



Digital
Citizenship

Curs de Învățare și Creativitate



Lecturi | Exerciții | Studii de caz | Chestionare



Erasmus+



ATHENS
LIFELONG
LEARNING
INSTITUTE

TEAM 4
excellence



SEAL
CYPRUS

Parteneriat strategic pentru dezvoltarea de resurse educaționale deschise pentru predarea cetățeniei digitale

2019-3-RO01-KA205-078053

DIGCIT

D8 - Curs de cetățenie digitală "Învățare și Creativitate"

Revizuire: v.1.1

Rezultat intelectual	IO2 - Materiale educaționale pentru cetățenia digitală
Activitate	Dezvoltarea curriculumului de curs
Responsabil	Asociația TEAM4Excellence, România
Termen limită	15 martie 2021
Autori	Ovidiu ACOMI, Roxana Elena ANDREI
Abstract	<p>Capacitatea de a se exprima în mod creativ și de a juca un rol mai activ în procesul de învățare sporește angajamentul și participarea, două componente importante ale cetățeniei. Împreună, învățarea și creativitatea, permit cetățeanului să își exprime anumite forme de creativitate folosind mai multe instrumente în diferite situații.</p> <p>Deoarece experiența este o legătură dinamică între învățare și creativitate, acestea două reprezintă componente ale procesului uman de obținere a cunoștințelor sau a abilităților prin a face, a vedea sau a simți lucruri. Crearea și construirea de lucruri noi necesită cunoștințe și competențe noi. Indivizii învață prin intermediul sentimentelor, imaginației, experiențelor și a mediului înconjurător în mod constant.</p> <p>Creșterea individuală este favorizată de educație, care este o activitate de planificare a dezvoltării umane. Aceasta le permite oamenilor să își construiască cunoștințele prin intermediul experiențelor lor. Educația ar trebui să promoveze și să recompenseze elevii care doresc să fie creativi și ar trebui să îi învețe pe elevi nu doar să studieze informații, ci și cum să gândească critic și creativ.</p> <p>De la a produce, consuma, împărtăși, juca și socializa până la a cerceta, comunica, învăța și lucra, cetățenia digitală și implicarea digitală cuprind o gamă largă de activități. Persoanele care sunt capabile să răspundă dificultăților noi și cotidiene legate de studiu, ocuparea forței de muncă, angajare, petrecerea timpului liber, incluziune și implicare în societate,</p>

	respectând în același timp drepturile omului și diferențele multiculturale, reprezintă cetățenii digitali.
Cuvinte cheie	Model de curs; cetățenie digitală, plan de curs; învățare; creativitate; educație; reflecție; gândire reflexivă; modelul 4-c al creativității; miturile creativității; concepții greșite despre creativitate; gândire creativă; gândește în afara cutiei; mediu; serviciu comunitar; învățare în folosul comunității

Recunoaștere

Această lucrare a beneficiat de finanțare din partea Comisiei Europene în cadrul Acordului de Grant 2019-3-RO01-KA205-078053, proiectul de parteneriat strategic ERASMUS+ "Parteneriat strategic pentru dezvoltarea resurselor educaționale deschise pentru predarea cetățeniei digitale - DIGCIT".

Disclaimer

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în această publicație.

Drepturi de autor

© 2020 - 2022 Consorțiul DIGCIT

Licența **Atribuire CC BY** permite altora să distribuie, să remixeze, să adapteze și să construiască pe baza operei dvs., chiar și în scopuri comerciale, atâta timp cât vă dau credit pentru creația originală. Aceasta este cea mai permisivă dintre licențele oferite. Recomandată pentru o diseminare și utilizare maximă a materialelor licențiate.



Erasmus+



ATHENS
LIFELONG
LEARNING
INSTITUTE

4 TEAM 4
excellence



SEAL
CYPRUS

Cuprins

Introducere	6
1. Modulul 1. Educație, învățare și cetățenie	8
Educație generală.....	8
Studiu de caz - Malala Yousafzai	9
O lume fără educație	10
Procesul de învățare	11
Atributele elevului	12
Învățarea din eșecuri.....	13
Studiu de caz - J.K. Rowling.....	14
Întrebări orientative.....	16
Informații	16
Exercițiul 1: Tinerii care au schimbat cuvântul	18
2. Modulul 2. Reflecție.....	19
Despre reflecție.....	19
De ce să reflectăm.....	20
Elemente ale procesului de reflecție	20
Ce presupune reflecția.....	21
Scrierea reflexivă.....	23
Nouă întrebări pentru a vă îmbunătăți gândirea.....	25
Obiceiuri de studiu eficiente	26
Trăsăturile și performanțele elevilor	27
Exercițiul 2: O experiență de reflecție	28
3. Modulul 3. Creativitate	30
Cum promovează internetul creativitatea?.....	30
Ce este creativitatea	31
Patru categorii de creativitate	34
Mituri și concepții greșite despre creativitate	38
Exercițiul 3: Două găleți	43
4. Modulul 4. Creativitatea în practică	45
Învățarea sau deprinderea creativității.....	45
Cinci pași pentru a-ți optimiza creierul pentru descoperiri	46
Un proces creativ evolutiv în patru pași	47
Utilizarea creativității combinatorii	48
Abilitățile de care avem nevoie pentru a ne exprima creativitatea	48



Metafore pentru a inspira gândirea creativă.....	49
Gândirea în afara cutiei.....	52
5. Modulul 5. Mediile.....	58
Un scurt rezumat despre medii	58
Mediul inovator	58
Mediul creativ.....	60
Mediul social media	62
Învățarea prin serviciul comunitar	63
6. Teste de evaluare.....	72
7. Bibliografie	75
Anexe	77
Fișe de verificare a testelor de evaluare.....	77
Lista de verificare a designului instrucțional pentru lucrătorii de tineret	78
Feedback pe subiect pentru tineri	79



Introducere

Dacă nu mai este posibil să înveți la școală toate cunoștințele de care vei avea nevoie pentru tot restul vieții, atunci modul în care înveți devine mai important decât ceea ce înveți, cu atât mai mult dacă luăm în considerare evoluțiile rapide pe care tehnologia digitală le aduce în modul în care trăim. Acest aspect a modificat atât instrumentele, cât și platformele care sprijină învățarea și accesul la cunoștințe, înlocuind modul tradițional de transmitere a cunoștințelor cu cretă și vorbire cu instrumente interactive de informații și comunicare, inclusiv și combinând site-uri web, schimburi de e-mail, camere de chat, conferințe video, seminarii web, aplicații, roboți, drone, realitate virtuală și multe altele. Cărțile tipărite sunt înlocuite de cărți electronice, iar enciclopedia de Wikipedia și altele asemenea.

Ce sunt învățarea și creativitatea?

Dicționarul Cambridge menționează că *învățarea* este 1. activitatea de obținere a cunoștințelor; 2. cunoaștere sau o informație obținută prin studiu sau experiență; 3. procesul de obținere a unei înțelegeri, a unui lucru prin studiu sau prin experiență.

Același dicționar definește *creativitatea* ca fiind 1. capacitatea de a produce sau de a folosi idei originale și neobișnuite.

Învățarea și creativitatea se referă la dorința și atitudinea cetățenilor față de învățarea în medii digitale de-a lungul vieții lor, atât pentru a dezvolta cât și pentru a exprima diferite forme de creativitate, cu diferite instrumente, în diferite contexte. Aceasta acoperă dezvoltarea competențelor personale și profesionale, pe măsură ce cetățenii se pregătesc pentru provocările societăților bogate în tehnologie cu încredere și în moduri inovatoare.

De ce avem nevoie de învățare și creativitate?

A fi un cetățean activ presupune a fi un cetățean participativ care poate propune idei, formula opinii și adăuga perspective unice la orice discuție, fie la școală, între prieteni, în comunitățile online sau offline. Acest lucru necesită stăpânirea unei varietăți de competențe cognitive superioare, de la analiza datelor la sortarea, reflecția și interpretarea acestora. Toate aceste talente cognitive superioare sunt dobândite prin învățare și experiență bazate pe explorare, mai degrabă decât prin transmiterea de cunoștințe. Ele se bazează pe o anumită cantitate de creativitate, care este o componentă importantă a rezolvării problemelor. De asemenea, ele se bazează pe capacitatea tinerilor de a comunica coerent și de a asculta punctele de vedere ale celorlalți.

Ce rol joacă învățarea și creativitatea?

Posibilitatea de a-și exprima creativitatea și de a-și asuma un rol mai activ în procesul de învățare încurajează implicarea și participarea, două elemente esențiale pentru cetățenie.

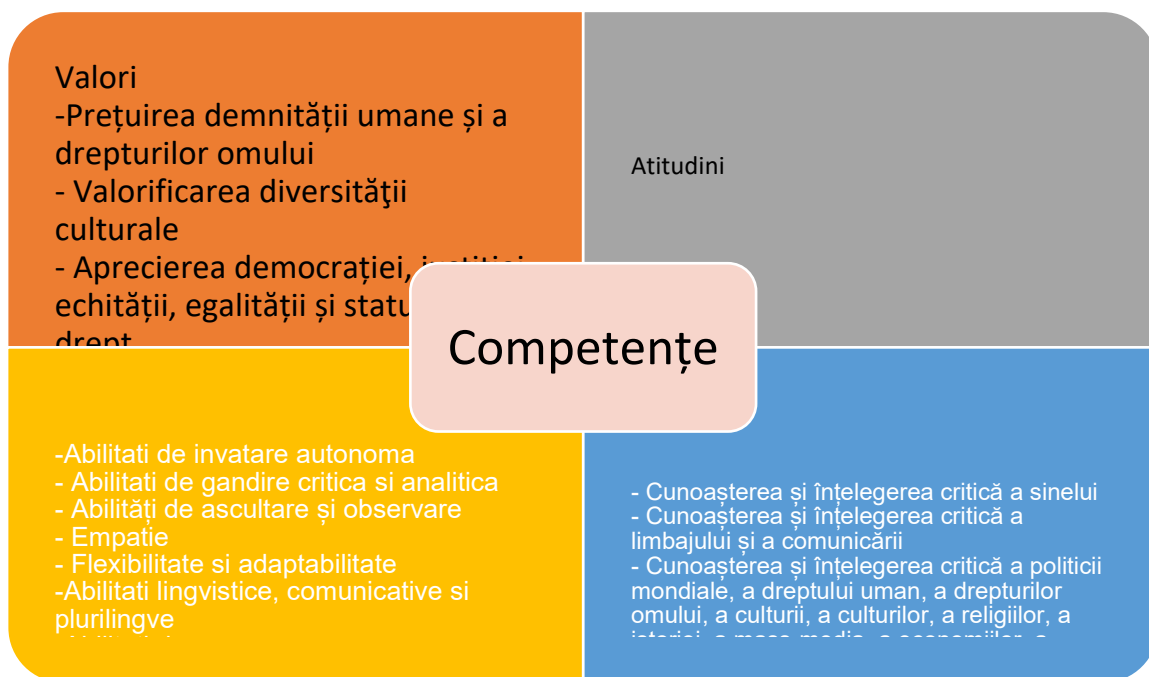
Învățarea și creativitatea sunt legate în mod intrinsec. Orice învățare, ca și creativitatea, începe cu primirea de către cel care învață a unor informații, idei, sentimente și/sau senzații pe care le procesează printr-o activitate care poate varia de la gândire la acțiune individuală sau în colaborare. Pentru cele mai eficiente rezultate, ca și în cazul creativității, cel care învață trebuie să fie motivat și să nu fie restricționat de timp, spațiu, presiune sau teamă. Învățarea prin joc și învățarea auto-dirijată bazată pe tehnologie îndeplinește, în general, aceste cerințe și, prin urmare, poate duce la rezultate creative. Atunci când cursanții sunt capabili să își satisfacă obiectivele imediate, ei sunt încurajați să își stabilească obiective mai ambițioase și, astfel, să își traseze propria cale de învățare ulterioară.



Fluturile de competențe

Competențele pentru cultura democratică (CDC) ale Consiliului Europei, ilustrate în figura de mai jos, oferă o imagine de ansamblu a competențelor pe care oamenii trebuie să le dobândească pentru a se angaja cu succes într-o cultură a democrației. Acestea nu se dobândesc în mod natural, ci trebuie formate și stăpânite în schimb. Rolul în educație este esențial în acest sens.

Cele 20 de competențe pentru cultura democratică, denumite și "fluturile" CDC, ocupă patru domenii principale: valori, atitudini, abilități și cunoștințe și înțelegere critică. Pentru a plasa aceste competențe în mediul digital în care cresc acum tinerii, a fost descris un set de 10 domenii digitale care stau la baza definiției generale a cetățeniei digitale (Consiliul Europei, 2019). Învățarea și creativitatea (acest curs) reprezintă unul dintre aceste domenii.



Sursa: Consiliul Europei

Pentru ca o persoană să acționeze cu competență în situații care implică provocări cunoscute sau necunoscute, este necesară interacțiunea dintre aptitudini, cunoștințe, atitudini și valori. Acesta este motivul pentru care noțiunea de grupuri de competențe este evidențiată în cadru. Pentru a da un exemplu: o persoană poate avea cunoștințe extinse despre instituțiile democratice și poate avea bune abilități de analiză și gândire critică; cu toate acestea, atunci când se confruntă cu situații concrete de luare a deciziilor democratice, ar putea fi necesar un spirit civic pentru a motiva această persoană să își folosească efectiv cunoștințele și gândirea analitică, iar abilitățile de cooperare sunt necesare pentru a participa activ la procesul decizional real. Viceversa, promovarea atitudinilor și valorilor pentru cultura democratică necesită un anumit set de cunoștințe și competențe pentru a aduce o contribuție semnificativă la societate

În societatea noastră în ritm rapid, creativitatea îi ajută pe cetățeni să se adapteze la noi circumstanțe, să răspundă la cerințele societale în evoluție și să găsească răspunsuri la diversele probleme pe care le ridică tehnologia. Prin urmare, creativitatea generează locuri de muncă, impulsionează progresul economic și împingând societatea să își atingă întregul potențial uman.

1. Modulul 1. Educație, învățare și cetățenie

Până la finalizarea modulului, ar trebui să puteți să:

- Caracterizați procesul de învățare;
- Descrieți caracteristicile cursanților;
- Justificați importanța educației.

Educație generală

Când oamenii vorbesc despre educație, uneori o asociază cu școlarizarea. Când văd sau aud acest cuvânt, mulți se gândesc la locuri precum școli sau universități. Cu toate acestea, educația este mai mult decât atât - este un proces social de viață, nu o pregătire pentru viața viitoare (Dewey, 1916). Din acest punct de vedere, educația este un act cu oamenii, mai degrabă asupra lor.

Educația este un proces care promovează învățarea sau dezvoltarea cunoștințelor, abilităților, valorilor, moralității, credințelor și obiceiurilor. În termeni generali, educația poate fi:

- Formală - la școală, de exemplu;
- Non-formală - acest curs este un bun exemplu;
- Informală - în viața de zi cu zi.

Experții în domeniu consideră că învățăm tot timpul și că este posibil să nu fim conștienți de acest lucru. Învățarea este considerată în două moduri:

- ca proces, este parte a vieții în lume, parte a modului în care corpul nostru funcționează
- ca rezultat, este o nouă înțelegere sau apreciere a ceva.

Cetățenia se referă la indivizii care lucrează împreună, la nivel local, național și internațional, pentru a crea schimbări semnificative în comunitatea în care trăiesc. Acest proces este benefic pentru oameni și este necesar pentru consolidarea și păstrarea democrației și a modului nostru de viață democratic. Este de la sine înțeles că cetățenia nu înseamnă doar obținerea pașaportului unei țări. Mai mult, în ultimele două decenii, un nou concept a apărut odată cu progresele tehnologiilor informatice, ale internetului și ale smartphone-urilor: cetățenia digitală. Cetățenia digitală se referă la utilizarea responsabilă a tehnologiei de către orice persoană care folosește computerele, internetul și dispozitivele digitale pentru a se implica în societate la orice nivel.

