2.5. Creatività

2.5.1. Breve introduzione

Che si tratti della lampadina elettrica, del processo di pastorizzazione o del motore a scoppio, la storia delle innovazioni tecnologiche presenta numerosi esempi di invenzioni, creazioni e scoperte che sono avvenute quasi contemporaneamente ma in luoghi diversi sulla superficie del pianeta.[4] Questa constatazione ci induce a pensare che talvolta la creatività non sia un processo misterioso ma necessita di riunire gli ingredienti necessari in termini di competenze, conoscenze e tecnologie affinché alcune persone possano partire dagli elementi in loro possesso per creare qualche cosa di nuovo.

2.5.2. Definizione della competenza ESS "Creatività"

La definizione da noi considerata nel contesto dell'Educazione allo sviluppo sostenibile per la competenza ESS della creatività è la seguente:

Pensare in modo critico e costruttivo: sviluppare in modo autonomo delle idee ed una flessibilità di pensiero che permetta di trovare delle alternative innovative andando oltre le esperienze attualmente a disposizione. (Tratto da: éducation21, Principi pedagogici ESS)

2.5.3. Riferimenti al Piano di studio

Nel contesto del Piano di studio il pensiero creativo, considerato come competenza trasversale, viene analizzato tenendo conto di quattro elementi fondamentali (pp. 38-39, Piano di studio). Si parte dalla **messa a fuoco** del problema e si continua con una **formulazione di ipotesi** che portano all'attivazione di **strategie risolutive.** Siccome i processi sono raramente lineari, è necessario che i **processi di autoregolazione,** intesi come "la padronanza dei meccanismi di monitoraggio e calibrazione del proprio agire che risultano complementari all'attivazione di un comportamento strategico e ne consentono la messa a punto in itinere" (p. 38), siano ugualmente efficaci. Questo processo tocca ogni disciplina e favorisce il collegamento tra di esse, permettendo agli allievi di affrontare le situazioni più disparate con inventiva e di trovare soluzioni che includano i propri bisogni e quelli degli altri.

2.5.4. L'importanza della "Creatività"

Durante il percorso scolastico sembra dunque necessario che gli studenti possano sperimentare la creatività non come fine a sé stessa ma come competenza che si inserisce in una rete complessa di altri elementi che terrebbero conto di conoscenze, partecipazione, valori, responsabilità, ecc. (cfr. grafico spider delle competenze). La condizione sine qua non per entrare nel processo creativo si inserisce in un processo pedagogico.

2.5.5. La "Creatività" in classe e a scuola

In classe, per esempio durante i laboratori, è possibile proporre delle attività didattiche che spingono l'allievo ad usare la creatività concretamente in un quadro che può essere definito o libero. Una possibilità consiste nell'analizzare una situazione-problema, concreta e reale, che non presupponga un'unica risposta corretta. Se la classe viene suddivisa in gruppi, ognuno di essi elaborerà soluzioni diverse in base al vissuto e alle esperienze dei suoi membri. Condividere queste soluzioni permette agli allievi di confrontarsi con alternative di pensiero e di analisi.

Nel contesto della Scuola universitaria federale per la formazione professionale (SUFFP), questa metodologia viene presentata nei seguenti termini: "una strategia educativa fondata sulla presentazione alle

[4] https://www.histoire-pour-tous.fr/inventions.html

ed agli studenti di problemi significativi, complessi – tratti dal mondo reale o costruiti in modo realistico – strutturati in modo tale da non prevedere un'unica risposta specifica corretta o un risultato prestabilito″ [5]

Una seconda attività didattica per favorire la creatività è quella dello studio di un caso, che tramite domande e formulazioni di ipotesi, permette agli allievi di analizzare la situazione reale presentata.[6]

2.5.6. Esempi di pratiche scolastiche

Diversi sono gli esempi che mostrano come si possa applicare nella propria scuola e in classe la *responsabilizzazione*. Di seguito segnaliamo quindi alcuni esempi concreti realizzati nelle scuole ticinesi e svizzere ritenuti interessanti.

- **Rinaturiamo** – Partendo da un esempio concreto gli allievi hanno avuto la possibilità di confrontarsi con la complessità della realizzazione di un progetto di rinaturazione. La partecipazione attiva e collaborativa a progetti reali e concreti accresce l'autostima dei giovani e favorisce la loro partecipazione, la creatività e la comprensione dei processi comunitari. – 3° ciclo, Progetto di classe (Scuola media di Giubiasco, TI) / Banca dati éducation21

2.5.7. Strumenti per la scuola

Troverete alcuni esempi nel piano di studio:

- **Tracce di sé** – Percorso che va a sviluppare un'indagine dell'individuo per lasciarne una traccia nell'ambito espressivo e rappresentativo con una particolare attenzione alla dimensione dello sviluppo di un proprio pensiero progettuale creativo. (2° ciclo) / Scuolalab, Materiali didattici Piano di studio
- **Ideazione e creazione di giochi matematici** – La creazione di un gioco è un'attività interdisciplinare. Per realizzare attività di questo genere è utile ricorrere ad una modalità di lavoro per progetti, modalità che consente ai ragazzi di dare respiro al potenziale creativo personale. (3° ciclo) / Scuolalab, Materiali didattici Piano di studio
- **La dualità necessaria** – *La dualità necessaria* costituisce l'ultima fase – una situazione d'insegnamento-apprendimento sull'argomento teoria del colore – di un itinerario didattico molto esteso. L'applicazione riguarda l'ambito non figurativo, più precisamente la ricerca da parte degli allievi di un "lettering creativo" e personale. (3° ciclo) / Scuolalab, Materiali didattici Piano di studio
- **L'atelier di improvvisazione** – Presentato a studenti di prima media, il percorso didattico proposto è pensato per incoraggiare, ampliare e approfondire le loro potenzialità creative grazie ad un lavoro di organizzazione dell'estemporaneità compositiva collettiva attraverso stimoli visivi. (3° ciclo) / Scuolalab, Materiali didattici Piano di studio

2.5.8. Per andare oltre

- **Didattica situazione problema** – Dossier d'approfondimento / Portalesud Scuole Grigioni italiano
- **Casi di studio** – I casi di studio tra ricerca e formazione sono dei casi di studio narrativi da utilizzare come materiale didattico e spunto di discussione in classe, costruiti a partire da documentazione di progetti di ricerca e realizzati in collaborazione con docenti. / SUPSI

[5] https://www.portalesud.ch/images/didattica/documenti/didattica_per_situazioni_problema.pdf
[6] https://www2.supsi.ch/cms/casestudies

- **Studio di caso** – Nello studio di caso viene analizzato un problema concreto (un fatto realmente accaduto). La problematica può essere sottoposta agli allievi sotto forma di caso aperto oppure come caso chiuso. Se il caso è aperto l'interesse degli allievi va focalizzato sulla ricerca di una o più soluzioni dello stesso; mentre quando il caso è chiuso ci si concentra sull'analisi della soluzione proposta. / Portalesud Scuole Grigioni italiano
- **Prendiamo spunto dalla natura! La natura come fonte d'ispirazione per lo sviluppo del pensiero sostenibile** – SUPSI – DFA, Tesi Bachelor
- **Banca dati europea per il sostegno di attività giovanili** (attività non formali) – Contiene strumenti e iniziative interessanti, in inglese.
- **Penser l'avenir de manière créative : un enjeu central de l'éducation en vue du développement durable** – A. Pache, D. Curnier, É. Honoré et P. Hertig, Revue française de pédagogie