GLC; CREATIVITATE

Co-funded by
the European Union

FILES

COMPETENȚE CHEIE

CREATIVITATE

GÂNDIRE CRITICĂ

DIVERSITATE

EMPATIE

POTENȚIAL DE ANGAJARE

ECOLOGIE

ÎNVĂȚARE

SĂNĂTATE MENTALĂ

LUCRU ÎN ECHIPĂ

VALORI

PROIECTUL GAMED

Această serie de 10 broșuri educaționale și tematice este unul dintre cele 4 rezultate intelectuale tangibile care au rezultat dintr-un parteneriat internațional creat între 6 parteneri din 3 țări europene (Portugalia, România, Spania). Un consorțiu inter-sectorial care combină diferite sectoare educaționale a fost baza pentru crearea unor intervenții multi-nivel educaționale complexe.

În timp ce lucram cu tinerii, am identificat lipsa unor instrumente eficiente și adecvate pentru a sprijini abordarea noastră educațională centrată pe cei ce învață, în special în domeniul competențelor principale adecvate în realitatea prezentă.

Cele 10 broșuri tematice cu Conținut de Învățare pe bază de Jocuri (GLC) doresc să introducă, sprijine și dezvolte capacitățile profesioniștilor care lucrează cu tinerii în contexte educaționale non-formale și formale. Acestea se concentrează în mod clar pe îmbunătățirea calității programelor educaționale care își propun dezvoltarea competențelor principale care duc la o viață de succes și în același timp încurajează la tineri valori de bază de corectitudine, justiție socială, non-discriminare și implicare în comunitate.

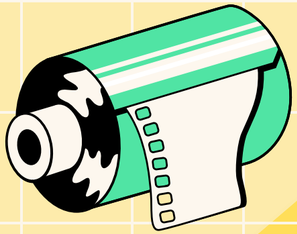
Fiecare broșură GLC este autonomă, însă sunt toate interconectate pentru a crea oportunitatea și posibilitatea de a le transfera cu ușurință în realitățile diferite cu care se confruntă tinerii. Broșurile GLC pot fi folosite cu ușurință în toate sferele diferite în care sunt activi tinerii: lucrul cu tinerii, educație, familii și grupuri de colegi.

Activitățile educaționale se adresează tinerilor între 13 și 30 de ani. În mod clar, este benefic și dezirabil să se ajusteze accentul și nivelul de complexitate al exercițiilor către grupul de vârstă cu care lucrați.

Cele 10 broșuri educaționale urmează aceeași filosofie, o structură similară și o imagine vizuală consecventă. De asemenea, fiecare broșură conține link-uri și referințe valoroase pentru aprofundare tematică suplimentară.

Sperăm că această broșură și conținutul său vă va inspira să explorați.

„gamED: Folosirea Jocurilor pentru Dezvoltarea Competențelor Esențiale în Lucrul cu Tinerii" este un proiect Key Action 2 co-finanțat de Programul Erasmus+ Youth in Action al Uniunii Europene, cu numărul de referință 2020-3-RO01-KA205-095067. Conținutul nu reflectă neapărat viziunea și opinia Comisiei Europene.



CREATIVITATE

În această broșură cu Conținut de Învățare pe bază de Jocuri, creativitatea este tema principală. Mai specific, valoarea creativității în educație și învățare.

Cuvântul „creativitate” vine de la termenul din limba latină „creare”, care înseamnă „a crea, a face”. Aceasta duce la ceva concret și palpabil. Nu este o chestiune de a produce pur și simplu câteva idei și gânduri nebunești.

Vedem creativitatea ca pe o competență de a putea utiliza cunoștințe, abilități și atitudini dobândite într-un anumit context sau pentru un anumit subiect, experimentând cu noi posibilități, tinzând către rezultate valoroase. Poate fi predată, învățată și evaluată. Creativitatea este un motor aflat la începutul metodei științifice a învățării prin eroare în experimentare.

Prin urmare, considerăm creativitatea drept o valoare dobândită, nu înnăscută. Creativitatea poate fi dezvoltată și îmbunătățită prin motivație și feedback. Orice persoană își poate dezvolta capacitățile creative și sperăm că exercițiile propuse din această broșură reprezintă un început entuziasmant pentru a ne concentra în mod conștient pe dezvoltarea acestei competențe cu tinerii pe care îi sprijinim în procesul de învățare.