Educația pentru cetățenie include conștientizarea, dezvoltarea competențelor și a încrederii pentru a permite indivizilor să facă propriile alegeri și să își asume responsabilitatea pentru propria viață și pentru comunitățile lor (inclusiv cele online). Educația pentru cetățenie devine din ce în ce mai relevantă în multe țări, în care societatea democratică și instituțiile sale se confruntă cu amenințări.

După cum vă puteți imagina, educația, învățarea și cetățenia (digitală) nu sunt doar concepte separate, ci fac parte dintr-o imagine mai amplă a vieții noastre de zi cu zi. De fapt, există numeroase exemple de lideri ai gândirii care le-au combinat, printre care Aristotel, Socrate, Rousseau, Leonardo da Vinci, Einstein, Gandhi și Sugata Mitra. În cele ce urmează, citiți studiul de caz al Malalei Yousafzai, laureată a Premiului Nobel și activistă pentru educația fetelor.

Studiu de caz - Malala Yousafzai

Malala Yousafzai este o femeie pakistaneză activistă în domeniul educației și cea mai tânără laureată a Premiului Nobel. Lupta Malalei pentru educație a început la vârsta de 11 ani, când a scris un jurnal online anonim despre viața unei eleve din Valea Swat din Pakistan, sub regimul taliban. Un documentar al New York Times despre viața ei în timp ce armata pakistaneză intervenea în zonă a fost realizat de jurnalistul Adam Ellick în vara anului următor.

Un bărbat înarmat și mascat a urcat în autobuzul ei școlar pe 9 octombrie 2012 și a întrebat: "Cine este Malala?". Apoi, într-o tentativă de asasinat ca răzbunare pentru activismul ei, talibanul pakistanez a împușcat-o pe Malala și pe alte două fete. Rănită grav în partea stângă a capului, Malala s-a trezit într-un spital din Birmingham, Marea Britanie, 10 zile mai târziu.

După ce și-a revenit, Malala a devenit un activist proeminent pentru dreptul la educație. Ea a cofondat Fondul Malala, o organizație non-profit. În 2013, a fost coautoare a cărții "*Eu sunt Malala*", un best-seller internațional.

"Pentru lupta sa împotriva suprimării copiilor și a tinerilor și pentru dreptul tuturor copiilor la educație", Malala a primit în 2014 Premiul Nobel pentru Pace, devenind astfel cel mai tânăr laureat al Premiului Nobel. Ea a absolvit cu o diplomă în filosofie, politică și economie la Universitatea din Oxford în 2020 și continuă lupta pentru dreptul fetelor la educație.

Urmăriți povestea Malalei aici:



Sursa: <https://www.youtube.com/watch?v=6by9NEhT9GM>

Auto-reflecție: Care sunt legăturile dintre educație și cetățenie în cazul Malalei Yousafzai?

O lume fără educație

Dacă nu ar mai exista școli? Școlarizarea obligatorie este un standard în aproape toate culturile de pe Pământ. În UE, majoritatea țărilor impun copiilor să meargă la școală de la vârsta de 5 ani până la cel puțin 16 ani. Ce s-ar întâmpla, totuși, dacă ar dispărea școlile primare și secundare, liceele, institutele tehnice și universitățile?

Avantajul creierului uman este capacitatea sa înnăscută de a învăța din alte experiențe, ceea ce face posibil ca oamenii să învețe mai repede și să învețe mai mult prin transferul de competențe de la o persoană la alta. Acest lucru vă ajută să vă dezvoltați mai repede abilitățile și vă eliberează timp pentru a învăța alte lucruri. Instituțiile de învățământ își dezvoltă programele de studii astfel încât să puteți învăța mai repede, mai bine și mai eficient. Acest lucru este deosebit de important având în vedere dezvoltarea rapidă a tehnologiei (digitale).

Fără educație școlară, oamenii ar trebui să se bazeze exclusiv pe ucenicie și pe observarea locurilor de muncă. Acest lucru ar fi în detrimentul creșterii personale și profesionale din două motive: lipsa oportunităților de a învăța, deoarece ar trebui să te angajezi efectiv într-un loc de muncă de stagiar pentru a începe să înveți meseria respectivă și o învățare mult mai lentă, deoarece ar trebui să experimentezi fiecare sarcină, abilități etc.

Aceste rezultate la nivel individual vor fi reproduse la scară mai mare în cultura noastră. Fără școli, societatea noastră nu va fi capabilă să facă față cerințelor intelectuale ale tehnologiilor existente și emergente. În schimb, am fi forțați să renunțăm la majoritatea invențiilor noastre și să ne întoarcem la o epocă mai primitivă și mai simplă, fără cerințe intelectuale pentru individ.

Deși școlarizarea formală ar dispărea, este posibil să asistăm în schimb la întoarcerea Evului Mediu și, mai târziu, la ucenicie pentru majoritatea profesiilor, copiii mici intrând pe piața forței de muncă pentru a dobândi abilitățile necesare pe tot parcursul vieții pentru cariera lor: vehiculele, avioanele, rachetele și alte dispozitive care necesită ani și ani de inginerie și pregătire tehnică ar fi de domeniul trecutului.

Dar, odată cu pierderea școlilor, ar exista și o dispariție a posibilităților de alegere și a independenței personale, deoarece indivizii ar fi forțați să aleagă și să se formeze doar în cadrul muncii imediat disponibile. Așadar, rețineți că telefonul mobil pe care îl aveți în mână, satelitul cu care comunicați și racheta care a transportat satelitul în spațiu există toate datorită școlilor.

Urmăriți videoclipul "Ce s-ar întâmpla dacă ar dispărea toate școlile":



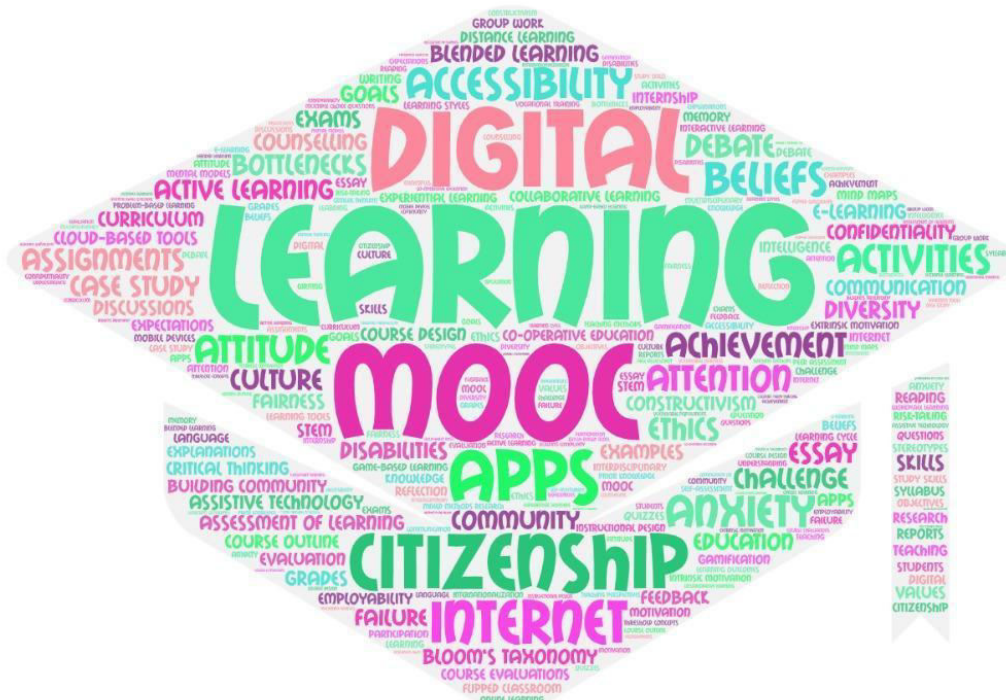
Sursa: <https://www.youtube.com/watch?v=OE2rNP8fb0>

Procesul de învățare

Învățarea este procesul de dobândire de noi cunoștințe, înțelegeri, comportamente, abilități, valori, atitudini și preferințe prin studiu, experiență sau prin predare. Se consideră că învățarea este mult mai profundă decât memorarea și recuperarea cunoștințelor. Învățarea profundă și de lungă durată include înțelegerea, conectarea ideilor și legăturile dintre experiența anterioară și cea curentă, gândirea independentă și critică și capacitatea de a utiliza cunoștințele în contexte noi și diferite. Învățarea este un proces care:

- **se bazează pe cunoștințele anterioare** - implică îmbogățirea, dezvoltarea și modificarea înțelegerii existente. De exemplu, învățarea modului de utilizare a aplicației Instagram se bazează pe cunoștințele anterioare privind modul de utilizare a smartphone-urilor și de realizare a fotografiilor.
- **este activă** - include angajarea și manipularea obiectelor, a experiențelor și a conversațiilor pentru a construi modele mentale. De exemplu, nu este suficient să citiți un articol de blog despre cum să editați un videoclip; trebuie să începeți să faceți acest lucru, să interacționați cu camera video, cu aplicația de procesare, cu colegii pentru ajutor și feedback etc.
- **este situată într-un context autentic** - oferă cursanților capacitatea de a se angaja în idei și principii unice pe baza nevoii de a cunoaște sau a dorinței de a cunoaște. De exemplu, aveți nevoie de un context online sau față în față care să vă susțină învățarea; citiți acest text acum în mod liber și comod.
- **are loc într-un mediu social complex** - trebuie să vă gândiți la învățare ca la o activitate socială care implică oameni, lucrurile pe care le folosesc, cuvintele pe care le rostesc, contextul cultural și acțiunile lor. De exemplu, atunci când învățați cum să utilizați Google Maps, trebuie să corelați aplicația cu mediul fizic, cu ghidurile locale, cu limba și cu nevoile dumneavoastră ca utilizator.

- **necesită motivația și implicarea cursanților** - deoarece sunt necesare un efort mental considerabil și persistență, trebuie să vă găsiți motivația și să vă implicați în procesul de învățare.



Sursa: Luana, 12 ani. Norul de cuvinte creativitate

Atributele elevului

Poate vă întrebați care sunt obiceiurile de învățare de care aveți nevoie pentru a avea succes la școală, în învățământul superior, la locul de muncă și în viață în general. Cercetările indică faptul că elevii buni abordează în mod obișnuit învățarea fiind încrezători, responsabili, reflexivi, inovatori și implicați (UCLES, 2018). Pentru a-și controla în mod eficient performanțele, ei sunt capabili să utilizeze cu îndemânare o gamă largă de abilități cognitive și socio-emoționale (inclusiv atribute de personalitate, cum ar fi reziliența, automotivarea și autoreglarea).

Încrezători - Cursanții sunt încrezători, se simt confortabili în înțelegerea lor, sunt reticenți în a lua ceva de la sine înțeles și sunt capabili să își asume riscuri academice. Într-o manieră organizată, critică și reflexivă, ei sunt dornici să discute și să testeze idei și argumente. Ei vor interacționa și vor apăra convingerile și opiniile, precum și le vor respecta pe cele ale altora.

Responsabil - Elevii preiau controlul asupra educației lor, își stabilesc obiective și se concentrează pe integritatea intelectuală. Ei sunt colaborativi și pozitivi. Ei cunosc comportamentul lor având un efect asupra celorlalți și asupra lumii. Ei înțeleg semnificația istoriei, a contextului și a societății.

Reflectiv - Cursanții se identifică pe ei înșiși ca și cursanți. Ei se preocupă de procesele și produsele lor de învățare și își construiesc cunoștințe și strategii pentru a învăța pe tot parcursul vieții.

Inovatoare - Elevii acceptă și răspund noilor provocări în mod ingenios, creativ și imaginativ. Pentru a rezolva probleme noi și necunoscute, ei sunt capabili să își aplice experiența și înțelegerea. Ei se vor adapta la noi circumstanțe care implică noi moduri de gândire într-un mod versatil.

Implicat - Prin curiozitate, elevii sunt plini de viață, posedă un spirit de cercetare și doresc să exploreze mai adânc. Ei sunt gata să învețe noi abilități și sunt deschiși la idei noi. Ei acționează bine în mod independent, dar și cu ceilalți. Ei sunt pregătiți, la nivel local, național și internațional, să se angajeze constructiv în societate și în economie.

Încrezător	Încrezător în lucrul cu informații și idei – ale lor și ale altora.
Responsabil	Responsabil pentru ei înșiși, receptiv și respectuos față de ceilalți.
Reflectorizant	Reflexiv ca elevi, dezvoltându-și capacitatea de a învăța.
Inovatoare	Inovatoare și echipate pentru provocări noi și viitoare.
Angajat	Angajat intelectual și social, gata să facă diferența.

Sursa: Autorii, pe baza (UCLES, 2018)

Atributele sunt interdependente și ar trebui privite ca un întreg. De exemplu, încrederea trebuie să se bazeze pe reflecție și responsabilitate, astfel încât persoana care învață să dea dovadă de capacitate și modestie pentru a evalua cât de sigur poate fi că are dreptate. Pentru a fi creativi, capabili să își asume riscuri academice și să nu se teamă să facă greșeli, cursanții trebuie să fie dispuși, deoarece le consideră o oportunitate de învățare.

Învățarea din eșecuri

Mulți cursanți activi consideră că eșecul este atât necesar, cât și de dorit, deoarece este dificil să te dezvolti ca ființă umană fără să înveți din eșec. Oamenii se nasc cu instinctul de a învăța din greșeli într-un mod care nu dă naștere la teamă sau stres. Acest lucru se schimbă dacă tinerii sunt împinși să fie competitivi, concentrați pe performanță mai degrabă decât pe învățare.

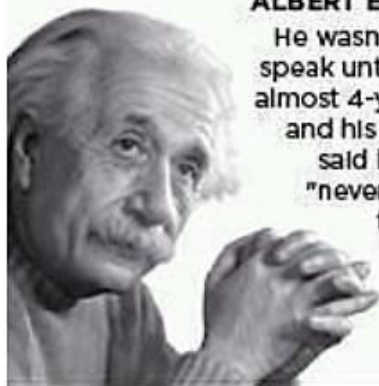
Unul dintre obiectivele atributelor cursantului este de a-i inspira pe cursanți să își asume riscuri, să fie optimiști în asumarea de noi sarcini și să învețe din greșeli. Acest lucru presupune ca cursanții să nu se teamă să ceară sprijin și asistență și să nu se îngrijoreze că își vor pierde fața în fața celorlalți. Este important să aibă o automotivare înăscută pentru a deveni un cursant flexibil și independent. Susținuți de instructori, antrenori și școlarizare, cei rezilienți ar avea strategii de adaptare pentru a face față dezamăgirilor.

"Eșecul nu înseamnă să cazi, ci să refuzi să te ridici." -Proverb chinezesc

Pe tot globul și în toate perioadele istoriei există numeroase exemple de oameni care au eșuat, au învățat din eșecurile lor și s-au ridicat din nou și din nou. Iată câteva exemple:

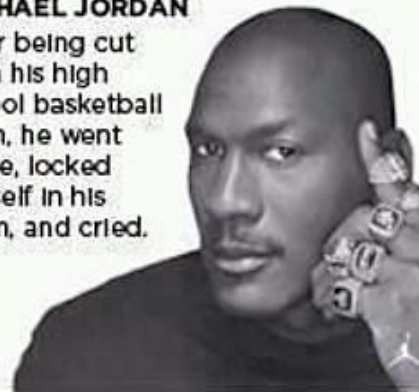
Sursa: Pinterest

FAMOUS FAILURES



ALBERT EINSTEIN

He wasn't able to speak until he was almost 4-years-old and his teachers said he would "never amount to much"



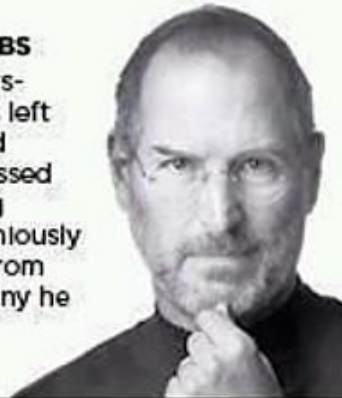
MICHAEL JORDAN

After being cut from his high school basketball team, he went home, locked himself in his room, and cried.



