|  |  |
| --- | --- |
| **Τίτλος** | 1.2 Δημιουργηκότητα |
| **Λέξεις κλειδιά (meta tag)** | * **Εναλλακτική σκέψη** * **Ένστικτο** * **Εξω από το κουτί** * **Κριτική ικανότητα** |
| **Γλώσσα** | Ελληνικά |
| **Στόχοι / μαθησιακά αποτελέσματα** | |
| Το πρώτο μέρος του μαθήματος ορίζει τη δημιουργικότητα ως μια βασική ικανότητα για τη διά βίου μάθηση, η οποία μπορεί να διδαχτεί και να αναπτυχθεί σύμφωνα με το κοινό πλαίσιο ικανοτήτων «EntreComp». Το δεύτερο μέρος του μαθήματος περιγράφει τη δημιουργική διαδικασία και προωθεί απλές πρακτικές ασκήσεις για την αύξηση της δημιουργικότητας, της πρωτοβουλίας και της πλευρικής σκέψης για την παροχή επιχειρηματικών λύσεων στις τρέχουσες οικονομικές και κοινωνικές προκλήσεις. | |
| **Περιεχόμενα (εν συντομία)** | |
| **1.2.A Δημιουργικότητα στο Πλαίσιο EntreComp**  Η δημιουργικότητα είναι η πράξη της μετατροπής νέων και ευφάνταστων ιδεών σε ένα πραγματικό αποτέλεσμα. Η δημιουργικότητα χαρακτηρίζεται από την ικανότητα να αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο γύρω μας με νέους και διαφορετικούς τρόπους, προκειμένου να δημιουργούμε συνδέσεις μεταξύ φαινομενικά άσχετων στοιχείων και να δημιουργούμε καινοτόμες λύσεις.  Η δημιουργικότητα είναι η ικανότητα παραγωγής νέων λύσεων χωρίς τη χρήση μιας λογικής διαδικασίας, αλλά η δημιουργία μακρινών σχέσεων μεταξύ των γεγονότων. Επομένως, δεν είναι μια λογική διαδικασία.  Σύμφωνα με το «Η τέχνη της σκέψης» που γράφτηκε από τον Φυσιολόγο Γ. Ουάλα, η δημιουργική διαδικασία περιλαμβάνει τέσσερα στάδια:   1. ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: συλλογή δεδομένων και ορισμός του προβλήματος 2. ΕΚΚΟΛΑΨΗ: υποσυνείδητη επεξεργασία 3. ΔΙΑΦΩΤΙΣΜΟΣ: ένστικτο, δημιουργική ιδέα 4. ΕΠΙΒΕΒΑΙΩΣΗ: ανάλυση της καινοτόμου ιδέας   **1.2.B. Ανάπτυξη της δημιουργικότητας μέσω πρακτικών ασκήσεων**  Βρίσκουμε διαφορετικούς τύπους ενεργειών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να γίνετε πιο δημιουργικοί και να αναπτύξετε πλευρική σκέψη. Αν χρησιμοποιηθούν σε συνδυασμό, θα γίνετε αποτελεσματικοί και θα έχετε τα σωστά εργαλεία για να αντιμετωπίσετε ένα πρόβλημα ή μια εργασία.  **Παράφραση ερωτήσεων**  Το απλό παράδειγμα για το οποίο μιλάμε στην παρουσίαση (το αποτέλεσμα 5 + 5 = 10) μας επιτρέπει να αναλογιστούμε πώς ο τρόπος με τον οποίο δίνεται μια ερώτηση καθορίζει τον τύπο των απαντήσεων που λαμβάνονται. Εάν δεν κάνετε μια ερώτηση με διαφορετικό τρόπο, συνήθως δεν λαμβάνετε πραγματικά ενδιαφέρουσες απαντήσεις  **Συνδέοντας και Συνδυάζοντας φαινομενικά αντίθετες ιδέες**  Οι μεγαλύτερες καινοτομίες ή εφευρέσεις όλων των εποχών προέκυψαν συνδέοντας και συνδυάζοντας πράγματα που προφανώς, σύμφωνα με τα σχέδια και τους κανόνες μας, δεν μπορούν να συνδυαστούν. Μια αποτελεσματική μέθοδος για την δημιουργία νέων συνδυασμών είναι αναμφίβολα η ιαπωνική εννοιολογική τέχνη του Chindogu, επίσης γνωστή ως "Chindogu: Η χιουμοριστική τέχνη της κουταμάρας". Βασικά είναι μια προκλητική τέχνη, αλλά ανοίγει το μυαλό μας. Συνδέει πράγματα που ανήκουν σε διαφορετικούς κόσμους και δημιουργεί ένα πρακτικό ή απλά ενδιαφέρον αποτέλεσμα.  **Συναπτικές ασκήσεις**  "Synaectic" είναι ένας όρος που επινοήθηκε από τον ψυχολόγο William J.J. Gordon. Στην πραγματικότητα, σημαίνει να μπορείς να βρεις συνδέσεις και σχέσεις μεταξύ εννοιών, αντικειμένων και ιδεών που προφανώς δεν έχουν καμία σχέση. Αυτή η άσκηση απαιτεί υψηλό επίπεδο πνευματικής δραστηριότητας και μπορεί να εκτελείται καθημερινά.  **KISS – Keep it short and simple (Διατήρησέ το Σύντομο και Απλό)**  Η αρχή "διατήρησέ το σύντομο και απλό (ή κουτό)" (KISS) είναι ένας κανόνας σχεδιασμού που δηλώνει ότι τα συστήματα λειτουργούν καλύτερα όταν είναι απλά, αντί για περίπλοκα σχεδιασμένα. Η αρχή KISS υπονοεί την κουταμάρα. Το αντίθετο: συνδέεται συνήθως με έξυπνα συστήματα που μπορεί να παρερμηνευθούν ως κουτά λόγω της απλότητάς τους.  **Μην ερωτεύεστε τις ιδέες σας**  Μερικές φορές η τέλεια ιδέα είναι απλώς μια ψευδαίσθηση που εμποδίζει τη διαδικασία της δημιουργικής μας σκέψης. Είναι σημαντικό να έχουμε ένα τεράστιο ποσό ιδεών, αλλά η σωστή ιδέα δεν είναι θέμα τύχης ή «φώτισης». Είναι ζήτημα αφοσίωσης και σταθερότητας, ζήτημα ποιότητας που προέρχεται από την ποσότητα.  **Κάντε κάτι διαφορετικό κάθε μέρα**  Είτε μας αρέσει είτε όχι είμαστε πλάσματα της συνήθειας: κάθε μέρα η τάση μας είναι να επιλέγουμε αυτό που ήδη γνωρίζουμε. Και ακόμη κι αν δεν φαίνεται τόσο προφανές και νομίζετε ότι δεν σας αρέσει η ρουτίνα και το συνηθισμένο, αν σταματήσετε να παρατηρήσετε τη ζωή σας, θα ανακαλύψετε ότι, όταν δεν υπάρχουν προκαθορισμένες συνήθειες, υπάρχουν κάποιες ασυνείδητες χειρονομίες που τείνουμε να επαναλαμβάνουμε.  **Χρησιμοποιήστε ένα παιχνίδι με κάρτες για να τονώσετε την δημιουργικότητά σας**  Το παιχνίδι καρτών για δημιουργικότητα που γεννήθηκε στο Πολυτεχνείο του Μιλάνου ονομάζεται Intùiti. Είναι μια σύνθεση σχεδίων, ταρώ και ψυχολογίας του Gestalt. Το παιχνίδι Intùiti αποτελείται από 78 κάρτες και 78 παραμύθια (ένα ανά κάρτα) που συλλέγονται σε ένα φυλλάδιο, διαθέσιμο στα Αγγλικά. Κάθε κάρτα αντιπροσωπεύει ένα ισχυρό κίνητρο, έχει σχεδιαστεί χρησιμοποιώντας τις αρχές του Gestalt και προσφέρει ένα παραμύθι που δεν έχει συγκεκριμένο και γραπτό τέλος. Ο παίκτης αποφασίζει ποιο θα είναι το τέλος της ιστορίας. Δεν υπάρχουν βασικοί κανόνες. Είναι ένα εργαλείο δημιουργικής σκέψης που βασίζεται σε οπτικούς και νοητικούς συσχετισμούς, οπότε ο παίκτης πρέπει απλά πρέπει να ανακατέψει την τράπουλα, να διαλέξει μια κάρτα και να διαβάσει το παραμύθι… και να προτείνει το τέλος της ιστορίας. Το Intùiti δεν είναι μια αλγοριθμική λειτουργία που μπορεί να «κάνει τους ανθρώπους δημιουργικούς» ή μια επιστημονική μέθοδος ικανή να παράγει χιλιάδες λαμπρές ιδέες. Είναι ένα εμπνευσμένο εργαλείο: δεν είναι μια απάντηση, αλλά αποτελεί μια συνεχή ερώτηση. | |
| **Καταχωρήσεις στο γλωσσάρι** | |
| **Ζώνη Άνεσης:** μια κατάσταση στην οποία αισθάνεστε άνετα και δεν χρειάζεται να κάνετε κάτι νέο ή δύσκολο. Δεν είναι το σωστό «μέρος» για την ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης  **Συμμόρφωση:** είναι ένας τύπος κοινωνικής επιρροής που περιλαμβάνει μια αλλαγή στην πεποίθηση ή τη συμπεριφορά προκειμένου να ταιριάζει με αυτήν μιας ομάδας.  **Ένστικτο:** αυτόματη συμπεριφορά, όχι αποτέλεσμα εκπαίδευσης ή προσωπικής επιλογής.  **Κριτική σκέψη (ή κριτική ικανότητα):** είναι η πνευματικά πειθαρχημένη διαδικασία της ενεργητικής και επιδέξιας σύλληψης, εφαρμογής, ανάλυσης, σύνθεσης ή/ και αξιολόγησης πληροφοριών που συλλέγονται από, ή δημιουργούνται από μια παρατήρηση, εμπειρία, προβληματισμό, συλλογισμό ή επικοινωνία, και αποτελούν οδηγό για τη λήψη δράσης.  **Πλευρική σκέψη:** η επίλυση των προβλημάτων με μια έμμεση και δημιουργική προσέγγιση, συνήθως με την επεξεργασία του προβλήματος υπό ένα νέο πρίσμα. | |
| **Βιβλιογραφία, περαιτέρω αναφορές και σχετικό υλικό (π.χ. YouTube seminary)** | |
| * Jacopo perfetti, *Inventati il lavoro*, Feltrinelli, Milano, 2017; * Valeria Tallarico*, 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> | |
| **Σχετική Παρουσίαση** | 1.2 Δημιουργικότητα |