Creativitatea nu este doar o chestiune de a inventa lucruri; în afară de faptul că sunt noi sau surprinzătoare, ele trebuie să fie relevante și utile. Dacă un lucru este original, interesant sau scos din context, poate fi considerat de către mulți oameni „creativ”, dar noi considerăm că o competență a creativității este mai mult decât atât: există întotdeauna un rezultat. Acest rezultat ar putea fi tangibil (de exemplu, o soluție corectă la o enigmă) sau mai puțin tangibil (de exemplu, o modalitate nouă de a analiza cunoștințele existente). Aceasta ne permite nouă, educatorilor, să evaluăm progresul creativ în timp.

Gândirea creativă este stimulată de constrângeri și nu întotdeauna de sarcini deschise. Cu toate acestea, prea multe reguli în ceea ce privește provocarea de învățare restrâng și anulează creativitatea. Prin urmare, abordăm creativitatea în 2 dimensiuni diferite: „gândirea non-convențională” și „gândirea convențională”. Un element important este un mediu care încurajează și sprijină nașterea ideilor și soluțiilor creative.

Competența creativității poate fi predată și stimulată printr-o serie de exerciții sau pur și simplu derivă ca urmare a jocului pe baza experienței cu rezultate neașteptate. Prin urmare, nu este exclusivă pentru un mediu educațional specific. Poate fi dezvoltată în mod eficient și cu succes prin educație și învățare informală, formală și non formală.
Creativitatea înseamnă a analiza diferit lucrurile și în special realitatea actuală. Este abilitatea de a transcende ideile tradiționale și a crea noi modalități de a proceda, noi reguli sau interpretări diferite. Vedem aici importanța acestei competențe pentru noi înșine, ca educatori și în special pentru tinerii pe care îi sprijinim. Viitorul societății noastre și provocările din ce în ce mai mari (globale și locale) necesită din ce în ce mai mult o atitudine creativă care duce la idei și soluții diferite, utile și sustenabile.

Ambele activități educaționale incluse mai jos formează o introducere excelentă în explorarea competenței „creativitate”.

ACTIVITĂȚI DE CREATIVITATE

CÂND PISICA ÎNTÂLNEȘTE FRIGIDERUL

PROVOCAREA PĂTRATULUI

CÂND PISICA ÎNTÂLNEȘTE FRIGIDERUL

Identificarea similitudinilor

DURATA

20-30 minute (în funcție de timpul necesar pentru interogarea cu privire la activitate)

DIMENSIUNEA GRUPULUI

Orice dimensiune (a se împărți în sub-grupuri de 4-6 persoane)

NIVELUL DE COMPLEXITATE

Moderat

PREZENTARE GENERALĂ

Grupului i se prezintă 2 subiecte care aparent nu au nicio legătură unul cu celălalt. Provocarea este să identificați împreună un număr predefinit de similitudini între ambele subiecte. Similitudinile nu sunt inventate, ci bazate pe toate caracteristicile posibile ale ambelor subiecte prezentate

OBIECTIVE

Ca educator, puteți folosi această activitate pentru a:

Stimula gândirea creativă prin explorarea unor dimensiuni diferite ale provocării prezentate.

Sprijini explorarea similitudinilor dintre concepte, elemente și teme, în detrimentul unei scurte concentrări pe diferențele aparent evidente.

Crea un mediu de sprijin către identificarea soluțiilor alternative la alte sarcini și provocări.

Spori conştientizarea conexiunilor multiple dintre realități care aparent sunt complet diferite.

MATERIALE

HÂRTIE ȘI PIX PENTRU FIECARE GRUP

O IMAGINE A UNEI PISICI NEGRE ȘI A UNUI FRIGIDER ALB

RESURSE

INSTRUCȚIUNI PAS CU PAS

1. Rugați grupul să se împartă în sub-grupuri de 4-6 tineri. Oferiți o coală de hârtie și un pix fiecărui grup.

2. Cereți unei persoane aleatorii să spună un număr între 35 și 50. După ce primiți răspunsul, spuneți grupurilor că a ajunge la acest număr este acum obiectivul activității pe care o veți explic

3. Arătați grupului o imagine a unei pisici negre (normale) și a unui frigider alb (standard).

4. Spuneți grupurilor că au la dispoziție 10 minute să identifice similitudinile dintre aceste obiecte, având ca valoare minimă numărul ales anterior și să le scrie pe coala de hârtie pe care au primit-o.

