

maestri digitali



Gioco e Creatività

CONTENUTI DEL MODULO:

- L'importanza del gioco
- Cosa è la creatività
- Il processo creativo

Docente Franco Prestipino

La funzione del gioco

In qualche modo potremmo dire che il gioco è rivolto al passato, al presente e al futuro: attraverso il gioco il bambino risolve in forma simbolica problemi irrisolti del **passato**, fa fronte, simbolicamente o direttamente, a **problemi attuali** e costituisce lo strumento più importante in suo possesso per prepararsi ai suoi **compiti futuri**.

- Divertimento
- Esplorazione del mondo, avventura e scoperta di sé
- Esercizio delle proprie capacità individuali
- Occasione di apprendimento
- Attività liberatoria di tensioni nervose
- Abbandono momentaneo della realtà

L'Evoluzione del gioco secondo Piaget

- Gioco di esercizio (da 3 mesi a un anno e mezzo)
- Gioco simbolico o di finzione (da un anno e mezzo)
- Gioco di regole (stadio operatorio concreto)

Attenzione: i vari tipi di gioco non si sostituiscono l'uno con l'altro, ma si **AGGIUNGONO** l'uno all'altro e accompagnano la persona in tutto l'arco della vita.

Emozioni e Gioco Simbolico

Attraverso il gioco, i bambini imparano a esprimere, controllare e regolare le emozioni, provando piacere e divertendosi in una dimensione di sperimentazione e creatività (Singer e Singer, 1990). Queste sono le aree dello sviluppo cognitivo, affettivo ed integrativo che risultavano essere facilitate dalle attività di gioco simbolico come:

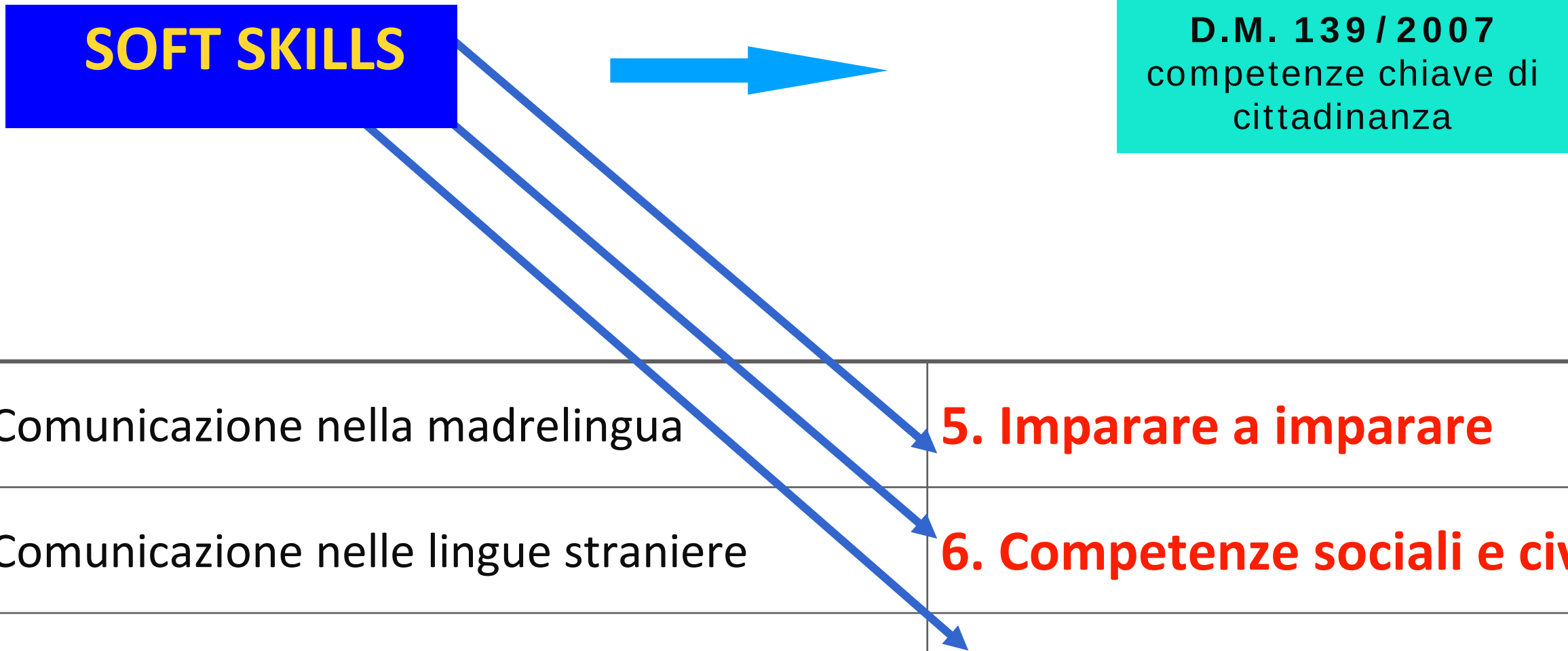
- l'espansione del vocabolario,
- l'arricchimento della capacità espressiva,
- lo sviluppo della capacità di comprendere,
- il provare ed esprimere emozioni,
- lo sviluppo di un sentimento di costanza verso le proprie attitudini,
- l'aumento delle abilità di pensiero divergente,
- la capacità di dare una forma più attendibile e complessa agli eventi,
- lo sviluppo di una disposizione alla flessibilità,
- la possibilità di mettere in atto diverse forme di problem solving.