WALT DISNEY

Fired from a newspaper for "lacking imagination" and "having no original ideas."



STEVE JOBS

At 30-years-old he was left devastated and depressed after being unceremoniously removed from the company he started.



OPRAH WINFREY

Was demoted from her job as a news anchor because she "wasn't fit for television."



THE BEATLES

Rejected by Decca Recording Studios, who said "We don't like their sound—they have no future in show business."

**IF YOU'VE NEVER FAILED,
YOU'VE NEVER TRIED ANYTHING NEW**

Sursa: Pinterest

Studiu de caz - J.K. Rowling

Autoarea cărții Harry Potter, J.K. Rowling este una dintre cele mai bogate femei din lume, cu o avere netă de 1 miliard de dolari. Dar înainte de a publica primul ei roman, "Harry Potter și filozofii din



Erasmus+



ATHENS
LIFELONG
LEARNING
INSTITUTE



piatră", ea a suferit un eșec personal la scară epică. Nu numai că mariajul ei a eșuat, dar era și o mamă singură, beneficiară de ajutor social.



Sursa: Wikipedia

Când și-a terminat primul roman Potter, l-a trimis la 12 edituri, toate respingând textul. Un an mai târziu, Rowling a găsit o editură, dar i s-a spus să ia o zi de muncă, deoarece probabil că nu va face bani din cărți pentru copii. Dar asta nu a oprit-o.

În cele din urmă, a scris șapte cărți din această serie și a câștigat un public din întreaga lume. Ea spune: "Eșecul m-a învățat lucruri despre mine însămi pe care nu le-aș fi putut învăța în alt mod. Am descoperit că am o voință puternică și mai multă disciplină decât bănuiam." (Cherry, 2020)

Întrebări orientative

Sperăm că aceste exemple vă vor oferi o motivație suplimentară pentru a accepta eșecul, pentru a vă ridica și pentru a-l face parte din procesul de învățare:

"Secretul vieții este să cazi de șapte ori și să te ridici de opt ori." Paulo Coelho

Dar cum să înveți din eșec? O modalitate bună de a începe acest proces este să vă puneți câteva întrebări dificile:

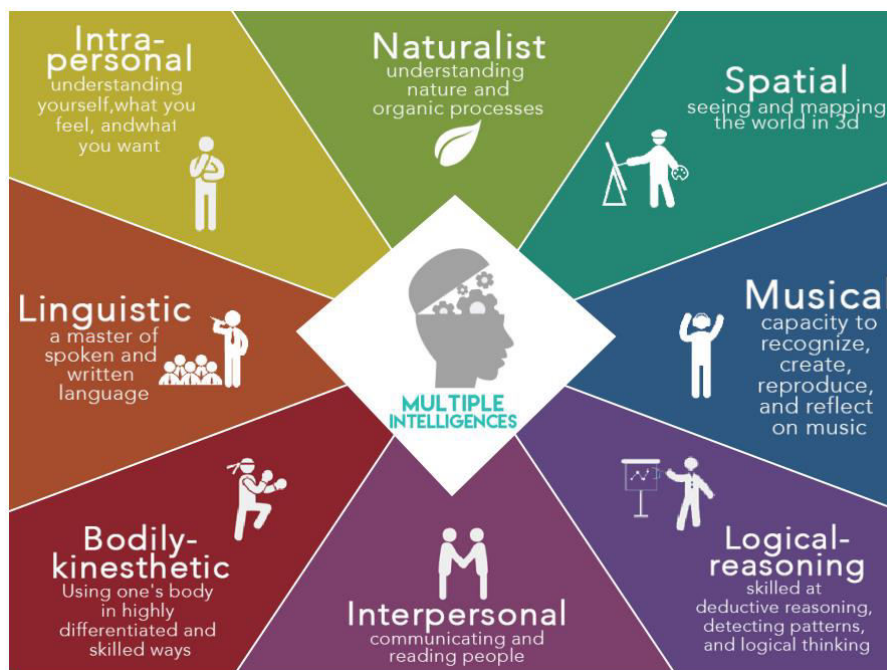
1. Ce pot să învăț din asta?
2. Ce aș fi putut face diferit?
3. Trebuie să dobândesc sau să îmbunătățesc anumite competențe?
4. De la cine pot să învăț?
5. Ce voi face în continuare?

Auto-reflecție: Vă rugăm să vă gândiți la un exemplu de eșec cu care v-ați confruntat și să vă puneți cele 5 întrebări orientative pentru a învăța din eșec.

Informații

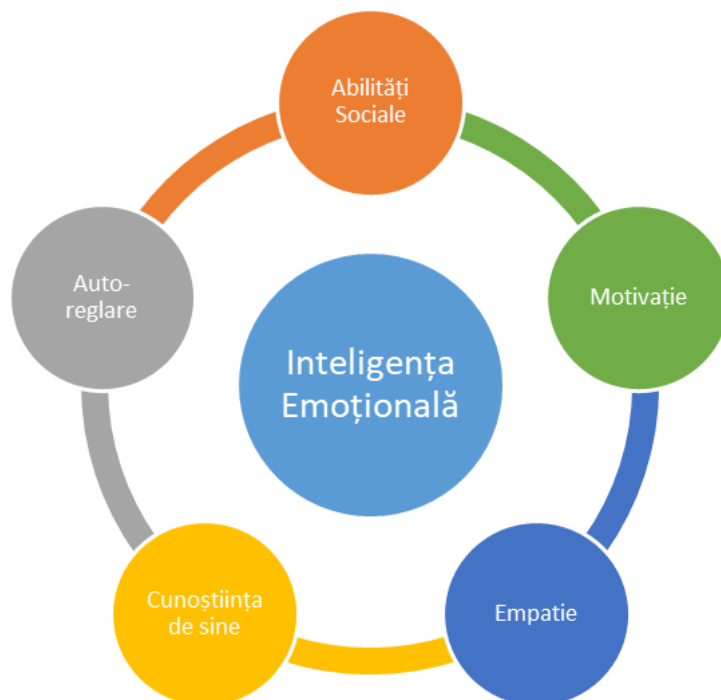
Unii se pot întreba care este relația dintre învățare și inteligență. Dar să vedem mai întâi ce este inteligența. Definițiile înguste se concentrează pe rezolvarea problemelor și pe agilitatea mentală în sarcini analitice specifice de rezolvare a problemelor și sunt adesea asociate cu coeficientul de inteligență (IQ).

Howard Gardner a sugerat că definițiile și testele standard de IQ nu pot fi folosite pentru a evalua sau descrie abilitățile cognitive (Gardner, 1983). La rândul său, el a sugerat prezența inteligențelor multiple: muzical-ritmică, vizual-spațială, verbal-lingvistică, logico-matematică, corporală-kinestezică, interpersonală, intrapersonală și naturalistă.



Sursa: simplypsychology.org/ Inteligențele multiple ale lui Howard Gartner

Daniel Goleman a susținut conceptul de inteligență emoțională ca fiind abilitatea de a înțelege propriile emoții și pe cele ale altora și de a-și modifica comportamentul în mod corespunzător. (Goleman, 1995).



Sursă: Autorii, adaptat după (Goleman, 1995)

Robert Sternberg a considerat inteligența ca fiind abilitatea de a realiza obiectivele de viață prin valorificarea punctelor forte și compensarea punctelor slabe pentru a comunica eficient în diverse situații folosind abilități analitice, creative și practice (Sternberg, 2009). Acesta poate fi motivul pentru care oamenii de succes nu sunt neapărat cei cu cele mai mari note, ci cei care au demonstrat inteligență practică combinată cu înțelepciune și creativitate. Conceptul de înțelepciune este foarte relevant pentru atributul cursantului de a fi responsabil, care este foarte important în mediile digitale.

Prin urmare, într-un sens mai larg, inteligența poate fi înțeleasă ca fiind capacitatea unei persoane de a se adapta la lume și de a învăța cu ușurință din experiență, demonstrând tehnici de rezolvare a problemelor cu succes într-o serie de contexte.

Un lucru esențial care trebuie reținut din această discuție despre inteligență în diferitele sale forme este că IQ-ul nu este singurul indiciu complet al capacității de învățare a unei persoane. De asemenea, există multe tipuri de lucruri pe care le poți învăța, în multe moduri. Prin urmare, vă încurajăm să învățați ceea ce aveți nevoie și doriți, în modul care vi se potrivește cel mai bine. Din fericire, mediul digital vă oferă o mulțime de opțiuni. De exemplu, cursul nostru include materiale text, foto, video, audio și o mulțime de metode, de exemplu, prezentări, studii de caz, forum de discuții etc.

Exercițiul 1: Tinerii care au schimbat cuvântul

Obiectiv:

- Identificați tinerii care schimbă cuvinte;
- Scrieți povestea a cel puțin unui tânăr lider.

Durata: 45 min.

Instrumente: dispozitiv cu conexiune la internet

Metode: cercetare, discuție

Descrierea exercițiului: Indiferent de vârstă, oamenii au un impact uriaș asupra societății. Unii oameni au avut un succes extrem de mare cu realizările lor, iar acum restul lumii poate admira și chiar lua act de ele. Poveștile lor ar putea fi un bun exemplu și o motivație puternică și pentru alți oameni.

Sarcini: Aflați din surse de pe internet poveștile altor tineri lideri ai vremurilor noastre. O sursă bună pe care ați putea să o luați în considerare este articolul de pe blogul "10 tineri care au schimbat lumea", disponibil aici: <https://www.waterford.org/education/kids-who-changed-the-world/>. Scrieți fapte interesante despre cei care v-au impresionat cel mai mult.

Debriefing: Vă rugăm să nu ezitați să împărtășiți cel puțin una dintre constatările dumneavoastră pe forumul de discuții. Vă încurajăm să scrieți numele, biografii de 50 de cuvinte și un link către sursa de internet.

Lecții învățate: Tinerii au puterea de a schimba cuvântul.

Recomandare: Îndrumați elevii spre câteva idei pe care să le urmeze în cercetarea lor: vârstă, loc, problemă, soluție, impact.

Forum

Obiective:

- Analizați impactul școlilor asupra societății;
- Să-și exprime opinia despre societate.

Sarcini:

- Vă doriți uneori ca școlile să dispară? Cum credeți că ar afecta societatea? Imaginați-vă ce s-ar întâmpla dacă ar dispărea și alte instituții. Spuneți-ne ce credeți pe forumul de discuții.

Lecturi suplimentare

1. Inteligențe multiple și stiluri de învățare: <https://learn-u.com/lesson/multiple-intelligences-and-learning-styles/>



Erasmus+



ATHENS
LIFELONG
LEARNING
INSTITUTE

4 TEAM 4
excellence



SEAL
CYPRUS

2. Modulul 2. Reflecție

Până la finalizarea modulului, ar trebui să puteți să:

- Descrieți procesul de reflecție;
- Dezvoltați cel puțin o strategie de învățare eficientă prin reflecție;
- iți organizezi gândurile într-un mod reflexiv.

Despre reflecție

Reflecția este procesul de concentrare a minții asupra unui subiect sau a unui eveniment pentru a vă concentra atenția. Deși poate părea ciudat să reflectăm în mod formal, reflecția este ceva ce facem în mod instinctiv. Oportunitatea de a reflecta este de a ne gândi la modul în care o facem, iar acest lucru este vital atunci când, de fapt, încă mai reflectați informal în fiecare zi, fără să știți acest lucru.

"Reflecția face parte din învățare și gândire. Reflectăm pentru a învăța ceva sau învățăm ca rezultat al reflecției, iar termenul de "învățare reflexivă" subliniază intenția de a învăța din experiența curentă sau anterioară." (Moon, 2004). În mod obișnuit, atunci când nu există un răspuns iminent, ne concentrăm asupra a ceea ce vedem. Cu toate acestea, într-o manieră sistematică, astfel de reflecții sunt rareori scrise.

Reflecția reprezintă "*...modul în care învățăm dintr-o experiență pentru a înțelege și a dezvolta practica*". (Jasper, 2003)

Reflecția poate fi văzută ca un act de gândire asupra unui singur subiect cu precauție sau în profunzime, incluzând de obicei viața și experiențele din trecut. Reflecția este o abilitate importantă, deoarece vă ajută să priviți incidentele anterioare și să valorificați aceste amintiri. Vă permite să descrieți ce a mers destul de bine, astfel încât să continuați să faceți acest lucru, ce nu a mers atât de bine și dacă a existat ceva ce ați putea face în viitor în mod diferit.

Indiferent la ce reflectați, iată câteva lucruri cheie de care trebuie să țineți cont:

- Reflecția este o explorare și o interpretare a evenimentelor, nu doar un simplu rezumat.
- Reflecția înseamnă, de asemenea, expunerea anxietăților, a defectelor și a eșecurilor, precum și a punctelor forte și a succeselor.
- De obicei, cel mai bine este să alegeți doar cele mai potrivite aspecte ale evenimentului sau ale conceptului pe care vă concentrați. Nu vă referiți la întregul eveniment, altfel veți ajunge să povestiți în loc să reflectați.
- Este util să reflectați asupra trecutului cu o perspectivă asupra viitorului: cum ați putea face lucrurile în mod diferit ca urmare a reflecției.

Exemplu

Există oameni care își notează în agende sau țin jurnale. De-a lungul timpului s-a trecut de la hârtie la digital, dar ideea rămâne aceeași: luarea de notițe despre evenimente îi face pe oameni să le înțeleagă mai bine. Să spunem că Eva s-a certat mult cu unul dintre colegii ei de clasă pe WhatsApp și este supărată din cauza asta. Scrierea despre experiențe îi oferă posibilitatea de a-și exprima sentimentele și de a lua în considerare unele dintre ideile de ansamblu, cum ar fi cauzele certurilor lor, prietenia și modul de a evita aceste discuții pe WhatsApp.

Acesta a fost doar un exemplu din atâtea motive pentru care oamenii reflectă în viața personală. Pe scurt, scrisul reflexiv poate fi un exercițiu satisfăcător pentru mintea ta.

De ce să reflectăm

Următoarele puncte reprezintă motivele principale pentru care ați putea dori să reflectați:

- Luați în considerare propriul nostru proces de învățare. Gândiți-vă la modul în care învățați să dezvoltați acest proces.
- Studiați ceva în mod obiectiv. Gândiți-vă la un singur eveniment sau la un element personal al acestuia. Poate fi vorba de propriile acțiuni, de cele ale altora sau de rezultatul comportamentului dumneavoastră.
- Elaborati teoria constatărilor. Reflectați cu privire la percepțiile și intuițiile dumneavoastră pentru a vă dezvolta propriile ipoteze. De asemenea, folosim ideile altor scriitori, iar acest lucru vă oferă posibilitatea de a vă dezvolta propriile idei.
- Angajarea în activități de dezvoltare personală sau de autodepășire. Reflecția se bazează pe generarea unor rezultate utile pentru viitor. Te poate ajuta să te simți mai conștient de tine însuși și te poate face o persoană mai fericită.
- Faceți alegeri sau depășiți ambiguitatea. Gândirea la întâlnirile anterioare vă va ajuta să faceți alegeri în legătură cu cele noi.

Procesul de reflecție are o mulțime de efecte pozitive asupra ta și te poate face o persoană mai bună. Domeniile de schimbare de sine pot include:

Avantajele reflecției

Încrederea în sine este unul dintre principalele rezultate ale reflecției

Menținerea controlului asupra propriilor gânduri și sentimente, în special atunci când vă confrunțați cu alții și cu circumstanțe noi.

Construirea unor perspective mai profunde

Construirea unor perspective mai profunde

Urmărirea propriilor rezultate

Identificarea nu doar a creșterii, ci și a vitezei de schimbare

Explorarea motivelor tale reale de a face ceva (de exemplu, examinarea angajamentului tău față de ceilalți)

Stabilirea obiceiurilor de învățare și a modelelor de gândire

Crearea unei imagini pozitive despre tine.

Prin urmare, atunci când te analizezi, ai nevoie de oportunitatea de a face un pas înapoi și de a vedea o imagine de ansamblu. Reflecția este un aspect integral al învățării din experiență. Atunci când ne inspirăm din interacțiunile noastre, optimizăm potențialul oricărei noi învățături. Acest lucru este deosebit de important atunci când contemplați aspectele pozitive. Acestea sunt mult mai greu de reținut decât aspectele negative ale unui anumit tip de experiență.



