio e videoediting

Tutorial

Apprendimento tecniche, stesura protocolli bilingue, messa a punto con modelli reali, riprese video, montaggio e videoediting

Redazioni virtuali

Letture di quotidiani in classe, riflessione collettiva e individuale, stesura testi in autonomia su Wordpress, blog, partecipazione a sfide

Servizi di Google

Utilizzo dei Servizi di Google per assegnare compiti di realtà (brochure in Google Docs, Gmail, Calendar, Drive, Hangouts)



I nostri progetti

Fotografia

Analisi figurativa, studio della composizione, documentazione dell'attività dentro e fuori i laboratori di tecnica professionale

Videocv e sitcom

Valutazione conoscenze, abilità, competenze.
Stesura portfolio, riprese video, animazioni, montaggio e videoediting

Social Networks

Applicazioni in ambito professionale (pagine FB, Instagram, YouTube), meme, (self-branding, LinkedIn), metriche

WordCloud

Apprendimento tramite parole chiave, riconoscere le relazioni fra le parole, tag, caratteristiche estetiche della “nuvola”

Videolezioni

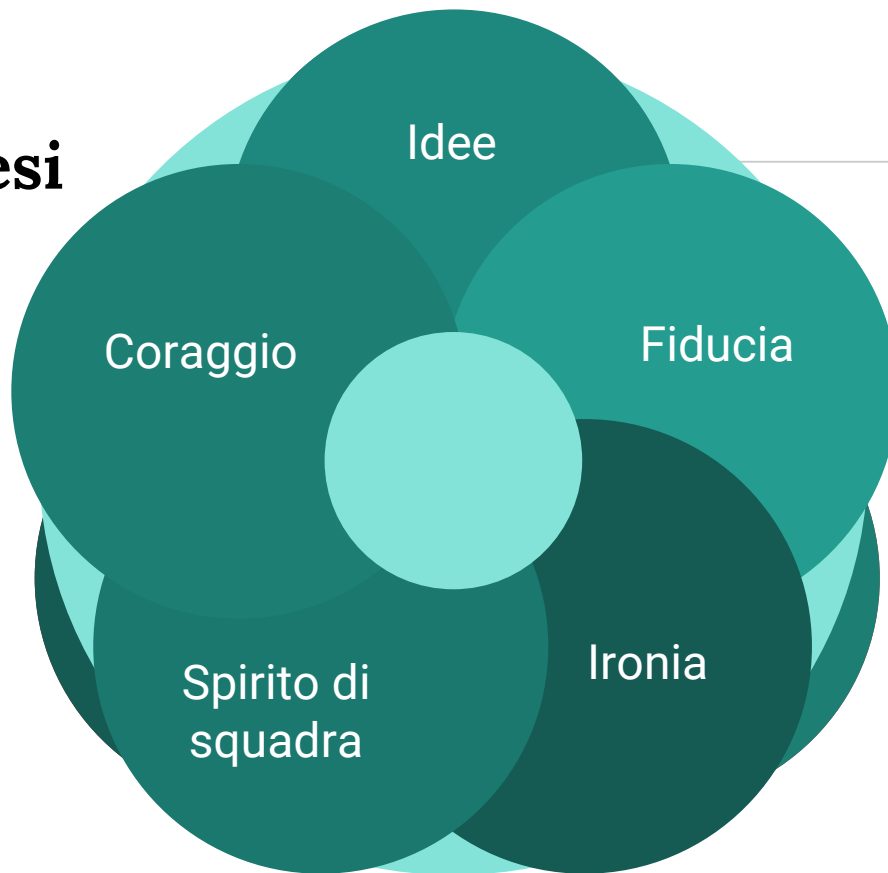
Jigsaw, compito di realtà, videolezioni di varie discipline, montaggio e videoediting in autonomia, condivisione materiali

Concorsi

Partecipazione a concorsi per le scuole (Fabbriche aperte, Let's App, Repubblica scuola, Concorso nazionale Progetti digitali - leFP...).



In sintesi





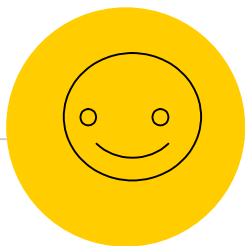
Ciascuno di noi può incrementare il proprio livello di creatività

“Somewhere over the rainbow
Bluebirds fly
And the dreams that you dare to
Oh why, oh why can't I?”
(The Wizard of Oz)

*“Creare è un dare forma al
proprio destino.”
Albert Camus*



“



Grazie!

Avete domande?

Per informazioni scrivete a:

- vivarelli@formimpresaliguria.it
- irenevivarelli@gmail.com



Ringraziamenti

Ringraziamo per il supporto e gli incoraggiamenti costanti:

- Formimpresa Liguria, La Spezia
- #FuturaGenova
- Progetto Scuola Digitale Liguria