

2.6 Kroki w kierunku ponownego odkrycia naszej kreatywności

Więc teraz, gdy przynajmniej teoretycznie pracujemy nad akceptacją strachu jako współpasażera, a nie drugiego pilota, podejmiemy kroki w kierunku ponownego odkrycia naszej kreatywności. Kreatywność ma wiele wspólnego z przesunięciem naszego sposobu myślenia z dostrzegania barier i ograniczeń na dostrzeganie możliwości powiązań między koncepcjami, które w przeciwnym razie mogłyby wydawać się zupełnie niepowiązane. Aby nam w tym pomóc, spójrzmy na ten film STEM Education autorstwa Science Formula. Możesz zmniejszyć głośność przez pierwsze 18 sekund, a następnie przywrócić ją.

https://www.youtube.com/watch?v=V8hQgaX36FE&ab_channel=ScienceFormula

Przed obejrzeniem tego filmu być może nie byłeś w stanie tak łatwo wyobrazić sobie związku między lodami truskawkowymi, układem słonecznym, falami świetlnymi i CO₂, ale one są. Jako codzienne wyzwanie możesz wybrać dowolny przedmiot, wzrok lub zapach i próbować budować na znajdowaniu połączeń, tak jak w filmie. Rób to przez tydzień, a następnie przejdź do następnego poziomu tego wyzwania, gdzie będziesz musiał wybrać dowolny przedmiot, wzrok lub zapach i powiązać go z tematem, którego uczysz. Użyj tego jako ćwiczenia, które pomoże ci zobaczyć możliwości połączeń między koncepcjami, które na pierwszy rzut oka mogą wyglądać na zupełnie niepowiązane. Twoje kontakty mogą zacząć się od małych. Nie przejmuj się zbyt dużą liczbą połączeń, które możesz nawiązać, po prostu pozwól swojej kreatywności płynąć.

Banki pomysłów

Następnym krokiem w kierunku ponownego odkrycia kreatywności jest inwestowanie w banki pomysłów

Bank pomysłów nie jest tradycyjnym bankiem, w którym pieniądze są aktywami, które są przechowywane, ale pod wieloma względami przypomina bank, z tą główną różnicą, że aktywa, które są przechowywane, zarządzane lub wymieniane, nie mają charakteru finansowego, ale są kreatywne. Banki pomysłów to zasoby, które mogą korzystać z wielu platform, w tym stron internetowych, oprogramowania do zarządzania, mediów społecznościowych, książek drukowanych lub wewnętrznych dokumentów organizacyjnych, w których ludzie mogą opisywać, omawiać i wymieniać pomysły. Zasoby te mogą czasami być typu open source, a zatem bezpłatne, a innym razem mogą być subskrypcją opartą na opłatach. Co więcej, dostęp do banków pomysłów może w niektórych przypadkach być publiczny, a innym razem wyłącznie dla członków współpracujących, środowisk pracy, społeczności lub klubu/towarzystwa.

Teoretycznie ich celem jest, aby ludzie współpracowali nad pomysłem, który można wdrożyć w otoczeniu/sytuacji, niezależnie od tego, czy jest to zawodowe, czy osobiste, z misją wprowadzenia ulepszeń lub rozwiązania problemów. Dla wielu banki pomysłów są wykorzystywane do wprowadzania innowacji i opracowywania nowych technologii lub wynalazków.

Świetnym przykładem banku pomysłów są konferencje TED lub rozmowy TED, które są wpływowymi materiałami wideo prelegentów na wiele tematów, w tym edukacji, technologii i biznesu. Ich hasłem przewodnim jest TED - Pomysły warto rozpowszechniać.

Pinterest, Instagram i Facebook to świetne platformy społecznościowe, na których można znaleźć pomysły. Wystarczy wpisać pytanie „jak uczyć mnożenia w zabawny sposób”

Ludzie, podobnie jak jednostki, mogą być również bankiem pomysłów. Każdy może mieć naprawdę świetny pomysł, który możesz wykorzystać, zmienić i dostosować do swoich potrzeb dydaktycznych.

Dwie z najważniejszych grup osób, które same mogą być bankami pomysłów, to nauczyciele, Twoi koledzy i uczniowie. Złóż ich, aby opowiedzieli Ci o swoich najnowszych zainteresowaniach i wykorzystaj swoje pasje do dostarczania swoich treści w celu motywowania zaangażowania. Na przykład, jeśli uczysz geometrii, a twoi uczniowie lubią koszykówkę, uczyni regułą, że aby drużyna była w stanie strzelać, muszą jako drużyna ustawiać się w formacjach, które tworzą kształt, który wywołałeś, powiedzmy kwadrat, prostokąt lub trójkąt. Drużyna, która jako pierwsza zdoła ustawić się w odpowiedniej formacji i poprawnie odpowiedzieć na Twoje pytania, rzuca piłkę z miejsca, w którym stoi. Każdy gracz w tej drużynie, który poprawnie odpowiedział na pytanie matematyczne, może rzucić piłkę. Otrzymują 2 punkty za poprawną odpowiedź i jeden punkt, jeśli piłka wpadnie. Drużyna, która na koniec zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa. Wyjaśnij jednak, że aby opuścić klasę, muszą się uczyć, aby odpowiadać na pytania i kwalifikować się do rzucania koszykówką i zdobywania punktów dla swojej drużyny.

Innym bankiem pomysłów jesteś Ty i Twój entuzjazm. Co sprawia, że jesteś entuzjastyczny, czy to Indiana Jones? Kochasz poszukiwania skarbów? Jakie są Twoje hobby i pasje? Przynieś je do klasy. Przekonasz się, że twój entuzjazm będzie zaraźliwy dla twoich uczniów.

I oczywiście inny bank pomysłów można znaleźć w świecie gier, więc wypróbuj gry.

Daj się ponieść grom

Im bardziej sam zagłębisz się w gry jako gracz, tym szybciej będziesz mógł wcielić się w buty swoich uczniów, którzy są odbiorcami twoich lekcji z grywalizacją. Im więcej grasz i im bardziej intencjonalnie starasz się być uważnym i świadomym swoich emocji podczas grania, tym bardziej będziesz wczuwał się w emocje uczniów, ponieważ sam doświadczysz wpływu, jaki elementy grywalizacji mogą mieć na twoją motywację i zaangażowanie.

Gdy zaczniesz inwestować czas w gry, doświadczysz gier, które bardzo różnią się od siebie, takich jak Classcraft, Geocaching, Mathews i Zoombinis, a kiedy to zrobisz, zaczniesz tonąć w tym, że nie ma sztywnych reguł projektowania gier. Być może wiedziałeś o tym teoretycznie wcześniej, ale doświadczenie tego na sobie pozwoli na zrozumienie tych informacji w sposób, który umożliwi ci rozeznanie, kiedy korzystać z jakich rodzajów gier.