Elemente ale procesului de reflecție

Reflecția este o formă de gândire care urmărește să sporească înțelegerea și să contribuie la o nouă învățare. Următoarele sunt toate elemente importante ale procesului de reflecție:

Dă sens experienței

Nu întotdeauna învățăm din experiențele noastre. Pentru a face asta, ar trebui să evaluăm experiența, să încercăm în mod conștient să „avem un sens” sau să găsim semnificația acesteia prin intermediul reflecției. Acest

Stând pe spate

Când suntem implicați într-o activitate, poate fi dificil să reflectăm. Pentru a dobândi o viziune sau un punct de vedere mai bun, reflecția oferă un mijloc de „referire” față de sentimentele și deciziile rapide luate în acest

Renetitie

Este important să te concentrezi pe ceva, chiar și de mai multe ori, pentru a examina ceea ce s-a întâmplat din diverse unghiuri.

O onestitate mai profundă

Reflecția este corelată cu căutarea adevărului. Prin reflecție, putem identifica lucruri pe care ni se pare greu să le luăm în considerare la momentul respectiv: sentimente sau gânduri pe care am fi preferat să le ignorăm în acel moment, mai ales dacă ne simțim confuzi sau îngrijorați de gândurile altora.

Cantarind

Reflecția înseamnă a fi egal sau echilibrat în judecată. Aceasta înseamnă nu numai cele mai evidente, ci și luarea în considerare a tuturor.

Claritate

Reflecția, ca și cum ai vedea evenimentele ogândite într-o ogândă, va oferi o mai mare claritate. În orice moment de pregătire, desfășurarea și evaluarea evenimentelor vă va ajuta.

Înțelegere

La un nivel mai profund, reflecția se referă la învățare și înțelegere. Aceasta înseamnă dobândirea unor perspective vitale care nu pot fi doar „predate”.

Emiterea judecăților

Pentru a merge mai departe, a modifica sau a stabili o abordare, un plan sau un comportament, reflecția necesită un element de tragere a concluziilor.

Sursa: Autorii

Ce presupune reflecția

Reflecția este o strategie activă, disciplinată și deliberată. În esență, implică două lucruri: gândirea critică și descoperirea de sine.

Gândirea critică

Gândirea critică se află în centrul reflecției. Acest lucru înseamnă că trebuie să puneți la îndoială tot ceea ce aveți de spus despre experiențele voastre, ceea ce trăiți și ceea ce citiți. Acest lucru este deosebit de critic în mediul digital, deoarece este un mediu în care informațiile sunt create și retransmise într-un ritm foarte rapid, iar veridicitatea și calitatea lor nu sunt întotdeauna verificate. Acesta este momentul în care proza reflexivă vine în felul ei. Cu cât se folosește o cercetare mai perspicace și mai logică în scrierea de reflecție, cu atât mai mult poate fi de ajutor pentru dezvoltarea personală și profesională. De asemenea, ar fi benefic pentru destinatarii scrierii dvs. reflexive. Gândiți-vă la un articol de blog pe care l-ați putea scrie despre o experiență a dvs. și la cât

de util ar putea fi pentru alții să îl citească. Pentru a avea o părere adevărată și corectă despre ceva, trebuie să reflectați cu atenție la dovezile pe care le aveți și să adoptați o abordare analitică a ceea ce experimentați (online și offline). Adică, puneți totul la îndoială. Gândirea critică și scrierea reflexivă merg mână în mână.

Descoperirea de sine

Gândirea reflexivă și scrierea implică un element important de autodescoveredere. Dar procesul de reflecție este o provocare. Acest lucru se datorează faptului că nu ne dorim cu adevărat să aflăm adevărul despre noi înșine, iar lucrurile pe care avem cel mai mult nevoie să le știm pot fi cel mai greu de auzit. Este nevoie de timp și pregătire pentru ca cineva să învețe abilități puternice de reflecție. Dacă actul de reflecție nu vine ușor sau rapid, nu trebuie să vă simțiți frustrați. Dacă vă confrunțați cu provocări în abordarea învățării, atunci veți beneficia cel mai mult. Gândirea reflexivă implică, în esență, trei procese: experimentarea a ceva, gândirea (reflectarea) asupra experienței și învățarea din experiență.



Sursa: Autorii

Exemplu:

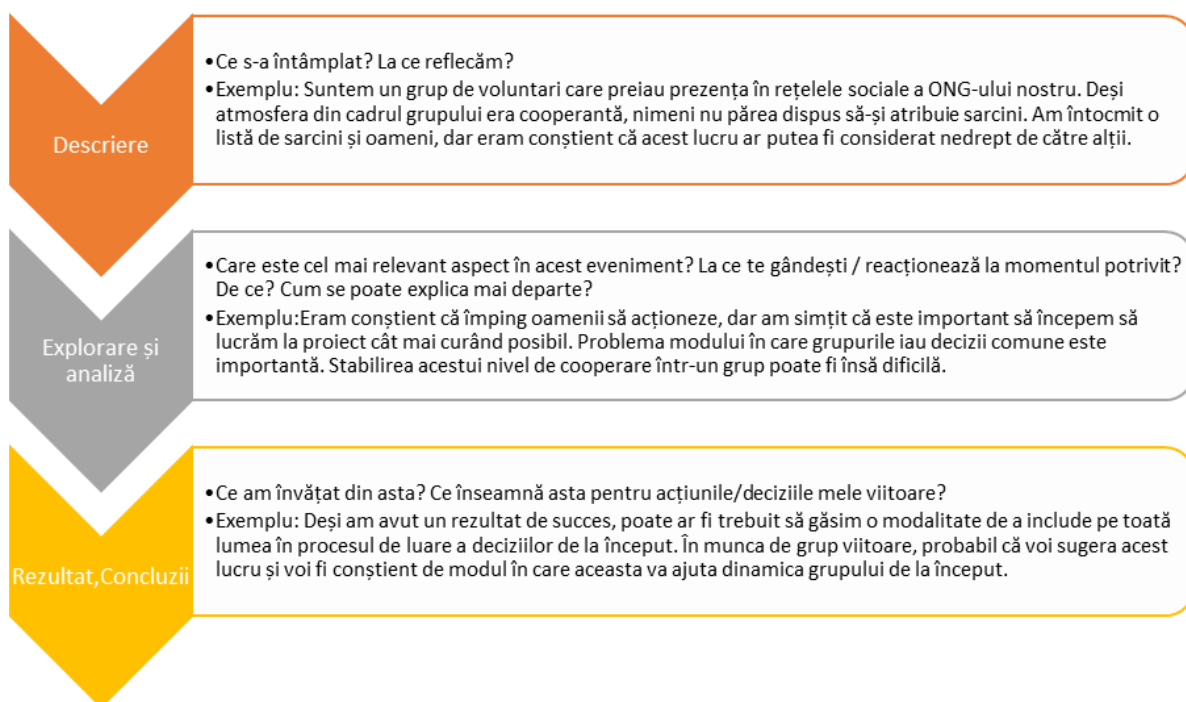
Proiectul dumneavoastră a fost respins de agenția națională Erasmus+.



Sursa: Autorii

Scrierea reflexivă

Am menționat mai devreme o descriere scrisă reflexivă. Scrierea reflexivă, într-un jurnal sau în propriile note, poate fi foarte utilă pentru a vă ajuta să explorați o idee sau o experiență. Chiar și în paragrafele scurte, puteți vedea trei etape mari: descriere, explorare și analiză și rezultat sau concluzie:



Sursa: adaptat după (Universitatea Queen Margaret, 2014)

Fraze utile pentru scrisul reflexiv:

- Privind în urmă, mă gândesc acum...
- Mă simțeam inconfortabil în legătură cu...
- Eram conștient...
- Cred că...
- Mi-am dat seama...
- M-am simțit...
- La momentul respectiv m-am gândit... privind înapoi, îmi dau seama că...

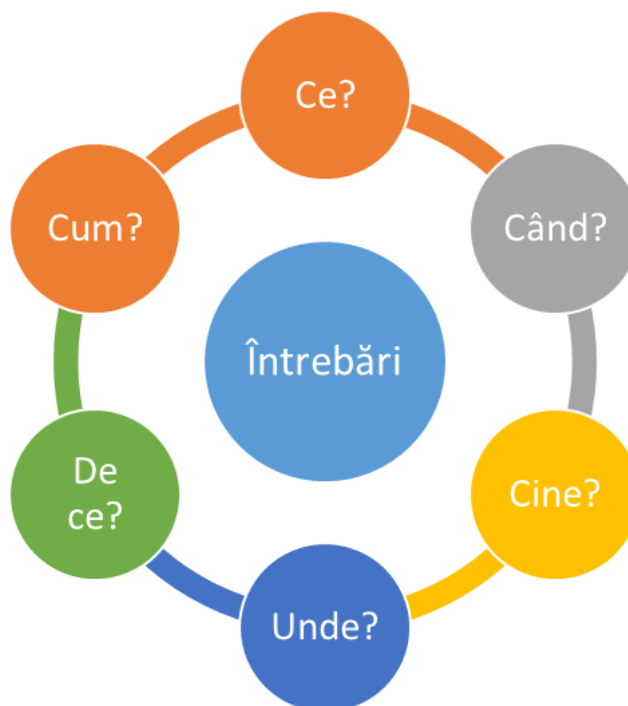
Exemplu de scriere reflexivă

În loc de: "Nu mi-a plăcut felul în care mi-a răspuns pe grupul de Facebook. A fost indiscretă și asta m-a supărat".

Spune: "La momentul respectiv, modul în care a răspuns pe grupul de Facebook m-a enervat, deoarece cred că am resimțit modul în care a dezvăluit unele lucruri pe care i le-am spus în mod confidențial. Privind în urmă, îmi dau seama că nu am fost conștient de pericolul ca unele informații personale oferite în mod confidențial să fie făcute publice pe Facebook..."

Întrebări de reflecție

Ați observat ce fel de întrebări am folosit pentru fiecare etapă a scrierii reflectării? Există șase întrebări strategice (5WH) cu care să începeți să vă gândiți la reflecție:



Sursa: Autorii.

Exemple de întrebări de reflecție (Universitatea din Hull, 2020):

- Ce cunoștințe anterioare aveam?
- Cum m-am comportat în timpul evenimentului?
- Ce am învățat de la acest eveniment și nu știam înainte?

- Ce legături pot face între experiența mea și alte evenimente/idei?
- Cum pot folosi în viitor cunoștințele pe care le-am dobândit în urma acestui eveniment/experiență?
- Există și alte interpretări ale evenimentului? Trebuie să le iau în considerare?
- Care sunt implicațiile a ceea ce s-a întâmplat?
- Dacă mă distanțez de eveniment și observ reacțiile mele la el, îmi schimbă perspectiva?
- Pe baza a ceea ce am învățat, cum ar trebui să acționez în viitor?
- De ce alte informații am nevoie pentru a înțelege implicațiile evenimentului?
- Care este cel mai bun mod de a merge mai departe?
- Privind înapoi, aș fi făcut lucrurile diferit? Dacă da, ce și de ce? Dacă nu, de ce nu?

Aplicații pentru luarea de notițe

Puteți lua notițe în jurnalul fizic sau într-o aplicație de luat notițe. Cercetările arată că scrisul de mână în caietul dumneavoastră are unele avantaje, deoarece se pare că învățați și reflectați mai bine în timp ce scrieți de mână. Cu toate acestea, în era digitală, luarea de notițe a devenit mai complexă, deoarece puteți asocia textului dvs. imagini, videoclipuri și linkuri utile. Există o gamă amestecată de instrumente și aplicații pentru a lua notițe. Iată câteva exemple (Sharma, 2020):

Evernote. Evernote vă permite să luați notițe într-o varietate de formate, inclusiv text, imagini, înregistrări audio și video, tăieturi de pagini web adnotate și multe altele.

OneNote. Fiind o aplicație de colectare a informațiilor în formă liberă, OneNote vă permite să capturați aproape orice și să plasați aceste informații oriunde pe o pânză digitală flexibilă.

Dropbox Paper. Dropbox Paper vă oferă (și echipei dvs.) un spațiu de lucru colaborativ în care puteți nu numai să adăugați și să editați notițe, ci și să faceți brainstorming, să revizuiți idei și chiar să organizați întâlniri.

Simplenote. Simplenote este probabil cea mai simplă aplicație de luat notițe de pe piață. Oferă o modalitate ușoară de a păstra notițe, liste și idei. Experiența de bază a lui Simplenote se bazează pe viteză și eficiență.

Note Apple. De la notițe textuale de lungă durată la liste de sarcini, Notes vă permite să notați totul. De asemenea, puteți adăuga la notițe linkuri web, documente scanate și schițe.

Zoho Notebook. Zoho Notebook este o aplicație de luat notițe care poate gestiona la fel de bine diferite tipuri de notițe prin designul său de card.



Sursa: Colegiul info geek

Nouă întrebări pentru a vă îmbunătăți gândirea

Mai ales în mediul digital, în care oamenii sunt conectați la distanță în echipe virtuale și își desfășoară sarcinile și activitățile în mediul online, este important să ai capacitatea de a analiza critic și de a îmbunătăți modul în care gândești. Acest lucru vă va oferi o mai bună conștientizare de sine și un mai mare control al gândurilor dumneavoastră. Următoarele întrebări vă vor ajuta să dezvoltați strategii de gândire adecvate și utile înainte, în timpul și după orice activitate sau sarcină.



Sursă: Adaptat după (Inner Drive, 2017)

Obiceiuri de studiu eficiente

Un mod de a privi învățarea este de a înțelege performanța, cantitatea și consecvența învățării care are loc într-o anumită perioadă de timp. Îmbunătățirea calității învățării poate duce la o învățare mai mare, mai rapidă, mai eficientă și mai profundă.

Un exemplu de pierdere de timp și efort care încetinește productivitatea învățării este faptul că elevii adoptă modele de studiu ineficiente. Studiul ineficient este, în general, pasiv și nu este corect direcționat sau precis.

Iată câteva concepții greșite și practici comune, în comparație cu obiceiurile de studiu eficiente

Concepție greșită și practică obișnuită	Realitatea și o practică mai eficientă
Cursanții citesc un material și notele lor la nesfârșit, încercând să memoreze totul. De multe ori, cursanții își petrec timpul revizuiind ceea ce au înțeles deja. Din cauza revizuirii pasive, oamenii sunt ușor de distrați cu iluzia că învață.	Trebuie să vă concentrați și să exersați în special lectura dificilă. Revizuirea este mai eficientă atunci când vă puneți întrebări și notați părțile cunoscute și necunoscute. Acest lucru oferă un accent mai bun pentru studiul ulterior. Această formă de revizuire este activă, deoarece vă testați înțelegerea și reflectați asupra rezultatului.
Cursanții își copiază în mod repetat notițele și se bazează pe memorarea faptelor.	Învățarea este cel mai bine separată în părți, iar faptele sunt cel mai bine predate în conformitate cu principiile relevante.
Revizuirea este amânată și se face pentru o cantitate mare de informații pe o perioadă scurtă de timp. Elementele de învățare sunt tratate separat, nu ca un întreg topic.	Revizuirea și practica ar trebui să fie constante în timp. Ar trebui să vă gândiți la ceea ce ați învățat recent. Ar trebui să construiți punți în mintea dumneavoastră între diverse subiecte și domenii de studiu. În plus, trebuie să exersați noile abilități și înțelegeri imediat după ce le-ați întâlnit. O strategie bună este să folosiți cel puțin una dintre ideile de la orice curs/formare/studiu online.
Cursanții revizuiesc și lucrează pe cont propriu.	Revizuirea nu este neapărat o activitate solitară. Revizuirea poate fi realizată în mod eficient ca o activitate de colaborare cu persoane care lucrează în perechi sau în grupuri. În echipe, vă puteți împărți sarcinile, vă puteți testa sau chestiona reciproc.
Cursanții nu reflectă asupra rezultatului învățării lor (examen, aplicație imediată etc.) pentru a afla ce a mers bine și ce/cum poate fi îmbunătățit.	Vă încurajăm să reflectați asupra performanțelor dumneavoastră folosind ceea ce ați învățat despre reflecție în acest curs.

