

La creatività non è un'isola

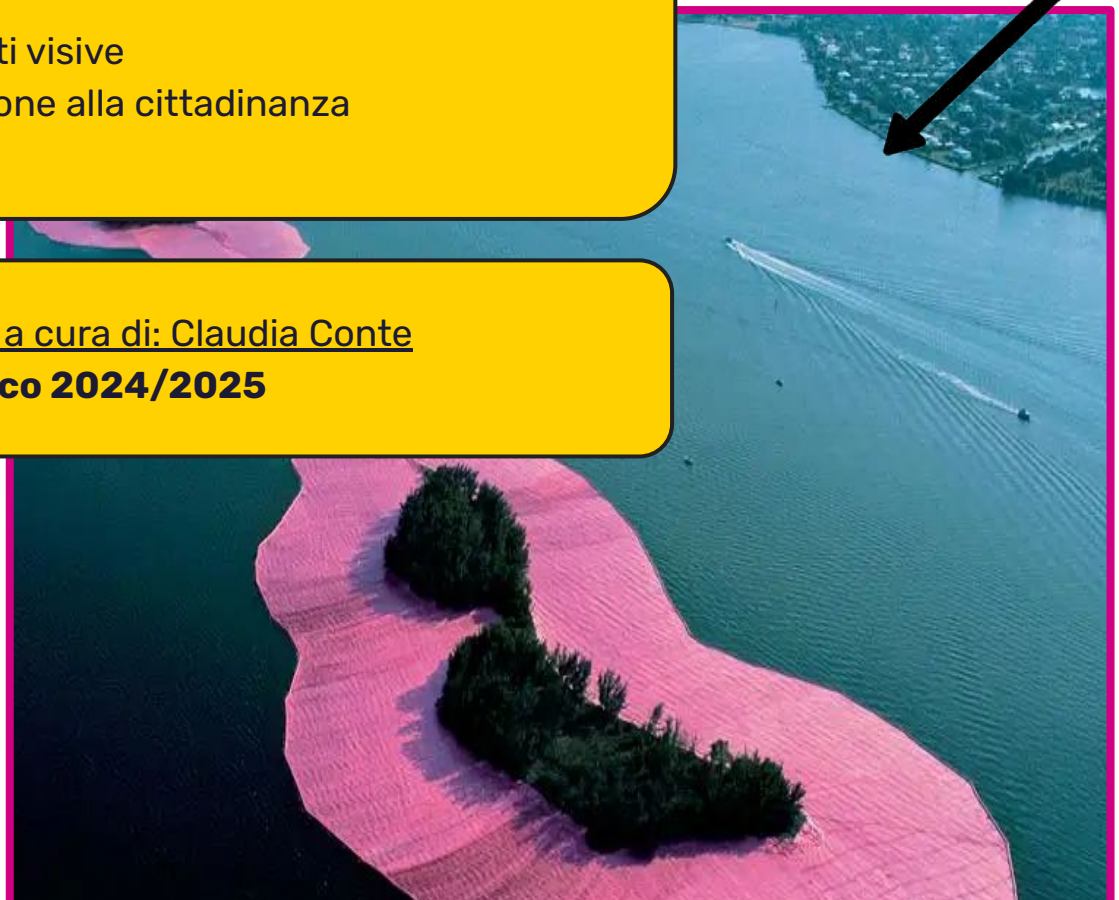
La creatività non è un'isola: strumenti e tecniche di gestione della comunicazione visiva digitale per progettare attività condivise e aumentarne la risonanza verso il target.

Personale scolastico attivo nella didattica /alunne e alunni

Discipline coinvolte:

- Italiano
- Arte /Arti visive
- Educazione alla cittadinanza

Progettazione a cura di: Claudia Conte
anno scolastico 2024/2025



Obiettivi



Obiettivi di apprendimento

Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:

- Riconoscere i principali elementi della progettazione di un'idea creativa
- Argomentare e valutare le idee condivise emerse nel brainstorming
- Riconoscere e identificare un target determinato e progettare azioni corrette per raggiungere i bisogni
- Applicare il pensiero laterale ideando prodotti non propriamente legati alla didattica al fine di allenare la creatività a schemi nuovi
- Applicare le tecniche di comunicazione digitale per costruire uno storytelling e dei testi fruibili dal target selezionato
- Usare la creatività per il problem solving
- Progettare e costruire a livello analogico il proprio prodotto di comunicazione, applicando un pensiero di astrazione
- Fare una presentazione del proprio prodotto

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- Le basi della creazione di un concept creativo
- La differenza fra insight e concept
- Avranno la possibilità di studiare il brief come strumento e riconoscerne i dettagli utili
- Tecniche e linguaggio della comunicazione digitale
- Quali sono gli elementi distintivi per costruire un prodotto e come comunicarlo/farlo adottare
- Tecniche di pitching e public speaking

Metodologie e valutazione



Metodologie didattiche

Seleziona le **metodologie** più adatte per raggiungere gli obiettivi di apprendimento:

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Apprendimento cooperativo | <input type="checkbox"/> Peer tutoring |
| ✓ Debate | <input type="checkbox"/> Problem-based learning |
| ✓ Didattica laboratoriale | <input type="checkbox"/> Project-based learning |
| ✓ Gioco di ruolo | <input type="checkbox"/> Altro: |
| ✓ Lezione frontale | |

