

2.6 Βήματα προς την ανακάλυψη της δημιουργικότητάς μας

Έτσι, τώρα που τουλάχιστον θεωρητικά εργαζόμαστε για να αποδεχτούμε τον φόβο ως συνεπιβάτη αλλά όχι ως συγκυβερνήτη, ας κάνουμε μερικά βήματα προς την επανανακάλυψη της δημιουργικότητάς μας. Η δημιουργικότητα έχει να κάνει σε μεγάλο βαθμό με τη μετατόπιση της νοοτροπίας μας από το να βλέπουμε εμπόδια και περιορισμούς, στο να βλέπουμε δυνατότητες για συνδέσεις μεταξύ εννοιών που διαφορετικά μπορεί να έμοιαζαν εντελώς άσχετες. Για να μας βοηθήσουμε σε αυτό, ας ρίξουμε μια ματιά σε αυτό το βίντεο STEM Education από την Science Formula. Ίσως θελήσετε να χαμηλώσετε την ένταση του ήχου για τα πρώτα 18 δευτερόλεπτα και στη συνέχεια να την ανεβάσετε ξανά.

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

Πριν παρακολουθήσετε αυτό το βίντεο, ίσως να μην μπορούσατε να φανταστείτε τόσο εύκολα τη σχέση μεταξύ του παγωτού φράουλα, του ηλιακού συστήματος, των φωτεινών κυμάτων και του διοξειδίου του άνθρακα, αλλά υπάρχει. Ως καθημερινή πρόκληση, μπορείτε να επιλέξετε οποιοδήποτε αντικείμενο, θέμα ή οσμή και να προσπαθήσετε να βασιστείτε στην εύρεση συνδέσεων όπως ακριβώς στο βίντεο. Κάντε το αυτό για μια εβδομάδα και στη συνέχεια προχωρήστε στο επόμενο επίπεδο αυτής της πρόκλησης, όπου θα πρέπει να επιλέξετε οποιοδήποτε αντικείμενο, θέμα ή οσμή και να το συνδέσετε με το θέμα που διδάσκετε. Χρησιμοποιήστε το ως μια άσκηση που θα σας βοηθήσει να δείτε δυνατότητες για συνδέσεις μεταξύ εννοιών που στην αρχή μπορεί να φαίνονται εντελώς άσχετες. Οι συνδέσεις σας μπορούν να ξεκινήσουν από μικρά πράγματα. Μην ανησυχείτε πάρα πολύ για τον αριθμό των συνδέσεων που μπορείτε να κάνετε, απλώς αφήστε τη δημιουργικότητά σας να ρέει.

Ideas banks

Το επόμενο βήμα προς την ανακάλυψη της δημιουργικότητάς σας είναι να επενδύσετε σε τράπεζες ιδεών.

Μια τράπεζα ιδεών δεν είναι μια παραδοσιακή τράπεζα όπου τα χρήματα είναι το περιουσιακό στοιχείο που φυλάσσεται, αλλά από πολλές απόψεις μοιάζει με μια τράπεζα με την κύρια διαφορά ότι τα περιουσιακά στοιχεία που αποθηκεύονται, διαχειρίζονται ή ανταλλάσσονται δεν είναι οικονομικής φύσης αλλά δημιουργικά. Οι τράπεζες ιδεών είναι πόροι που μπορούν να χρησιμοποιούν πολλές πλατφόρμες, όπως ιστότοπους, λογισμικό διαχείρισης, μέσα κοινωνικής δικτύωσης, έντυπα βιβλία ή εσωτερικά έγγραφα οργανισμών, όπου οι άνθρωποι μπορούν να περιγράψουν, να συζητούν και να ανταλλάσσουν ιδέες. Αυτοί οι πόροι μπορεί να είναι άλλοτε ανοικτού κώδικα και συνεπώς δωρεάν και άλλοτε να είναι συνδρομητικοί και να απαιτούν αμοιβή. Επιπλέον, η πρόσβαση σε τράπεζες ιδεών μπορεί σε ορισμένες περιπτώσεις να είναι δημόσια και άλλες φορές αποκλειστικά για τα μέλη μιας συνεργασίας, ενός εργασιακού περιβάλλοντος, μιας κοινότητας ή μιας λέσχης/κοινωνίας.

Θεωρητικά, ο στόχος τους είναι να συνεργαστούν οι άνθρωποι πάνω σε μια ιδέα που μπορεί να εφαρμοστεί σε ένα περιβάλλον/κατάσταση, είτε πρόκειται για επαγγελματική είτε για προσωπική

κατάσταση, με αποστολή να επιφέρουν βελτίωση ή λύσεις σε προβλήματα. Για πολλούς, οι τράπεζες ιδεών χρησιμοποιούνται για την καινοτομία και την ανάπτυξη νέων τεχνολογιών ή εφευρέσεων.

Ένα εξαιρετικό παράδειγμα τράπεζας ιδεών είναι τα συνέδρια TED ή οι ομιλίες TED, τα οποία είναι βίντεο με επιρροή από ειδικούς ομιλητές για πολλά θέματα, όπως η εκπαίδευση, η τεχνολογία και οι επιχειρήσεις. Το ίδιο τους το σλόγκαν είναι TED - Ιδέες που αξίζει να διαδοθούν.