Sursa: Autorii

Trăsăturile și performanțele elevilor

Cunoștințele și înțelegerea trebuie să fie susținute de obiceiuri de învățare reușite. Cercetările arată că există 10 domenii de competențe generice: stil de gândire deschis, organizare, motivație, cercetare activă, autodisciplină, auto-reflecție, capacitatea de a face față cerințelor, control emoțional, reziliență și cetățenie organizațională. (Dale, 2011). Cercetările arată că există o relație între ceea ce fac cursanții și performanțele lor de învățare.



Exercițiul 2: O experiență de reflecție

Obiectiv:

- Să-și exprime gândurile într-un mod reflexiv;
- Scrieți despre o experiență personală;
- Exprimați o perspectivă viitoare asupra experienței personale.

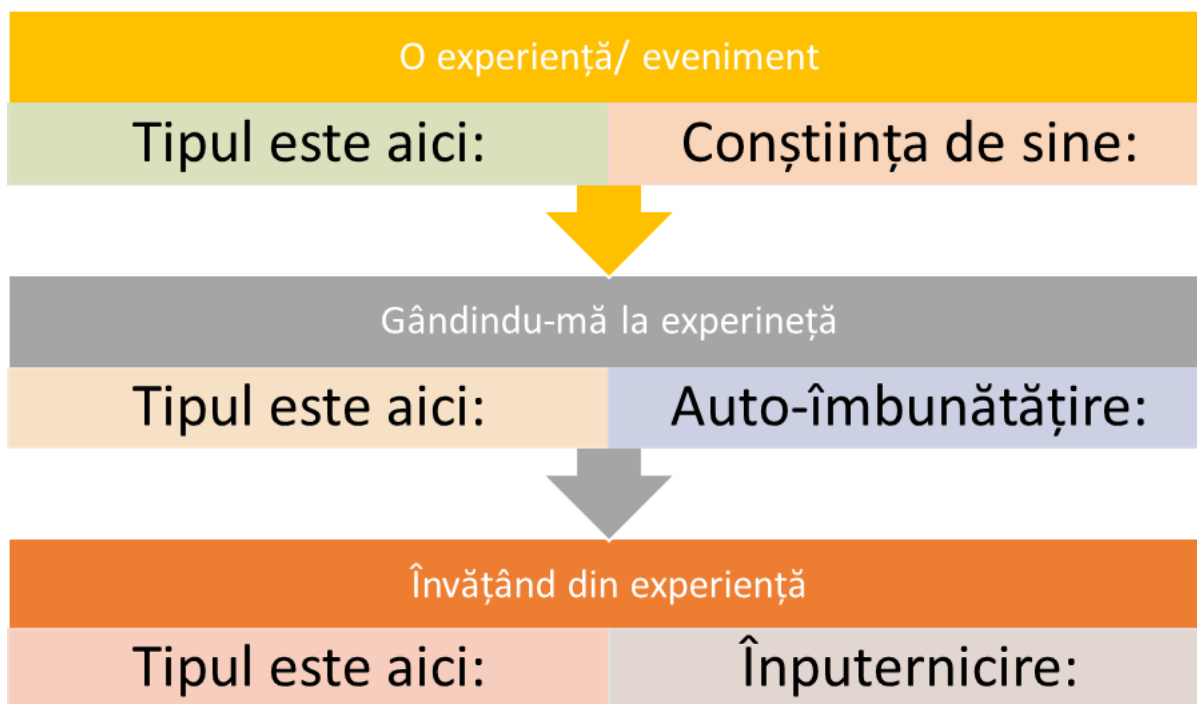
Durata: 45 min

Instrumente: dispozitiv cu conexiune la internet

Metode: scriere reflexivă

Descrierea exercițiului: Amintiți-vă conținutul subiectului *Întrebări de reflecție*. Gândiți-vă la un eveniment, ceva ce ați trăit online și care a fost remarcabil.

Sarcini: Organizează-ți gândurile în următorul cadru:



Sursă: Adaptat după (Universitatea din Hull, 2020)

Debriefing: Răspuns la întrebare: Ce ați face data viitoare într-o situație similară? Ce ați simți data viitoare într-o situație similară?

Lecții învățate: Cum să ne organizăm gândurile.

Recomandare: Dacă este posibil, folosiți o muzică relaxantă pe fundal.

Forum

Obiective:

- Recunoașteți prezența procesului de reflecție în viața dumneavoastră;
- Descrieți modul în care reflectați.

Sarcini:

- Faceți reflecții înainte? Cum le faceți și în ce fel de momente? Împărtășește-ți gândurile pe forumul de discuții!

Lecturi suplimentare

1. Gândirea reflexivă, o perspectivă: http://ijrar.com/upload_issue/ijrar_issue_956.pdf

3. Modulul 3. Creativitate

Până la finalul modulului, ar trebui să fiți capabil să:

- Definiți conceptul de creativitate;
- Dați exemple de rezultate ale creativității;
- Explicați modelul celor 4 C al creativității.

Cum promovează internetul creativitatea?

Creativitatea este una dintre caracteristicile pe care oamenii par să le cunoască, dar dacă le ceri să o descrie, se lasă păcăliți. O listă de oameni creativi (Leonardo Di Vinci, Isaac Newton, Mark Twain, Thomas Edison, Walt Disney, Albert Einstein și Steve Jobs) și efectele creativității (o carte, o inovație, un nou mod de a privi lumea) este ușor de găsit, dar adevăratul concept de creativitate este greu de definit.

Multe civilizații antice considerau "descoperirile" ca fiind idei sau progrese pe care le-am putea atribui creativității unei persoane. Chiar și operele de artă erau văzute ca imitații ale naturii, mai degrabă decât ca tipuri de producție. Totul provine din mintea noastră, fie că este vorba de mental sau de fizic; totul include neuronii din partea dreaptă a creierului care se împușcă din nou și din nou până când ceea ce faci devine înrădăcinat. Dorința de a transcende gândurile convenționale și de a crea idei noi este, de fapt, creativitatea.

În plus, progresul tehnologic din secolele 20th și 21 a schimbat modul în care creăm și instrumentele pe care le folosim. În această perioadă, s-au dezvoltat computerele, internetul, telefoanele inteligente, programele de calculator, aplicațiile mobile, camerele foto și video și software-ul de procesare. În prezent, creativitatea automatizată și augmentată, precum și procesarea datelor și inteligența artificială fac progrese urișe. În acest sens, creativitatea digitală a apărut pentru a urmări concepte inovatoare și noi modalități de a vă arăta ideile, de a studia sau de a lucra folosind platforme și tehnologii digitale. Ca un exemplu, norul de cuvinte de mai jos este creat de un copil de 12 ani:



Sursa: Luana, 12 ani. Norul de cuvinte creativitate

Prin învățarea noțiunilor de bază ale creativității, veți putea să vă creați un set de abilități și să fiți mai creativi și mai de succes la locul de muncă, în viața personală sau în viața de zi cu zi.

Ce este creativitatea

Definiția creativității nu este constrânsă. Fiecare dintre noi își poate transmite propriul sentiment atunci când explică ceea ce simte odată cu crearea de noi idei. Creativitatea poate fi găsită atât în sarcini zilnice simple, cât și în descoperiri științifice revoluționare. În literatură și în mediul academic, au fost folosite mai multe definiții ale creativității pentru a descrie aceste izbucniri de inspirație.

Mai jos este prezentată o listă de definiții respectate:

"Creativitatea este procesul de schimbare, de dezvoltare, de evoluție, în organizarea vieții subiective" (Ghiselin, 1952).

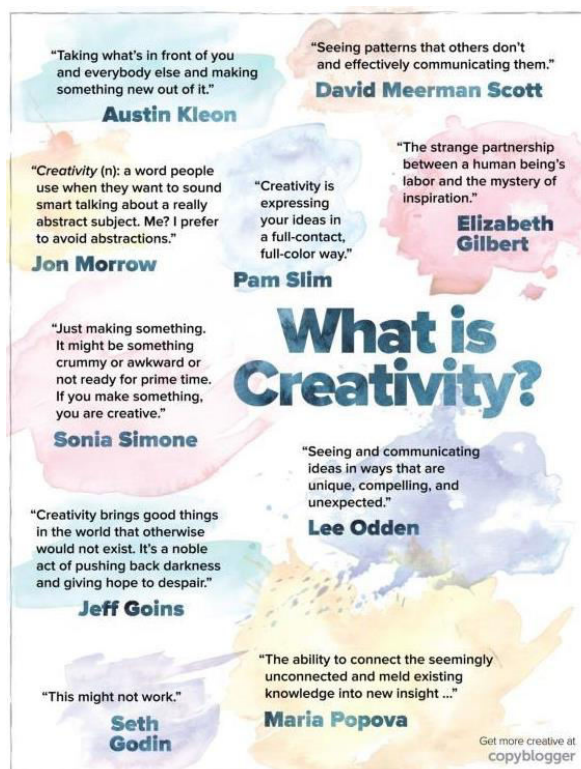
"Creativitatea este formarea de elemente asociative în combinații noi care fie îndeplinesc cerințele, fie sunt într-un fel utile" (Mednick, 1962).

"Originalitatea umană la locul de muncă și în timpul liber, în diversele activități ale vieții cotidiene, care este "esențială pentru supraviețuirea umană" și care se găsește, într-o anumită măsură, în fiecare persoană" (Richards, 2007).

"Creativitatea este rezolvarea problemelor cu relevanță și noutate" (Mumaw, 2013).

"Realizarea creativă se referă la realizarea efectivă a acestui potențial în ceea ce privește realizările din viața reală" (Carson, Peterson, & Higgins, 2005)

"Potențialul creativ se referă la capacitatea individului de a genera ceva nou și util" (Sternberg & Lubart, 1999).



Sursa: (Farnworth, 2016)

În realitate, creativitatea denotă capacitatea unei persoane de a crea idei, observații, inovații sau produse creative noi sau originale, pe care experții le recunosc ca fiind de importanță științifică, estetică, socială sau tehnologică.

Pentru noi, creativitatea este capacitatea de a aborda provocările, de a răspunde la întrebări, de a imagina sau inventa ceva nou sau de a crea valoare, unde valoarea poate fi personală, economică, socială sau orice combinație a acestora. În contextul digital, creativitatea poate fi definită ca imaginație cu responsabilitate.

Ce nu este creativitatea. Creativitatea nu este abilitatea de a crea ceva din nimic, ci abilitatea de a genera idei noi prin combinarea, schimbarea sau reaplicarea ideilor existente. Unele idei creative sunt uimitoare și geniale, în timp ce altele sunt doar simple idei practice bune la care nimeni nu pare să se fi gândit încă.

Exemple de creativitate

Hyperlink HTML

Acesta a fost creat în 1990 și ne permite să conectăm orice la orice, chiar și la lucruri inimaginabile:

```
<a href = "https://www.slate.com">Slate</a>
```

Sursa: Slate.com

Tim Berners-Lee a schimbat lumea atunci când a introdus hyperlink-ul, un fragment de cod care permite oricui să sară peste World Wide Web. Conceptul de conectare a informațiilor nu era deosebit de nou. Ceea ce era nou era punctuația combinată din diverse convenții ale sistemelor informatice pentru a ajunge la formatul două puncte-slash-slash al URL-ului, care putea numi oricare și toate acele elemente existente. Dar, în timp ce Berners-Lee era preocupat de compatibilitatea retroactivă, conceptul de hyperlink-orice lucru a făcut ca ideea să fie sigură pentru viitor. Hyperlink-ul lui Berners-Lee a fost liber să devină un buton "Cumpără acum", un buton de vot "like", un buton de retweet și multe altele. Aceste cazuri de utilizare neașteptate ar trebui să ne reamintească faptul că, atunci când ne aflăm în pragul unei revoluții tehnologice, cel mai greu de văzut este ceea ce urmează. (Duane, 2019)

iPod-ul

Atunci când Apple Computer vine cu un produs nou, cum ar fi iPod, la care nimeni nu s-a mai gândit până acum, acesta este un exemplu de creativitate.



Sursa: pxhere.com

Salvator Mundi

Acesta este cel mai scump tablou vândut vreodată, semnat de artistul italian Leonardo da Vinci (c. 1500). Atunci când un pictor creează o operă de artă frumoasă, acesta este un exemplu de creativitate.



Sursa: Wikipedia

O fotografie simplă

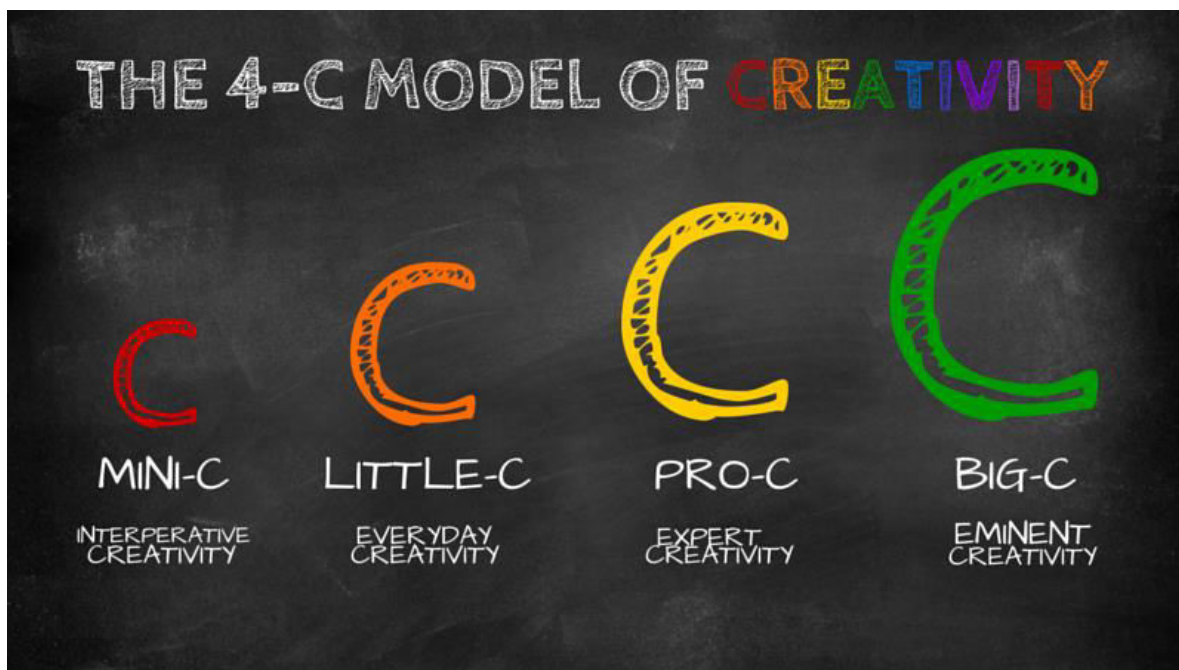
O simplă fotografie poate fi un exemplu de creativitate.



Sursa: architecturelab.net/

Patru categorii de creativitate

Patru categorii de creativitate au fost create de (Kaufman & Beghetto, 2009) pentru a ajuta la dezbătutarea nuanțelor dintre diferitele niveluri și forme de creativitate.



Sursa: npdl.global

Mini-c creativitate

Creativitatea este inerentă învățării. Există un grad de creativitate implicat de fiecare dată când vă ocupați de o nouă activitate. Ceea ce faceți poate că nu este revoluționar în stadiul de mini-inovare, dar este proaspăt și semnificativ pentru dumneavoastră. Mini-c apare atunci când dați dovadă de versatilitate în raționament, inteligență și noutate. Inovația mini-c ar putea include crearea unei noi legături între cunoștințele existente și o nouă informație care vă permite să înțelegeți mai bine subiectul.

Exemple:

- Scrierea unui e-mail;
- Gătesc cina;
- Reorganizarea dosarelor din computer;
- Schimbarea Avatarului sau a imaginii de profil.