Cosa valutare

Per valutare l'attività osserva:

- Come hai interagito con il tuo gruppo
- Che differenze noti nella progettazione degli altri
- Se riesci ad applicare l'ascolto attivo durante il brainstorming in team

Puoi valutare l'attività mediante:

1. Il tuo livello di soddisfazione personale
2. Il livello di soddisfazione del team
3. Il prodotto finale
4. La percezione di riuscire a replicare l'attività, trovando nuovi possibili spunti di applicazione



Preparazione

Durata

4 ore

Setting d'aula

Esempio:

- Tavoli ad isola
- Un tavolo dedicato ai materiali
- Una lavagna per la spiegazione iniziale frontale/schermo per le slide

Tecnologie e strumenti

Elenca le tecnologie e gli strumenti necessari per l'attività. Esempio:

- Dispositivi tecnologici
- Materiale di cancelleria (pennarelli, ...)
- Materiali fisici come scatole, cartoncini, LEGO, fili o altro

Cosa è necessario fare prima dell'attività

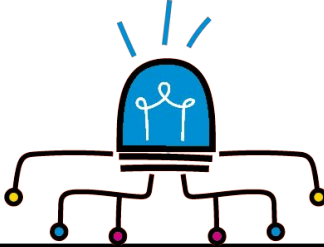
Dettaglia qui la tua checklist. Esempio:

- Preparare la presentazione da proiettare in classe
- Decidere in quanti gruppi dividerai la tua classe
- Fare una lista dei materiali anche di recupero che hai a disposizione per la parte finale di creazione
- Prevedere l'uso di PC nell'eventualità che alcune persone vogliano fare l'ultima parte del workshop in formato digitale o abbiano bisogno di documentarsi online



Scaletta

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
5min	<p>1 ICEBREAKING: disegna un oggetto che ti rappresenta in massimo un minuto e mezzo, scrivendo il nome dell'oggetto sotto la tua illustrazione.</p> <p>La restituzione servirà a rompere il ghiaccio e avviarsi verso il processo di legame fra emotività e dimensione materiale.</p>	Post-it, Pennarelli
1 h	Lezione frontale spiegando la differenza fra insight e concept in maniera molto semplice	slide
15 min	Diamo il brief e le consegne alla classe e accogliamo eventuali domande	
1h	La classe può creare il proprio prodotto impossibile utilizzando i materiali a disposizione	
15 min	Ogni gruppo ha 15 minuti per presentare il proprio prodotto e descriverne le caratteristiche e gli usi principali.	



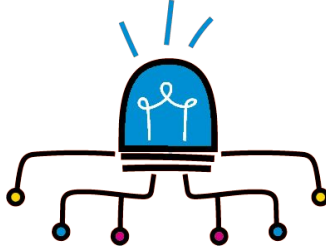
Condivisione di materiali prodotti

Puoi utilizzare questa slide (o crearne una ad hoc) per valorizzare e condividere al meglio l'esperienza inserendo foto, testi, screenshot, immagini, risorse utili.

Esempio:

- griglie di valutazione o questionari di gradimento utilizzati
- raccolta di lavori prodotti dagli studenti
- foto significative
- ...

Attenzione: non è possibile caricare immagini che raffigurino persone riconoscibili, i contenuti che non rispettano questa condizione verranno rimossi.



Consigli e note

Scrivi qui i consigli che daresti ai tuoi colleghi. Puoi anche indicare idee, libri, siti web e app che consiglieresti per rendere l'attività incredibile.

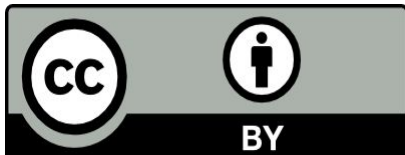
DOPO la sperimentazione



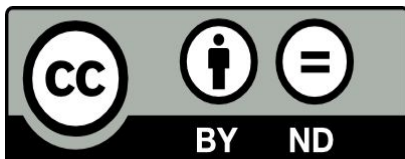
POST-IT

Licenze

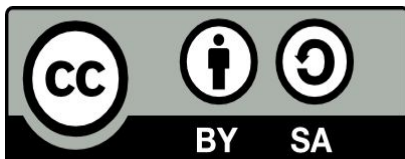
Scegli una licenza creative commons da attribuire a questo tuo documento
Scopri [qui](#) cosa sono le licenze Creative Commons



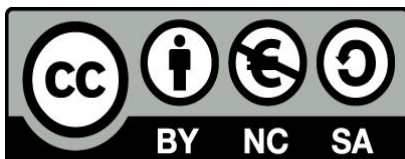
CC BY
Attribuzione



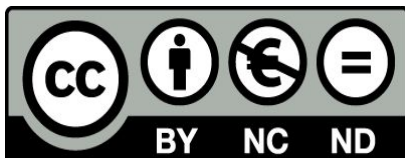
CC BY-ND
Attribuzione - Non Opere Derivate



CC BY-SA
Attribuzione - Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-SA
Attribuzione - Non Commerciale -
Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-ND
Attribuzione - Non Commerciale - Non
Opere Derivate