

2.6 Koraki k ponovnemu odkrivanju naše ustvarjalnosti

Zdaj, ko vsaj teoretično sprejemamo strah kot sopotnika in ne kot kopilota, naredimo nekaj korakov k ponovnemu odkrivanju svoje ustvarjalnosti. Ustvarjalnost je v veliki meri povezana s premikom naše miselnosti od videnja ovir in omejitev k videnju možnosti za povezave med koncepti, ki bi se sicer zdeli popolnoma nepovezani. V pomoč pri tem si oglejmo ta izobraževalni video STEM, ki ga je pripravila Science Formula. Prvih 18 sekund boste morda želeli zmanjšati glasnost, nato pa jo spet povečati.

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

Pred ogledom tega videoposnetka si povezave med jagodnim sladoledom, sončnim sistemom, svetlobnimi valovi in ogljikovim dioksidom morda ne bi mogli tako zlahka predstavljati, vendar so. Kot dnevni izziv si lahko izberete katerikoli predmet, pogled ali vonj in poskušate najti povezave, tako kot v videoposnetku. To počnite en teden, nato pa preidite na naslednjo stopnjo tega izziva, kjer boste morali izbrati katerikoli predmet, pogled ali vonj in ga povezati s temo, ki jo poučujete. To uporabite kot vajo, ki vam bo pomagala videti možnosti za povezave med pojmi, ki so na prvi pogled morda videti popolnoma nepovezani. Vaše povezave se lahko začnejo z majhnimi. Ne obremenjujte se preveč s številom povezav, ki jih lahko ustvarite, prepustite se ustvarjalnosti.

Banke idej

Vaš naslednji korak k ponovnemu odkrivanju ustvarjalnosti je naložba v banke idej.

Banka idej ni tradicionalna banka, v kateri se hrani denar, vendar je v mnogih pogledih podobna banki, z glavno razliko, da sredstva, ki se hranijo, upravljajo ali izmenjujejo, niso finančne narave, temveč ustvarjalna. Banke idej so viri, ki lahko uporabljajo številne platforme, vključno s spletnimi stranmi, programsko opremo za upravljanje, družbenimi mediji, tiskanimi knjigami ali notranjimi dokumenti organizacije, kjer lahko ljudje opisujejo, razpravljajo in izmenjujejo ideje. Ti viri so lahko včasih odprtokodni in zato brezplačni, drugič pa lahko temeljijo na naročnini, za katero je treba plačati. Poleg tega je lahko dostop do bank idej v nekaterih primerih javen, drugič pa je namenjen izključno članom sodelovanja, delovnega okolja, skupnosti ali kluba/društva.

Teoretično je njihov cilj, da ljudje sodelujejo pri zamisli, ki jo je mogoče uresničiti v nekem delovnem ali osebnem okolju, s ciljem izboljšati stanje ali rešiti težave. Banke idej se uporabljajo za inovacije in razvoj novih tehnologij ali izumov.

Odličen primer banke idej so konference TED ali pogovori TED, ki so vplivni videoposnetki strokovnih govorcev o številnih temah, vključno z izobraževanjem, tehnologijo in poslovanjem. njihov slogan je TED - Ideje, ki jih je vredno širiti.

Pinterest, Instagram in Facebook so odlične platforme družbenih medijev, kjer lahko najdete ideje. Vse, kar morate storiti, je, da vnesete svoje vprašanje "kako na zabaven način učiti množenje".

Banka idej so lahko tudi ljudje kot posamezniki. Vsakdo ima lahko res odlično idejo, ki jo lahko vzamete, spremenite in prilagodite svojim učnim potrebam.

Dve najpomembnejši skupini ljudi, ki sta lahko banki idej, sta učitelji, vaši sodelavci in učenci. Predvsem vaši učenci. Povabite jih, da vam povedo o svojih najnovejših zanimanjih, in njihove strasti uporabite pri podajanju vsebine, da bi spodbudili sodelovanje. Če na primer poučujete geometrijo in imajo vaši učenci radi košarko, določite pravilo, da bo morala ekipa, da bi lahko streljala, kot ekipa stati v formacijah, ki sestavljajo obliko, ki ste jo imenovali, recimo kvadrat, pravokotnik ali trikotnik. Ekipa, ki se prva postavi v točno določeno formacijo in pravilno odgovori na vaša vprašanja, lahko vrže košarkarsko žogo z mesta, na katerem stoji. Vsak igralec v tej ekipi, ki je pravilno odgovoril na matematično vprašanje, lahko vrže žogo. Za pravilen odgovor dobijo 2 točki, če žoga pade, pa eno točko. Zmaga ekipa, ki ima na koncu največ točk. Vendar jim pojasnite, da se morajo za odhod iz učilnice učiti, da bodo lahko odgovorili na vprašanja in imeli pravico metati košarkarsko žogo ter dobiti točke za svojo ekipo.

Druga banka idej ste vi sami in vaše navdušenje. Kaj vas navdušuje? Ali je to Indiana Jones? Ali imate radi iskanje zakladov? Kateri so vaši hobiji in strasti? Prinesite jih v razred. Ugotovili boste, da bo vaše navdušenje nalezljivo za učence.

Seveda lahko še eno banko idej najdete v svetu iger, zato se preizkusite tudi v igrah.

Poskusite z igranjem iger

Bolj ko se boste kot igralec sami potopili v igre, prej boste lahko stopili v čevlje svojih učencev, ki so na koncu vaših igričarskih učnih ur. Bolj ko boste igrali in bolj ko se boste zavedali svojih čustev med igranjem iger, bolj se boste vživeli v čustva svojih učencev, saj boste sami izkusili, kako lahko elementi igrifikacije vplivajo na vašo motivacijo in zavzetost.

Ko boste začeli vlagati čas v igre, boste izkusili igre, ki se med seboj zelo razlikujejo, kot so Classcraft, Geocaching, Math Mathews in Zoombinis, in ko boste to počeli, se vam bo začelo dozdevati, da pri oblikovanju iger ni trdno določenih pravil. Morda ste to teoretično vedeli že prej, vendar boste z lastno izkušnjo to informacijo razumeli tako, da boste znali razložiti, kdaj uporabiti katero vrsto igre.