5. Oferiți un prim exemplu, cum ar fi „Ambele au 4 picioare”, „Ambele pot conține lichide”, „Ambele pot avea diferite dimensiuni și forme”.

6. După 10 minute, cereți fiecărui grup să selecteze cele mai „reușite” 3-5 similitudini.

7. Fiecare grup își prezintă similitudinile. Grupurile transmit numărul de similitudini identificate.

8. Începeți interogarea.

INTEROGARE/ EVALUARE

URMĂTOARELE ÎNTREBĂRI POT FI ADRESATE ÎN ORDINEA SUGERATĂ.

- Ce impresie v-a creat această activitate? La început și acum?
- Grupul vostru și-a atins obiectivul?
- Cât de ușoară sau dificilă vi s-a părut că a fost această provocare?
- Au existat momente surprinzătoare în timpul activității? Care?
- Am putea să identificăm mai multe similitudini? Câte?
- Care credeți că a fost obiectivul acestei activități?
- Ce legături cu realitatea puteți găsi?
- Ce aspecte extrageți din această activitate pentru voi înșivă?

ADAPTĂRI POSIBILE

Această activitate poate fi realizată și cu toți participanții în 1 grup. Cu toate acestea, este mai dificil să vă asigurați că toți participanții și dvs. auziți clar toate răspunsurile. Unii tineri se entuziasmează cu privire la noile conexiuni pe care le găsesc și le exprimă în mod spontan.

Cereți fiecărui tânăr să scrie un obiect (orice obiect, de exemplu, soarele, un creion, o chiflă, o bancnotă de 100 de euro, etc.) pe o coală de hârtie. Puneți toate colile de hârtie într-o cutie. Fiecare sub-grup trebuie să extragă în mod aleatoriu 2 coli de hârtie, apoi invitați-i să găsească similitudini între ele.

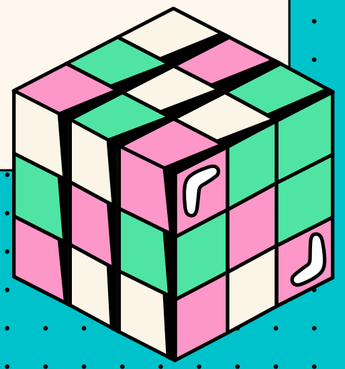
Pentru a spori nivelul de dificultate: cereți fiecărui grup să extragă în mod aleatoriu 3 coli de hârtie în loc de 2 și repetați sarcina.

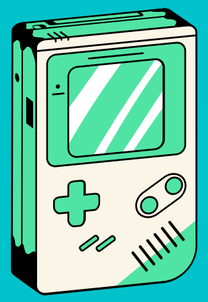
RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATOR

Deși exercițiul poate fi realizat la nivel individual, recomandăm crearea mai multor (sub-)grupuri între 4-6 persoane. Experiența ne-a arătat că gândirea și procesele creative sunt sprijinite și încurajate mai bine în grupuri mici.

Primele câteva zeci de răspunsuri sunt conexiuni relativ rapide și facile. Activitatea devine mai interesantă pe măsură ce trece timpul. Sunt identificate similitudini mai creative și conexiuni abstracte. Stabilirea unui număr mai mare de similitudini care trebuie identificate nu este doar mai dificilă, ci duce și la un număr mai mare de conexiuni creative.

Acest exercițiu funcționează în mod eficient cu subiecte/obiecte concrete. Cu toate acestea, ar putea fi mai interesant să explorați și alte conexiuni posibile, dacă acest lucru este relevant pentru grupul de tineri și obiectivele de învățare propuse. Este captivant să explorați mirosuri, condiții meteorologice, sentimente, etc.





SUGESTII DE URMAT

Implementați acest exercițiu folosind concepte (mai abstracte) care sunt apropiate de realitatea efectivă a tinerilor. Aceasta poate să se refere la studiile lor (de exemplu, școală), activități din timpul liber (de exemplu, clubul pentru tineri) sau hobby-uri (de exemplu, muzică, filme, activități comune, etc.). De exemplu, învățare și un film.

