|  |  |
| --- | --- |
| **Titlu** | 1.2 Creativitate |
| Cuvinte cheie (metaetichetă) | * Gandire laterala
* Instinct
* In afara cutiei
* Aptitudinea critică
 |
| **Limba** | Engleza |
| Obiective / scopuri / rezultate ale învățării |
| Prima parte a cursului definește creativitatea ca o competență cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții, care poate fi instruită și dezvoltată în conformitate cu cadrul comun de competență „EntreComp”. A doua parte a cursului descrie procesul creativ și promovează exerciții practice simple pentru a crește creativitatea, inițiativa și gândirea laterală pentru a oferi soluții antreprenoriale la provocările economice și sociale actuale. |
| **Cuprins pe scurt**  |
| **1.2.A Creativitate in EntreComp**Creativitatea este actul de a transforma ideile noi și imaginative în realitate. Creativitatea se caracterizează prin capacitatea de a percepe lumea din jurul nostru în moduri noi și diferite, pentru a face conexiuni între fenomene aparent fără legătură și pentru a genera soluții inovatoare. Creativitatea este capacitatea de a produce noi soluții fără a utiliza un proces logic, dar stabilind relații la distanță între fapte. Prin urmare, nu este un proces logic.Potrivit „Arta gândirii” scrisă de psihologul G.Walls, procesul creativ cuprinde patru etape:1. PREGĂTIRE: colectarea datelor și definirea problemelor;
2. INCUBAȚIE: Prelucrare inconștientă;
3. ILUMINARE: Intuiție, idee creativă;
4. VERIFICARE: Analiza ideii inovatoare

**1.2.B.** **Dezvoltă creativitatea prin exerciții practice**Găsim diferite tipuri de acțiuni care pot fi folosite pentru a deveni mai creativi și pentru a dezvolta gândirea laterală. Utilizate în combinație, ele devin eficiente oferindu-vă instrumentele potrivite pentru a face față unei probleme sau sarcini. Parafrazând întrebăriExemplul simplu despre care vorbim în prezentare (rezultatul 5 + 5 = 10) ne permite să reflectăm asupra modului în care modul în care puneți o întrebare determină tipul de răspunsuri pe care le obțineți. Dacă nu puneți o întrebare într-un mod diferit, de obicei nu primiți răspunsuri cu adevărat interesante**Conectarea și combinarea ideilor aparent opuse**Cele mai mari inovații sau invenții din toate timpurile au apărut întotdeauna prin asamblarea și amestecarea lucrurilor care aparent, conform schemelor și canoanelor noastre, nu pot rămâne împreună. O metodă eficientă și vizuală pentru a stimula noi combinații este, fără îndoială, arta conceptuală japoneză a lui Chindogu, cunoscută și sub numele de „Chindogu: Arta umoristică a prostiei”. Practic este o artă provocatoare, dar ne deschide mintea. Asociază lucruri care aparțin lumilor diferite care pot fi practice sau pur și simplu interesante**Exerciții sinaptice**„Sinaectic” este un termen inventat de psihologul William J.J. Gordon. În fapt, înseamnă a putea găsi conexiuni și relații între concepte, obiecte și idei care aparent nu au nicio legătură. Acest exercițiu necesită un nivel ridicat de activitate mentală și îl putem efectua în fiecare zi alegând noi înșine concepte. **KISS - Fă-l scurt și simplu**Principiul „păstrați-l simplu și simplu (sau prost)” (KISS) este o regulă de proiectare care afirmă că sistemele funcționează mai bine atunci când au designuri simple, mai degrabă decât complexe. Sărutul nu este destinat să implice prostie. Dimpotrivă: este de obicei asociat cu sisteme inteligente care pot fi interpretate greșit ca prost din cauza simplității lor. **Nu te îndrăgosti de idei**Uneori ideea perfectă este doar o iluzie care împiedică procesul gândirii noastre creative. Este important să aveți o cantitate imensă de idei, dar să aveți ideea corectă nu este o chestiune de noroc sau iluminare. Este o chestiune de angajament și