Sursa: Autorii, logo-ul cursului creat într-o dimineață la o cafea

Creativitatea Little-c

Creativitatea little-c reprezintă un element de progres de la nivelul mini-c. Inovația little-c se referă la a se comporta cu versatilitate, inteligență și inovație în lumea de zi cu zi. Acest lucru are ca rezultat producerea a ceva nou, care are originalitate și semnificație. Progresele sunt realizate cu un aport suficient pe o perioadă de timp îndelungată, iar ceea ce s-a produs poate fi benefic pentru alții. Facebook, Twitter, Instagram și TikTok; toate aceste platforme de internet încurajează persoanele inovatoare să își împărtășească cunoștințele și munca.

Exemple:

- O persoană care poate rezolva o problemă complexă la locul de muncă;
- Un programator pasionat de programare cu un ochi pentru design;
- Un fotograf care face fotografii bune și le expune pe un site de photo-sharing.

Erasmus Training Courses and much more

For four years, our main focus has been to build a **community** of young citizens and adults with the cooperation of **Europe** through **ESC** European Solidarity Corps and **Erasmus Plus** projects. **TrainingClub.eu** provides opportunities for Erasmus **training courses**, international mobility, **youth exchanges**, volunteering and strategic **partnerships**.

Looking for an adventure around Europe?
We have what you are looking for. Check all our
INTERNATIONAL PROJECTS

Want to become part of the community?
We think that sharing is build together. Look to our
LOCAL OPPORTUNITIES

NOU
7-18.12.2020 Curs Social Media
11.01-19.03. 2021 Curs Antreprenoriat
12-23.04.2021 Stop Fake News
TRAINING COURSES

Sursa: <https://trainingclub.eu/> Un site web creat de 6 voluntari pe o perioadă de 2 luni

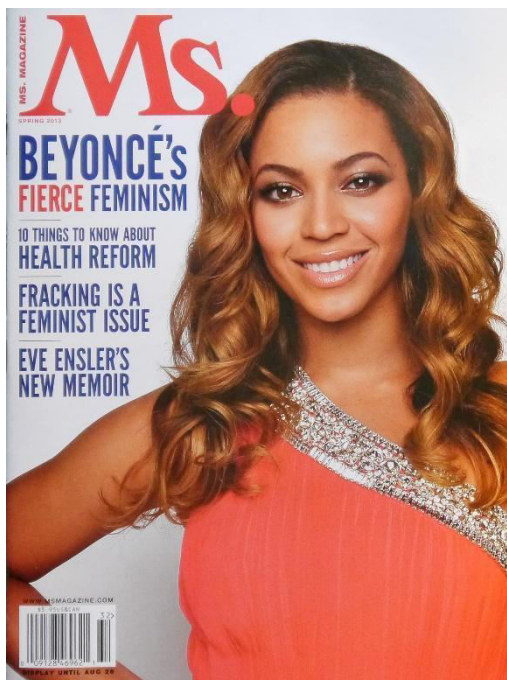
Pro-c creativitate

La acest nivel, cineva are capacitatea de a fi creativ la un nivel profesional și într-un cadru profesional. În acest punct, cineva ar fi avut mulți ani de practică și pregătire deliberată. Nu toți cei care se află la nivelul Pro-c pot trăi din activitatea lor creativă; cu toate acestea, în general, obiectivul celor de la acest nivel este de a se întreține făcând ceva ce le place. Acest tip de creativitate a necesitat timp și efort pentru a se dezvolta (de obicei 10 ani).

Exemple:

- Un artist care a fost înzestrat în copilărie, a absolvit și acum poate performa în domeniul său de specializare;

- Cineva a studiat arta la o universitate și portretele sale sunt atârinate în galerii. Lucrările sale sunt considerate inovatoare de către experții și criticii de artă.



Sursa: Wikipedia, Beyonce, artistă de talie mondială și câștigătoare a peste 60 de premii, pe coperta revistei MS. Magazine

Creativitatea Big-C

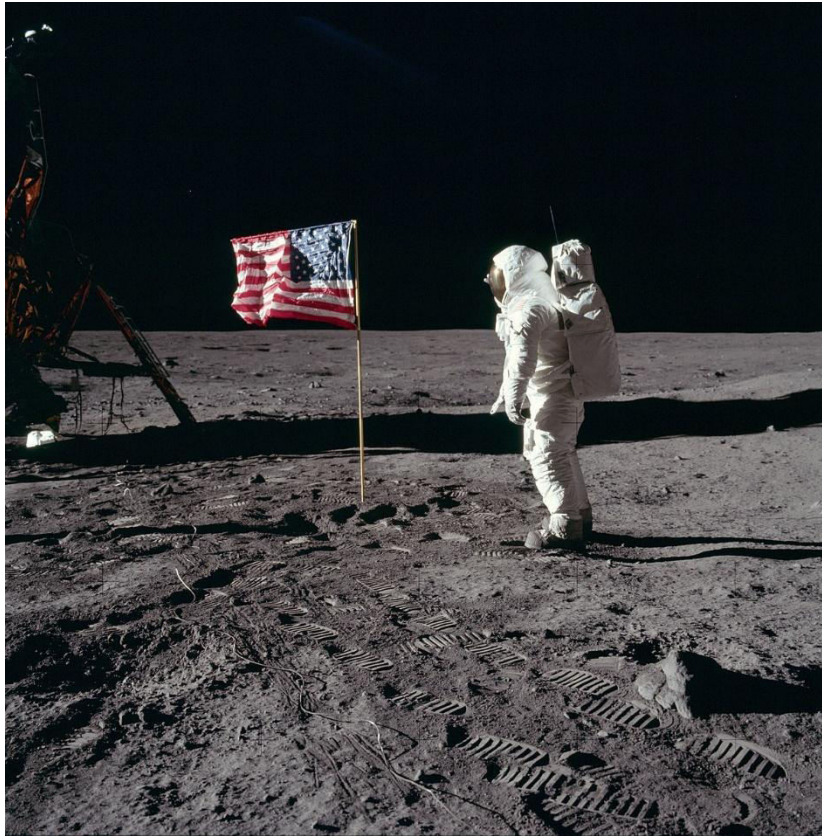
Creativitatea cu "C" mare merge dincolo de rezolvarea obișnuită a problemelor. Este vorba despre pași uriași realizați, de exemplu, în știință, tehnologie și artă. Creativitatea "Big C" descrie rezultatele unei elite care și-a transformat disciplina prin inovațiile sale. Chiar dacă a fost considerată controversată atunci când a fost produsă pentru prima dată, munca lor a fost recunoscută pe scară largă ca fiind revoluționară.

Creativitatea Big-C este peste puterile celor mai mulți dintre noi, iar creatorii de Big-C sunt ei înșiși păsări rare.

Exemple:

- Teoria relativității a lui Einstein;
- Descoperiri în biologia celulară modernă de Emil Palade, laureat român al Premiului Nobel
- Pictura Guernica a lui Picasso
- Simfonia nr. 9 în re minor de Ludwig van Beethoven.

- Omul de pe Lună.



Sursa: Wikipedia

- Motorul de căutare Google



Sursa: Google.com, Cel mai mare motor de căutare - Google

În concluzie, oferind o structură pentru a identifica diferite etape ale expresiei creative și indicând posibilele căi de maturizare creativă, acest model reflectă cursul de dezvoltare a creativității în viața

unui individ. Limitele dintre aceste categorii pot fi neclare și nu sunt specifice vârstei. În diferite domenii ale vieții sale, o persoană se poate încadra în mai multe categorii. De exemplu, puteți fi un fotograf pro-C în timp ce sunteți la serviciu și un cursant de nivel puțin C în timp ce participați la un curs de web design.

A fi creativ și imaginativ depinde de celelalte caracteristici. Pentru a fi creativ este nevoie de gândire, implicare, încredere și transparență.

Mituri și concepții greșite despre creativitate

Potrivit Forumului Economic Mondial, există o cerere tot mai mare de competențe transversale, cum ar fi creativitatea, gândirea analitică, inovarea și învățarea activă. De fapt, se spune că și cum creativitatea ar fi legată de 9 dintre primele 10 competențe pe care directorii globali le consideră esențiale începând cu 2021. Prin urmare, creativitatea este considerată una dintre competențele-cheie ale viitorului. Odată cu progresul tehnologic care ne redefinește locurile de muncă, înțelegerea modului de cultivare a ideilor originale devine din ce în ce mai importantă.

Majoritatea indivizilor cred că aspectul creativității este acela de inspirație divină, imprevizibilă și că este dată doar câtorva norocoși. Unii chiar presupun că darul creativității aparține artelor. Discutăm în cele ce urmează miturile și presupunerile predominante despre creativitate și restabilim realitatea obiectivă cu privire la acestea.

Câteva mituri și fapte legate de creativitate sunt:

Creativitatea este despre artă. Creativitatea este asociată cu expresia artistică. Capacitatea oricărei persoane de a produce idei noi poate fi aplicată în aproape orice domeniu al vieții umane, de la artă la știință și nu numai.

Mitul Eureka. Ideile noi par adesea ca o scânteie de intuiție. Dar studiile sugerează că astfel de intuiții sunt, de fapt, produsul unei munci anterioare intense pe această temă. Gândurile primesc apoi timp să incubeze în subconștient, pe măsură ce legați firele înainte ca ideile să iasă la suprafață ca noi dezvoltări de tip Eureka. Arhimede s-a gândit și a lucrat în domeniul respectiv înainte de a lega de fizică observația că nivelul apei se ridică odată ce intră în cadă.



Sursa: Wikipedia, Arhimede exclamând Eureka în cadă

Fie că te-ai născut creativ, fie că nu. Mulți oameni consideră creativitatea existentă în genele noastre și că nu o poți învăța sau îmbunătăți. Cu toate acestea, nu există o rasă creativă. Această

credință comună poate deveni o profeție care se autoîmplinește, deoarece dacă credeți că nu sunteți creativi și că nu puteți face nimic în acest sens, atunci nu veți fi niciodată creativi. În realitate, creativitatea este antrenată și poate fi exercitată, la fel ca orice alt mușchi din corpul tău. Munca asiduă și dedicarea sunt mai legate de creativitate decât de talent. Timpul petrecut studiind sau lucrând la ceva va modela acea abilitate specială. Este distractiv să fii creativ, așa că nu-ți pune limite.

Creativitatea înseamnă să crezi ceva din nimic. Nimic nu vine din senin. Tot ceea ce ne putem imagina este puternic afectat de influențele sociale, culturale și de altă natură. Oamenii creativi preferă să vadă lucrurile dintr-un alt punct de vedere. Ei pun cap la cap idei într-un mod diferit, pe care nimeni nu a încercat încă să le vadă prin prisma lor. Au trecut demult vremurile inventatorilor de geniu. Mulți oameni creativi se concentrează acum pe dezvoltarea a ceva prin utilizarea a ceea ce există deja.

Mitul creatorului singuratic. Acesta reprezintă înclinația noastră de a atribui invențiile revoluționare și operele artistice marcante unui singur individ, ignorând munca de sprijin și eforturile colective preliminare. Nu poți reuși de unul singur, iar creativitatea este uneori un efort de echipă. Multe forme de creativitate se bazează pe munca în colaborare. Gândiți-vă la modul în care ghizii locali fac din Google Maps o aplicație utilă.

Google Maps 101: how contributed content makes a more helpful map



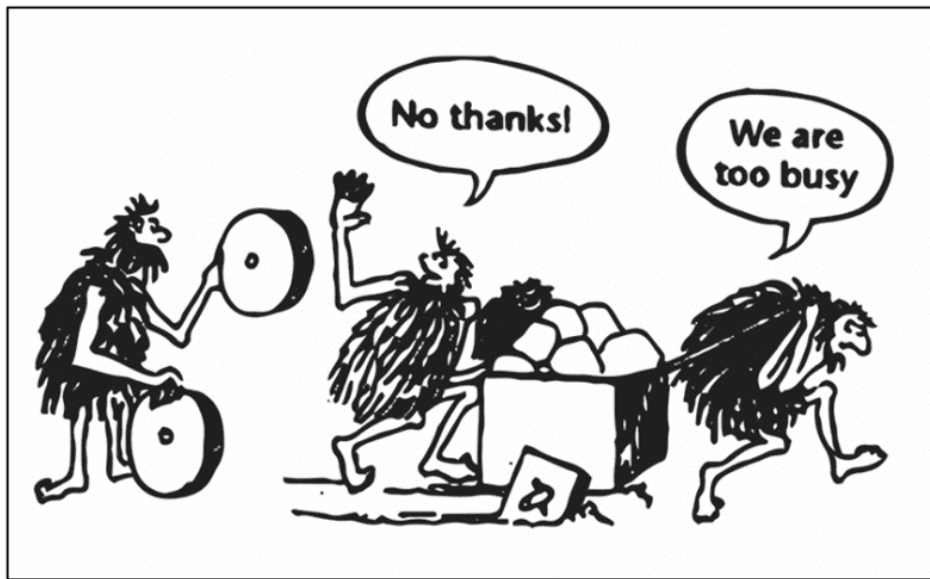
Sursa: blog.google

Mitul originalității. Există o concepție greșită de lungă durată conform căreia o idee inovatoare este exclusivă pentru persoana care s-a gândit la ea. Cu toate acestea, cercetările arată mai multe dovezi că ideile noi sunt pur și simplu variații ale unor idei mai vechi și că împărtășirea lor ajută la crearea unei mai mari creativități.

Constrângerileucid creativitatea. Se crede în general că ideile cu adevărat originale provin din independența creativă și din capitalul nelimitat. Cu toate acestea, cercetările arată cum creativitatea iubește constrângerile. Ești obligat să fii mai ingenios și să crezi idei mai creative, pe baza a ceea ce ai la dispoziție, atunci când te confrunți cu un anumit set de reguli. Constrângerile vă largesc punctele de vedere și vă ajută să gândiți mai critic. Cu cât depășești mai multe restricții, cu atât mai bine legi concepte și idei care par fără legătură între ele.

Creativitatea are nevoie de timp, iar eu nu am timp. A fi ocupat toată ziua făcând ceva nu înseamnă că îți atingi un anumit obiectiv. Dar dacă cineva profită de oportunitatea de a exersa gândirea creativă în sarcinile sale zilnice, procesul devine metodic. Creativitatea necesită timp, ceea ce implică

faptul că trebuie să fie cultivată în timp. Cu toate acestea, este o investiție care se amortizează în timp.



Sursa: Twitter

Nu e treaba mea să fiu creativ. De asemenea, unii oameni cred că inovația are legătură doar cu designul grafic, publicitatea sau marketingul. Din fericire, această mentalitate se schimbă. Pentru a prospera și a supraviețui într-o lume a schimbărilor rapide, este importantă rezolvarea creativă a provocărilor și inovarea zilnică. A fi creativ este treaba tuturor și nu poate fi văzut ca ceva ce fac doar cei din domeniul artelor. Nu există nicio disciplină care să nu beneficieze de un impuls bun din partea ideilor inovatoare și a rezolvării imaginative a problemelor, așa că trebuie să adoptați gândirea creativă.

Mitul expertului. Multe organizații se bazează pe experți sau pe echipe de experți pentru a produce o rezervă de idei noi. Problemele mai dificile necesită și mai mulți specialiști profesioniști. Dimpotrivă, cercetările indică faptul că problemele deosebit de dificile implică și punctul de vedere al unei persoane din afară sau al unei persoane care nu se limitează la anumite norme în înțelegerea problemei și a soluțiilor potențiale.

Mitul muzei. Alții concluzionează în mod eronat că munca este terminată atunci când avem o idee nouă. Dar, mai mult decât o muză inspirațională, creativitatea este un proces pe termen lung care implică învățare continuă, muncă grea/inteligentă, curiozitate, experimentare, angajament și zel. Atunci când "momentul AHA" lovește cu adevărat, poate suna ca o izbucnire bruscă de intuiție. Cu toate acestea, chiar dacă ideea poate părea instantanee, ea este rezultatul experienței și observațiilor dobândite anterior.