IDEI DE ACȚIUNI

Folosiți acest tip de exercițiu când formați grupuri de interese, sau diferite echipe de lucru în care persoanele par să aibă interese, competențe și expertiză diferite. Manifestarea și sublinierea similitudinilor și nu a diferențelor funcționează ca o activitate pozitivă, care îi împuternicește pe tineri.

PROVOCAREA PĂTRATULUI

Gândirea convențională

DURATA

20-30 minute (în funcție de timpul necesar pentru interogarea cu privire la activitate)

DIMENSIUNEA GRUPULUI

Oricare

NIVELUL DE COMPLEXITATE

Moderat

PREZENTARE GENERALĂ

Fiecărei persoane din grup i se cere să împartă un pătrat într-un anumit număr de părți, egale ca dimensiune și formă. Sarcina este realizată în mod individual și rezultatele sunt verificate de către facilitator. Activitatea constă din 4 niveluri diferite și o secțiune de interogare.

OBIECTIVE

Ca educator, puteți folosi această activitate pentru a

Explora complexitatea versus simplitatea unei anumite sarcini.

Sprijini gândirea creativă în anumite limite predefinite.

Gestiona posibile procese de blocaj în sarcini simple

MATERIALE

HÂRTIE ȘI PIX PENTRU FIECARE GRUP

FLIPCHART ȘI MARKER (CU EXCEPȚIA CAZULUI ÎN CARE ACESTEA SUNT ÎNLOCUITE DE IMAGINI PROIECTATE)

INSTRUCȚIUNI PAS CU PAS

1

Spuneți participanților că aveți o provocare pentru ei, constând din 4 niveluri diferite.

2

Explicați că aceasta este o sarcină individuală. Participanții nu au voie să se uite la rezultatele colegilor lor (acest lucru le-ar diminua distracția) și fiecare participant ar trebui să-și ascundă rezultatele

3

Începeți nivelul 1 al provocării: arătați pătratul unu și cereți fiecărei persoane să deseneze acea formă pe coala lor de hârtie. Dimensiunea nu contează, deci poate fi desenat și un pătrat mic: „desenați un pătrat pe coala voastră de hârtie și colorați ¼ din pătrat, după cum este arătat aici”.

4

Misiunea: „Împărțiți restul pătratului în 2 părți, egale ca DIMENSIUNE și FORMĂ. Când considerați că ați reușit, ridicați mâna și eu voi confirma”.

5

Mergeți la fiecare participant și verificați răspunsurile diferite. Dacă rezultatul este corect, confirmați succesul („Wow, bravo! Impresionant!”, etc.) și cereți celor care au găsit soluția să-și ascundă răspunsurile de ceilalți. După ce majoritatea participanților l-a rezolvat (nivelul 1 este destul de simplu), arătați soluția.

6

Spuneți grupului că acum este momentul să treacă la nivelul 2. Repetați instrucțiunile de mai sus, dar de această dată partea rămasă a pătratului trebuie împărțită în 3 părți (egale ca formă și dimensiune!)

7

Confirmați rezultatele participanților (dacă sunt corecte). Și acest nivel este simplu. Oferiți felicitări pentru rezultatele pozitive. După ce participanții au găsit răspunsul corect, arătați soluția.

8

A venit momentul pentru nivelul 3. Cereți grupului să deseneze din nou un pătrat și din nou să coloreze ¼. De această dată, partea rămasă din pătrat trebuie împărțită în 4 părți. Subliniați că aceste 4 părți trebuie să fie egale ca DIMENSIUNE și FORMĂ.

PAS CU PAS

9

Confirmați rezultatele participanților. La acest nivel, veți întâlni multe încercări, unele chiar în afara pătratului. Repetați clar sarcina și informați grupul că veți arăta rezultatul după ce cel puțin ¼ din grup a găsit soluția corectă.

10

După câteva minute, anunțați că puteți oferi un „indiciu” cu privire la soluție. Spuneți grupului: „Dacă minimum 4 persoane doresc acest lucru - ridicând mâna - voi oferi un indiciu. Dacă vă ofer un indiciu la acest nivel, va exista un indiciu la următorul nivel”.