Το Pinterest, το Instagram και το Facebook είναι εξαιρετικές πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης όπου μπορείτε να βρείτε ιδέες. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πληκτρολογήσετε την ερώτησή σας "Πώς να διδάξετε τον πολλαπλασιασμό με διασκεδαστικό τρόπο"

Οι άνθρωποι όπως και τα άτομα μπορούν επίσης να αποτελέσουν τράπεζα ιδεών. Οποιοσδήποτε μπορεί να έχει πραγματικά μια σπουδαία ιδέα την οποία μπορείτε να πάρετε, να τροποποιήσετε και να προσαρμόσετε στις διδακτικές σας ανάγκες.

Δύο από τις πιο σημαντικές ομάδες ανθρώπων που μπορούν να αποτελέσουν οι ίδιοι τράπεζα ιδεών είναι οι εκπαιδευτικοί, οι συνάδελφοί σας και οι μαθητές σας. Ειδικά οι μαθητές σας. Προσκαλέστε τους να σας μιλήσουν για τα τελευταία τους ενδιαφέροντα και χρησιμοποιήστε τα πάθη τους για να παραδώσετε το περιεχόμενό σας, προκειμένου να παρακινήσετε τη συμμετοχή. Για παράδειγμα, αν διδάσκετε γεωμετρία και στους μαθητές σας αρέσει το μπάσκετ, βάλτε ως κανόνα ότι για να μπορέσει μια ομάδα να σουτάρει θα πρέπει ως ομάδα να σταθεί σε σχηματισμούς που να συνθέτουν το σχήμα που έχετε αναφωνήσει, ας πούμε ένα τετράγωνο, ένα ορθογώνιο ή ένα τρίγωνο. Η ομάδα που θα καταφέρει να σταθεί πρώτη σε έναν ακριβή σχηματισμό και να απαντήσει σωστά στις ερωτήσεις σας θα ρίξει την μπάλα του μπάσκετ από το σημείο που στέκεται. Κάθε παίκτης μέσα σε αυτή την ομάδα που έχει απαντήσει σωστά σε μια μαθηματική ερώτηση παίρνει να ρίξει τη μπάλα. Παίρνουν 2 πόντους για τη σωστή απάντηση και έναν πόντο αν η μπάλα μπει μέσα. Η ομάδα που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους στο τέλος κερδίζει. Ξεκαθαρίστε όμως ότι για να φύγουν από την τάξη σας πρέπει να διαβάσουν για να απαντήσουν στις ερωτήσεις και να έχουν δικαίωμα να πετάξουν τη μπάλα του μπάσκετ και να πάρουν πόντους για την ομάδα τους.

Μια άλλη τράπεζα ιδεών είστε εσείς οι ίδιοι και ο ενθουσιασμός σας. Τι είναι αυτό που σας κάνει να ενθουσιάζεστε, είναι, ο Ιντιάνα Τζόουνς; Σας αρέσει το κυνήγι θησαυρού; Ποια είναι τα χόμπι και τα πάθη σας; Φέρτε τα μέσα στην τάξη. Θα διαπιστώσετε ότι ο ενθουσιασμός σας θα είναι μεταδοτικός στους μαθητές σας.

Και, φυσικά, μια άλλη τράπεζα ιδεών μπορεί να βρεθεί στον κόσμο των παιχνιδιών, οπότε δοκιμάστε τα παιχνίδια.

Give Gaming a go

Όσο περισσότερο βυθίζεστε στα παιχνίδια ως παίκτης ο ίδιος, τόσο πιο γρήγορα θα είστε σε θέση να μπειτε στη θέση των μαθητών σας που είναι αποδέκτες των παιχνιδοποιημένων μαθημάτων σας. Όσο περισσότερο παίζετε και όσο πιο σκόπιμα γίνεστε προσεκτικοί και συνειδητοποιείτε τα συναισθήματά σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τόσο περισσότερο θα συμπάσχετε με τα συναισθήματα των μαθητών σας, καθώς θα έχετε βιώσει ο ίδιος την επίδραση που μπορούν να έχουν τα στοιχεία της παιχνιδοποίησης στα δικά σας κίνητρα και τη δική σας εμπλοκή.

Καθώς αρχίζετε να επενδύετε χρόνο στα παιχνίδια, θα βιώσετε παιχνίδια που είναι πολύ διαφορετικά μεταξύ τους, όπως το Classcraft, το Geocaching, το Math Mathews και το Zoombinis, και όταν το κάνετε αυτό, θα αρχίσετε να συνειδητοποιείτε ότι δεν υπάρχουν αυστηρά καθορισμένοι

κανόνες στο σχεδιασμό παιχνιδιών. Μπορεί να το γνωρίζατε αυτό θεωρητικά και πριν, αλλά βιώνοντάς το μόνοι σας θα μπορέσετε να κατανοήσετε αυτή την πληροφορία με τρόπο που θα σας επιτρέψει να διακρίνετε πότε πρέπει να χρησιμοποιείτε ποιους τύπους παιχνιδιών.