Inovație = creativitate. Creativitatea și inovarea sunt concepte care sunt frecvent utilizate în mod interschimbabil. Cele două sunt complementare și depind una de cealaltă. Cu toate acestea, ele nu sunt același lucru. Creativitatea este capacitatea noastră cognitivă de a găsi relații, legi și modele pentru a genera idei noi, originale și pentru a recunoaște posibilități. Inovarea, pe de altă parte, se referă la transformarea acestor idei în realitate prin implementarea unor bunuri, procese, servicii sau modele sociale/de afaceri noi, viabile și utile. Pe scurt - inovarea este punerea în aplicare a ideilor creative.



GRANT SNIDER for OECD/CERI

Sursa: Incidental Comics

În concluzie, iată care sunt lucrurile cheie de reținut despre miturile și realitatea creativității:

Arte	Mit: Creativitatea este despre artă Realitate: poți fi creativ în orice sector. Gândește-te la Elon Musk.
Rasă	Mit: Ori te-ai născut creativ, ori nu Realitate: creativitatea înseamnă mai mult muncă și angajament decât
Evrice!	Mit: Noile idei sunt o fulgerare de perspectivă Realitate: intuițiile sunt rezultatul muncii grele anterioare
Din albastru	Mit: Creativitatea înseamnă a crea ceva din nimic Realitate: creativitatea înseamnă adesea reunirea ideilor într-un mod
Creator singuratic	Mit: Lucrările creative sunt generate de persoane unice Realitate: creativitatea este adesea un efort de echipă
Originalitate	Mit: O idee creativă este deținută în întregime de persoana care a gândit-o
Constrângeri	Mit: Constrângerile ne împiedică creativitatea Realitate: Adesea ideile creative vin din limitări de timp, spațiu și bani
Timp	Mit: Creativitatea necesită timp, iar eu nu am Realitate: ideile creative vin în timp, dar nu necesită neapărat mult timp
Nu este treaba mea	Mit: Nu este TREBAREA mea să fiu creativ Realitate: locurile de muncă mai puțin creative devin automatizate, așa
Expert	Mit: Soluțiile creative sunt generate de experți Realitate: Problemele grele necesită adesea o minte inocentă
Muză	Mit: Odată ce ai o idee nouă, munca este gata Realitate: creativitatea este un proces pe termen lung de învățare,
Inovație	Mit: Creativitate = Inovație Realitate: Inovația este punerea în aplicare a ideilor creative

Sursa: Autorii

Exercițiul 3: Două găleți

Obiectiv:

- Creați un nou produs pentru o companie;
- Descrieți noul produs.

Durata: 30 min.

Instrumente: dispozitiv cu conexiune la internet (activitate online), tablă, marker, hârtie, piețe (activitate față în față)

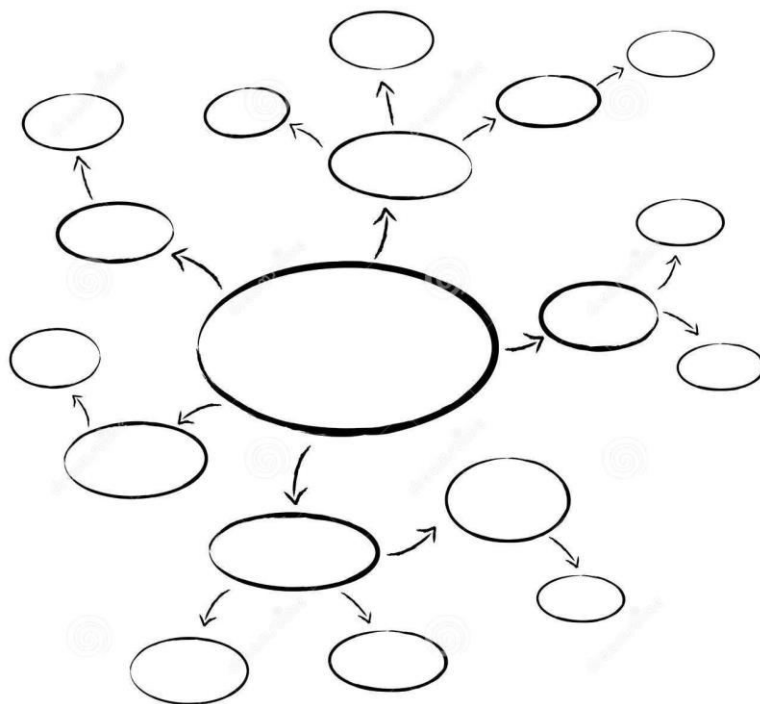
Metode: brainstorming

Descrierea exercițiului: Lucrați pentru Nike, care vă cere acum să dezvoltați un produs pentru ei.

Sarcini: Elaborarea caracteristicilor produsului, a beneficiilor, a publicului țintă și, eventual, a ideilor de promovare.

Debriefing: Prezentați-vă ideile folosind metoda brainstormingului.

Exemplu:



Lecții învățate: Asocierea forțată (combinarea unor idei disparate) este o modalitate utilă și practică de a obține idei pentru o potențială inovație și o abilitate care poate fi dezvoltată la studenți.

Recomandare (pentru activitatea față în față):

- Elevii pot forma echipe de trei până la cinci persoane;
- Grupurile au la dispoziție între șapte și zece minute pentru a dezvolta caracteristicile produsului;
- Un purtător de cuvânt din fiecare echipă face o scurtă prezentare în fața clasei, în timp ce instructorul notează ideile lor pe tablă.

Forum

Obiective:

- Definiți creativitatea;
- Dați exemple de creativitate zilnică.

Sarcini:

- Vorbiți-ne despre un exemplu de creativitate în viața de zi cu zi pe care îl experimentați și descrieți de ce reprezintă creativitatea pentru dumneavoastră. Puteți încărca o fotografie ca exemplu.

Lecturi suplimentare

1. Explorarea modelului celor patru C al creativității; implicații pentru înzestrare:
https://s3.amazonaws.com/jck_articles/KaufmanBeghetto2009.pdf
2. Creativitate:
https://www.blackwellpublishing.com/content/personalityandindividualdifferences/9781405130080_4_010.pdf

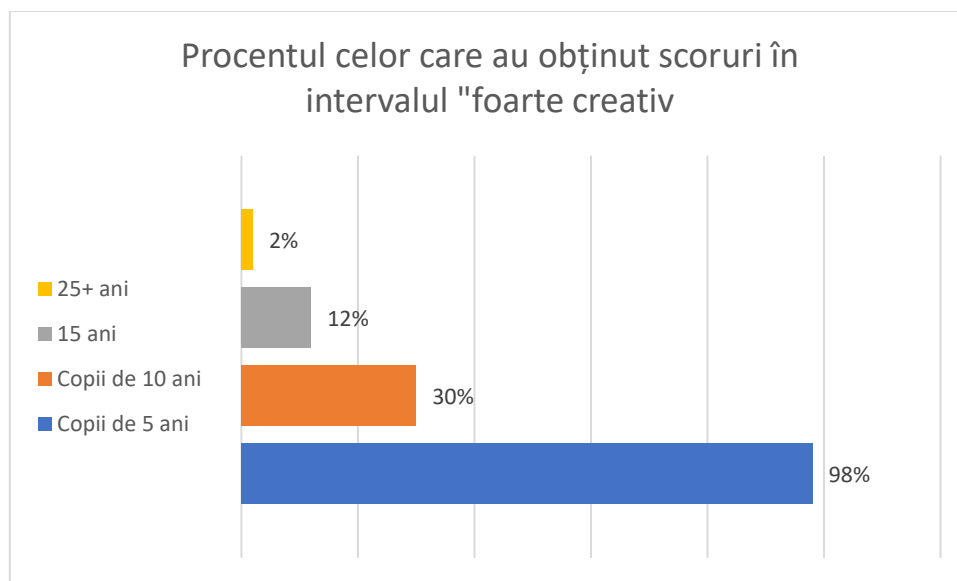
4. Modulul 4. Creativitatea în practică

Până la concursul modulului, stagiarul trebuie să fie capabil să:

- Enumerați strategiile de creativitate;
- Rezolvați probleme de gândire ieșite din comun;
- Explicați metaforele.

Învățarea sau deprinderea creativității

În 1968, George Land (George Land & Beth Jarman, 1992) a dat un test de creativitate la 1.600 de copii de cinci ani. Testul era același cu cel folosit de NASA pentru a selecta ingineri și oameni de știință inovatori. El a testat din nou aceiași copii la vârsta de 10 ani (1973) și din nou la 15 ani (1978). În 1985, a testat 280.000 de adulți pentru a vedea cât de creativi sunt.



Sursă: (Land & Jarman, 1992)

"Ceea ce am concluzionat", a scris Land, "comportamentul necreativ este învățat". De aici și din cercetări similare, putem concluziona că, prin urmare, creativitatea nu este învățată, ci mai degrabă neînvățată.

În calitate de copii mici, suntem mai creativi pentru că privim cu ochi proaspeți, "nepoluati" și "nepătați". Suntem foarte lipsiți de experiență și neconstrânși de cunoștințele existente, de aceea avem fantezii și suntem nerealiste. Ca adolescenți și adulți, începem să filtrăm tot ceea ce vedem, la fel ca o lentilă polarizată care lasă să intre doar lumina care este aliniată într-un singur sens. Pentru a inversa anii de gândire filtrată, trebuie să începem să conectăm experiențele și să sintetizăm idei noi. Trebuie să îi învățăm pe elevii noștri pașii creativi pentru a scoate la iveală idei noi, inovatoare și pline de imaginație. În mod ideal, idei creative pe care elevii înșiși au crezut că nu le-ar fi putut concepe anterior.

Creativitatea poate fi învățată? Da, abilitățile de creativitate pot fi învățate. Nu stând la un curs, ci învățând și aplicând procesele de gândire creativă. Pe baza a 70 de studii anterioare, creativitatea poate fi învățată mai bine dacă ne concentrăm pe dezvoltarea abilităților cognitive folosind exerciții realiste adecvate domeniului în cauză (Scott, Leritz, & Mumford, 2004).

Exemplu de creativitate învățată

Predarea creativității la IBM - International Business Machines Corporation (Turak, 2011)

Louis Mobley a lucrat pentru IBM și și-a dat seama că succesul IBM depindea de faptul că trebuia să îi învețe pe directori să gândească în mod creativ, mai degrabă decât să îi învețe cum să citească rapoartele financiare. Prin urmare, el a dezvoltat Școala de cadre IBM în jurul a șase principii pentru o mai mare creativitate. În anii următori, IBM a fost o organizație foarte creativă. Iată cele șase principii și aplicarea lor:

Metodologiile tradiționale de predare, cum ar fi lectura, prelegerile, testarea și memorarea sunt inutile.

A pune întrebări radical diferite într-o manieră neliniară este cheia creativității

Proiectarea „experiențe uluitoare pentru a demola ipotezele preexistente și pentru a scoate oamenii din zona lor de confort”

Un recrut marin nu învață să fie marin citind un manual, ci trecând prin rigorile taberei de

Școala IMB a fost o înscriere nesistematică, nestructurată, bazată pe interacțiunea colegilor

Școala Mobley a fost proiectată o oglindă uriașă auto reflectivă pentru a dezvălui părțile,

Fiecare idee grozavă iese din sute de idei proaste, iar mulți dintre noi nu ne împlinim niciodată potențialul creativ pentru că ne este frică să nu ne descurajăm. Fiecare idee „rea” sau „greșită” este doar o bază pentru idei egale.

Sursa: IBM Executive School

Cinci pași pentru a-ți optimiza creierul pentru descoperiri

Astfel, am învățat cum poate creativitatea un lucru pe care îl putem îmbunătăți. Creativitatea constă în găsirea de noi modalități de rezolvare a problemelor și de abordare a situațiilor. Aceasta nu este o abilitate limitată la artiști, muzicieni sau scriitori; este o abilitate utilă pentru toată lumea. Acești 5 pași vă pot ajuta să vă optimizați creierul pentru descoperiri și să vă stimulați creativitatea



Erasmus+

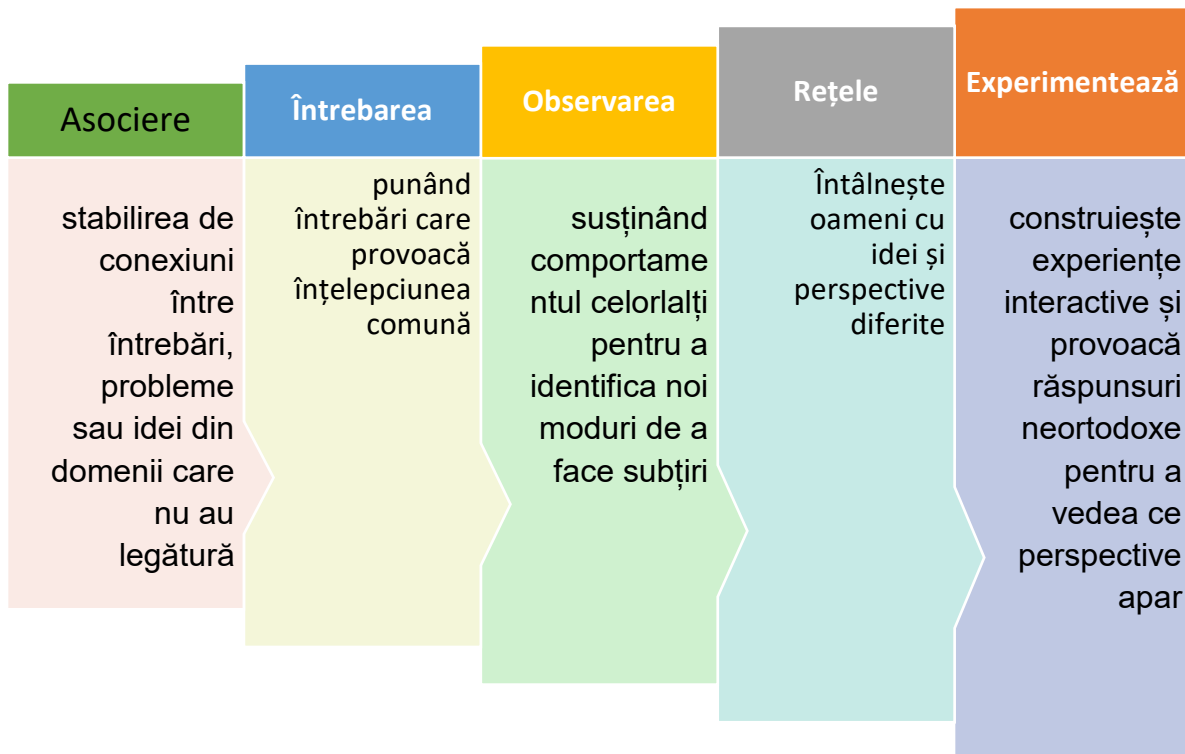


ATHENS
LIFELONG
LEARNING
INSTITUTE

4 TEAM 4
excellence



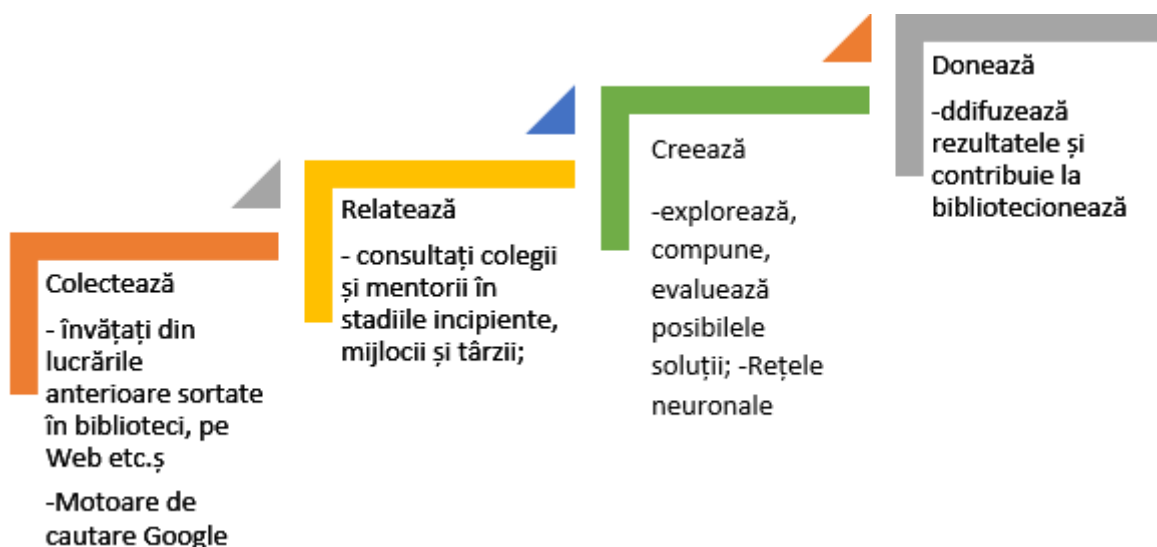
SEAL
CYPRUS



Sursa: Autorii

Un proces creativ evolutiv în patru pași

Educația trece de la învățarea de informații, studiul cunoștințelor actuale sau chiar dezvoltarea gândirii critice, la crearea de noi obiecte, idei sau performanțe. Pentru a facilita actele creative, (Shneiderman B. , 1999) a definit un proces creativ evolutiv. Modelul relevă relația apropiată dintre învățare și creativitate.