11

Dacă doresc un indiciu, scrieți sau spuneți cuvântul: “TETRIS”. Dacă este necesar, explicați-le faptul că Tetris este denumirea unui joc video clasic bazat pe forme pătrate care se potrivesc între ele.

12

După ce ați verificat soluțiile găsite și ați arătat rezultatul nivelului 3, anunțați începutul nivelului 4. Spuneți grupului: „De această dată, desenați din nou un pătrat, DAR nu colorați ¼. De această dată, împărțiți restul pătratului în 5 părți, egale ca DIMENSIUNE și FORMĂ.”

13

Câțiva participanți ar putea găsi soluția destul de repede, dar nu vor fi siguri că este soluția corectă. Cereți-le să păstreze tăcerea, pentru ca restul participanților să se poată concentra. După 2 minute, spuneți participanților că trebuie să-și arate rezultatele.

14

După ce toți au văzut soluția finală, începeți interogarea.

INTEROGARE/ EVALUARE

URMĂTOARELE ÎNTREBĂRI POT FI ADRESATE, ÎN ORDINEA SUGERATĂ.

Ce impresie v-a creat această activitate? La început și acum?

Cât de ușoară sau dificilă vi s-a părut că a fost această provocare?

Care nivel a fost cel mai dificil pentru voi, sau care vi s-a părut cel mai dificil?

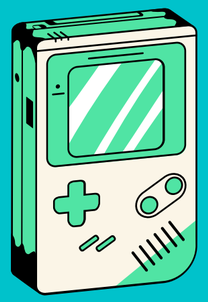
Cum ați explica dificultatea nivelului 4, știind faptul că un copil l-ar putea rezolva într-o secundă?

Pentru cei care au soluționat nivelul 4 repede: Cât de siguri ați fost că aceasta era soluția corectă? A existat ceva care v-a făcut să aveți îndoieli?

Au existat momente surprinzătoare în timpul activității? Care?

Care credeți că a fost obiectivul acestei activități?

Vă puteți gândi la situații din viața reală în care o abordare similară ar putea fi utilă?



SUGGESTIONS FOR FOLLOW UP

Acest exercițiu este bazat pe iluzia că fiecare nivel superior implică automat o soluție mai complexă. Acesta transformă simplitatea în complexitate. Distanțarea de o sarcină, care pare complexă, poate arăta simplitatea soluției. Invitați participanții să se gândească la lucruri mărunte care cauzează provocări și/sau dificultăți în procesul de învățare. Invitați-i să-și prezinte ideile grupului, dacă se simt confortabil, și invitați restul grupului să facă brainstorming împreună pentru a identifica diferite soluții adecvate. Acest exercițiu poate fi realizat și în grupuri mai mici.

IDEAS FOR ACTION

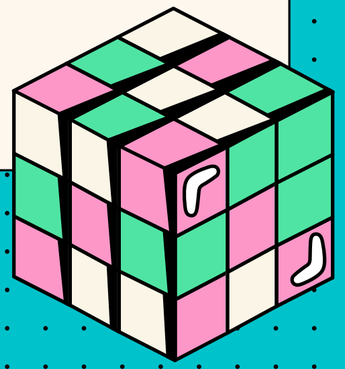
Identificați ca grup diferite aspecte care vă deranjează în mediul de învățare, atât în situații non formale, cât și în situații formale. Formulați împreună o listă de soluții diferite. Prezentați-le educatorului.

ADAPTĂRI POSIBILE

Acest exercițiu poate fi realizat și în echipe mici, în loc de la nivel individual, astfel promovând sprijinul interpersonal și o încurajare reciprocă a colegilor, în încercări bazate pe încercări și erori.

RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATOR

Pentru majoritatea participanților, nivelul 3 este cel mai dificil și durează cel mai mult. Pentru a spori suspansul (și amuzamentul pentru acest nivel 3), ați putea pune muzică la un nivel scăzut (de exemplu, coloana sonoră a filmului Mission Impossible).

Unii participanți vor renunța după câteva încercări la nivelul 3. Asigurați-i că este ok, dar încurajați-i să mai încerce.

Participanții presupun că fiecare nivel superior este mai dificil în a găsi soluția corectă. Nu confirmați nici această ipoteză, nici pe cea opusă.