constanță, o chestiune de calitate care provine din cantitate. Este nevoie de mult în ceea ce privește consumul de timp și eforturile pentru a transforma ideile mediocre într-o idee grozavă. **Faceți ceva diferit în fiecare zi**Indiferent dacă ne place sau nu, suntem creaturi obișnuite: în fiecare zi tendința noastră este de a alege ceea ce știm deja. Și chiar dacă nu pare atât de aparent și crezi că ești un nonconformism, dacă te oprești să-ți observi viața vei descoperi că, atunci când nu există obiceiuri prefigurate, există unele gesturi inconștiente pe care tindem să le repetăm. **Folosiți un joc de cărți pentru a vă debloca creativitatea**Un joc de cărți pentru creativitate născut în Universitatea Politehnică din Milano se numește Intùiti. Este o sinteză a designului, tarotului și psihologiei Gestalt. Intùiti este compus din 78 de cărți și 78 de povești (câte unul pe card) colectate într-o broșură, disponibilă în engleză. Fiecare carte reprezintă un stimulent puternic, este concepută folosind principiile Gestalt și oferă un basm evocator care nu are un final scris. Jucătorul decide asta. Nu există reguli principale. Este un instrument pentru gândirea creativă bazat pe asociații vizuale și imaginare, așa că trebuie doar să amestecați pachetul, să alegeți o carte și să citiți basmul ... și să sugerați sfârșitul poveștii. Intùiti nu este o funcție algoritmică care poate „face oamenii creativi” sau o metodă științifică capabilă să producă mii de idei strălucitoare. Este un instrument de inspirație: nu este un răspuns, ci o întrebare continuă. |
| **Intrări de glosar** |
| **Zona de confort**: o situație în care vă simțiți confortabil și nu trebuie să faceți nimic nou sau dificil. Nu este „locul” potrivit pentru a dezvolta gândirea creativă **Conformitate**: este un tip de influență socială care implică o schimbare în credință sau comportament pentru a se potrivi cu un grup. **Instinct**: comportament automat, nu rezultatul învățării sau al alegerii personale. **Gândirea critică** (sau aptitudinea critică): este procesul disciplinat intelectual de conceptualizare activă și abilă, aplicând, analizând, sintetizând și / sau evaluând informațiile colectate din, sau generate de, observare, experiență, reflecție, raționament sau comunicare, ca un ghid pentru credință și acțiune. **Gândire laterală**: rezolvarea problemelor printr-o abordare indirectă și creativă, de obicei prin vizualizarea problemei într-o lumină nouă și neobișnuită. |
| **Bibliografie, alte referinte si materiale conexe (i.e. seminar YouTube)** |
| * Jacopo perfetti, *Inventati il lavoro*, Feltrinelli, Milano, 2017;
* ValeriaTallarico*, Creativity and entrepreneurship: from birth of an idea at the realization of its own enterprise,*Manno, 2015;
* Jerome Bruner, *A study of Thinking*, Transaction Publishers, 1986
* Creative thinking skills: definition and examples**,** <https://en.rockcontent.com/blog/creative-thinking-skills/>
* Why creativity is not a talent but an everyday exercise, <https://thevision.com/cultura/creativita-talento-esercizio/>
* [Graham Wallas](http://en.wikipedia.org/wiki/Graham_Wallas),  Richard Smith,*The art of thought,*Solis Press, Kent, 1926;
* Creativity Skills: Definition Tips and examples, <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/creativity-skills#:~:text=Creativity%20is%20the%20ability%20to,things%20from%20a%20unique%20perspective.Experimenting>;
* <https://nuovoeutile.it/come-si-esprime-la-creativita-i-modelli-del-processo-creativo/>
* <https://www.intuiti.it/>
* Creativity for Life Long Learning (C4LLL) Webinar: <https://www.youtube.com/watch?v=rhSBtB29uLk&feature=youtu.be&fbclid=IwAR0xVR9iSJQ0nMGN7eRASoo0FfHBPagQUZMRFK70enfmmPEJygykR59TJdc>
 |
| **PPT conex** | 1.2 Creativitate |