Quadro di riferimento

RACCOMANDAZIONE del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18/12/2006

SOFT SKILLS

D.M. 139 / 2007
competenze chiave di
cittadinanza



1. Comunicazione nella madrelingua	5. Imparare a imparare
2. Comunicazione nelle lingue straniere	6. Competenze sociali e civiche
3. Competenze matematiche e competenze di base in scienza e tecnologia	7. Spirito di iniziativa e intraprendenza
4. Competenze digitali	8. Consapevolezza ed espressione culturale

La creatività

Si declina in quattro fattori:

- cognitivi (la capacità di identificare e ridefinire il problema, la codifica selettiva, il paragone selettivo, la combinazione selettiva, il pensiero divergente e convergente, la flessibilità e la padronanza dell'argomento),
- conativi (la perseveranza, la presa di rischio e la motivazione),
- emozionali (il modello di risonanza emozionale),
- ambientali (la famiglia, l'ambiente scolastico, professionale, sociale e l'impatto dei mezzi tecnologici).

Il Processo Creativo

Il processo creativo, per Csikszentmihalyi, è suddiviso in cinque fasi:

- la preparazione, caratterizzata da grande curiosità e ricerca di informazioni;
- l'incubazione, spazio oscuro nel quale vengono elaborate e analizzate le informazioni raccolte;
- l'insight, che si verifica quando i pezzi del puzzle trovano la loro collocazione;
- la valutazione, fase in cui si decide se l'intuizione è preziosa e vale la pena perseguirla, spesso la parte più emozionante del processo;
- l'elaborazione del prodotto, processo in cui intervengono tre importanti elementi: l'esperienza personale, i requisiti del dominio e la pressione sociale.

I Killer della Creatività

1. Controllo eccessivo (bisogna riconoscerlo e fare domande aperte sfidando credenze radicate).
2. Paura e ansia (bisogna accettare il fallimento, l'incertezza e l'ambiguità come parte integrante dei processi creativi).
3. Eccesso di pressione e di adrenalina (bisogna riconoscere, in primo luogo, le proprie reazioni all'essere sotto pressione, e poi è necessario trovare modi equilibrati per gestire tempi ed energie).
4. Isolamento e omogeneità (meglio esporsi intenzionalmente a persone, idee, informazioni diverse. Cercare approcci mentali diversi).
5. Assenza di motivazione e passione, apatia (sono spesso connesse con atteggiamenti cinici o sarcastici, che vanno identificati e "smontati". Ritrovare le proprie passioni originarie e a partire da queste ricominciare ad agire).
6. Mentalità ristretta, schemi di pensiero ricorrenti e automatici, pregiudizi (metter da parte quello che si presume di sapere. Recuperare una sorta di "innocenza creativa", mettersi "nei panni di qualcun altro").
7. Pessimismo (lavorare sul linguaggio e sulle definizioni. Ri-incorniciare le esperienze negative. Cambiare sguardo).