Sursă: Adaptat după (Shneiderman B. , 1999)

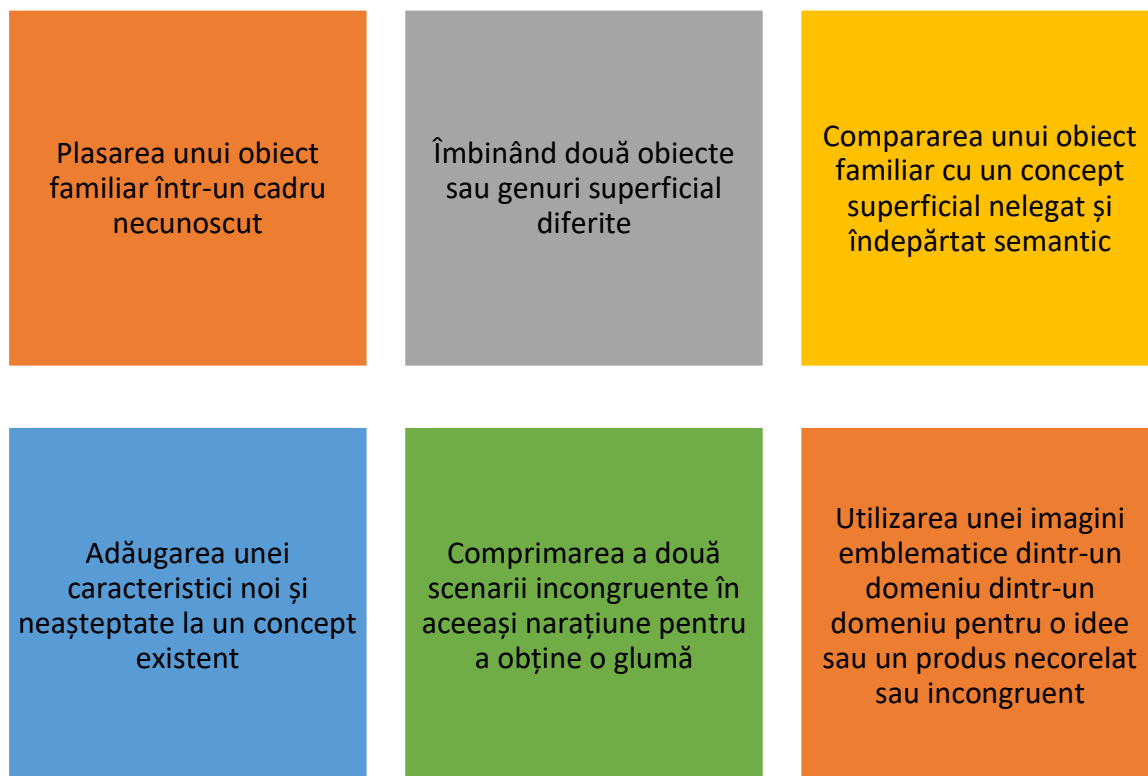
Exemplu de proces de creativitate

Cum am creat acest curs? Am folosit acești 4 pași:

1. A colectat surse, materiale, exemple relevante despre tema învățării și creativității;
2. Relații cu alți proiectanți de cursuri, formatori și tineri;
3. A creat cursul prin redactarea materialelor, a graficelor, tabelelor, prezentărilor, etc.
4. V-a donat cursul prin crearea unei platforme de învățare online și prin diseminarea cursului în social media și pe site-uri web.

Utilizarea creativității combinatorii

Contrar mitologiei momentelor de creativitate AHA, cele mai multe idei noi sunt de fapt de natură combinatorie. A crea înseamnă a îmbina bucățile existente de intuiție, informații, gânduri și experiențe în noi materiale și noi interpretări ale lumii, a lega ceea ce aparent este disociat, a vedea modele în care alții văd haos. Iată câteva sfaturi:

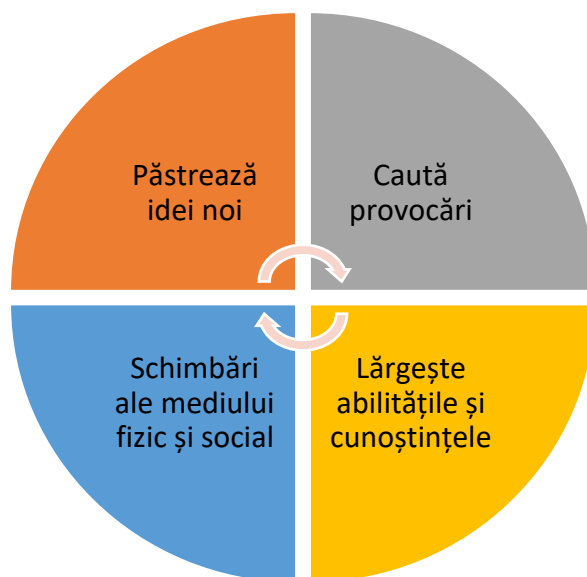


Sursa: Autorii

Abilitățile de care avem nevoie pentru a ne exprima creativitatea

Inventarul Epstein Creativity Competencies Inventory for Individuals (ECCI-i) este un test care măsoară patru tipuri de abilități care îi ajută pe oameni să își exprime creativitatea (Epstein, 2020). Acesta este derivat din peste 25 de ani de cercetări de laborator și de teren privind creativitatea și a fost validat științific pe un eșantion de peste 13.000 de persoane din 47 de țări.

Potrivit Dr. Epstein, cele patru tipuri de abilități sunt:



Sursă: Autorii, pe baza (Epstein, 2020)

Fă testul și află ce punctaj ai obținut în cele patru tipuri de competențe:

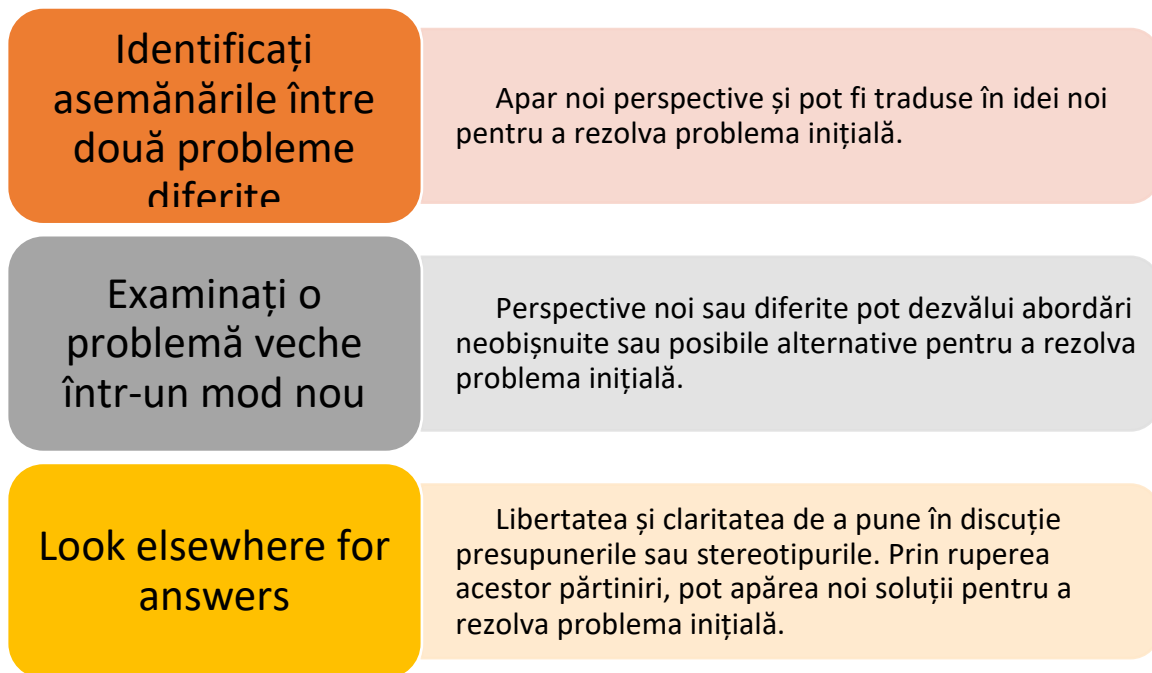
<https://mycreativityskills.com/>

Cei mai mulți oameni reușesc să completeze testul în mai puțin de 10 minute și nu există răspunsuri corecte sau greșite. Selectați doar răspunsul care vi se pare cel mai bun.

Metafore pentru a inspira gândirea creativă

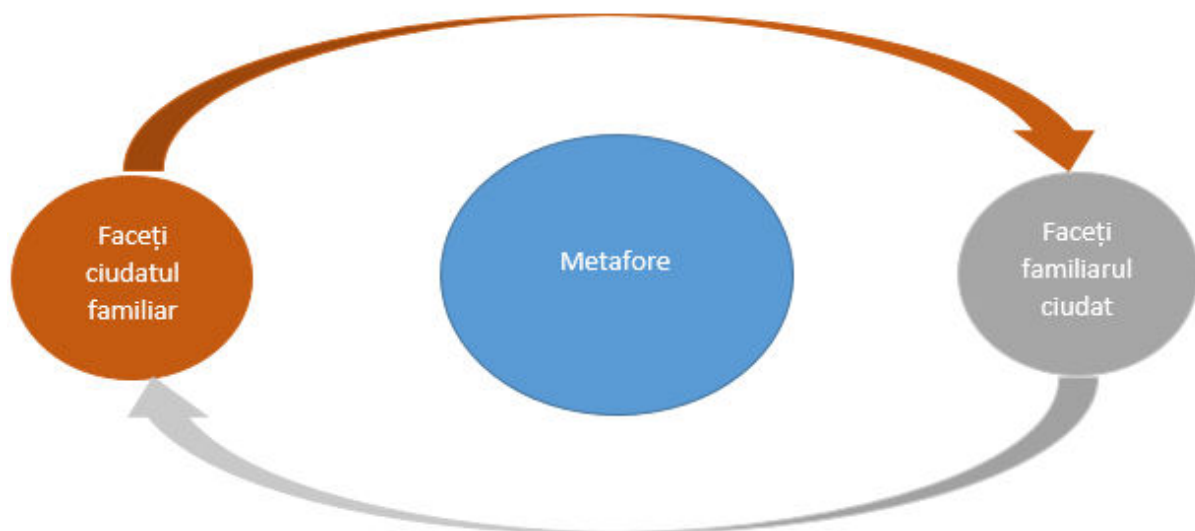
Privind ceea ce este familiar dintr-o perspectivă nouă, pot fi identificate puncte moarte, elemente esențiale uitate sau idei complet noi. Aceasta este cheia utilizării acestui stil de metaforă: schimbarea punctului de vedere pentru a obține o nouă perspectivă.

O metaforă pune în contrast o problemă existentă cu o altă problemă, obiect sau circumstanță, fără legătură sau diferită. Metaforele ajută gândirea creativă prin reîncadrarea situației sau a problemei în trei moduri (Eklund, 2014):



Prin reîncadrare, metaforele pot contribui la a face ca straniu să devină familiar și, invers, familiarul să devină ciudat.

Metaforele ajută la înțelegerea necunoscutului prin compararea acestuia cu ceva ușor de înțeles. De exemplu, industria tehnologică la începuturile sale, a folosit metafore pentru a descrie consumatorilor săi produse sau servicii noi și complicate, cum ar fi mouse-ul, laptopul, Windows sau Facebook.



Sursa: Autorii

Exemplu de utilizare a metaforelor

Cercetători (Lockton, et al., 2019) au analizat proiectarea de ateliere de lucru pentru a ajuta la generarea de idei și la reîncadrarea problemelor. Aceștia au folosit 75 de carduri fotografice și 75 de carduri de text care au fost oferite la 180 de participanți în diferite ateliere. Cartonașele de text reprezentau un concept abstract, dificil de vizualizat, dar care ar putea fi posibil de realizat prin

utilizarea unei metafore, în timp ce cartonașele fotografice erau un amestec ales în mod arbitrar de fenomene naturale și artificiale.

Participanții au răsfoit pur și simplu seturi de carduri cu imagini și texte pe care le-au combinat în mod creativ pentru a sugera posibile metafore și apoi s-au gândit mai departe la modul în care ar putea fi dezvoltat un concept în jurul noilor metafore pe care le-au generat. Cei 180 de participanți au validat fezabilitatea juxtapunerii text-fotografie ca proces de generare de metafore pentru a inspira noi concepte și creativitate.

Este interesant faptul că, în unele cazuri, diferite grupuri au identificat fotografiile diferite pentru același concept de text, în timp ce în alte cazuri aceeași fotografie a fost aleasă ca metaforă pentru două concepte de text diferite.

Figura de mai jos, Umbrele și Adaptorii au fost folosite ca metafore pentru a aborda relațiile de putere dintre oameni. Un grup s-a axat pe umbre ca metaforă (mai jos, în stânga), preconizând un ecran de realitate augmentată care ar permite oamenilor din interior să "vadă" influența sau puterea pe care oamenii o au unii asupra altora. Un alt grup (mai jos) a folosit adaptorii ca metaforă pentru a vedea cum se integrează echipele și cum diferite componente (oameni) transformă puterea în moduri diferite pentru a obține rezultatul final.



Sursa: (Lockton, et al., 2019)

În schimb, grupurile din diferite ateliere au folosit aceeași fotografie (valuri) ca metaforă pentru lucruri diferite: Echilibrul aromelor într-o masă și accentele oamenilor.

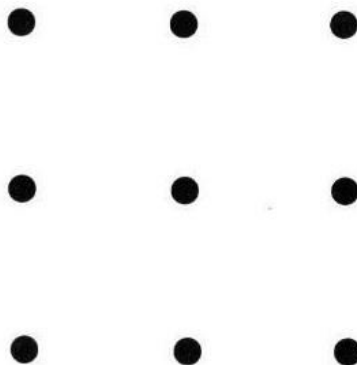


Sursa: (Lockton, et al., 2019)

Asocierea dintre arome și valuri a reprezentat un concept pentru o aplicație pe care oamenii o pot folosi pentru a urmări și planifica experiențele de a încerca noi bucătării la restaurante și pentru a se întâlni cu potențiali prieteni la masă pe baza unei vizualizări de tip val a aromelor și ingredientelor de-a lungul timpului, care uneori coincid, alteori diferă. The Waves and People's accents (Valurile și accentele oamenilor) este un concept pentru o interfață de învățare a limbilor străine axată în special pe pronunție, care utilizează vizualizări de valuri într-o piscină care se consolidează sau interferează între ele pentru a reprezenta pronunții coincidente sau diferite.

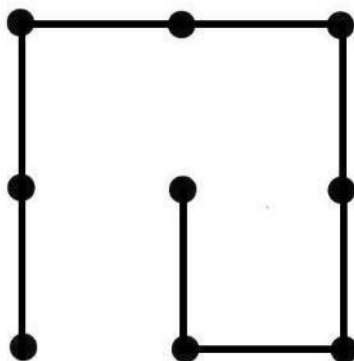
Gândirea în afara cutiei

Atunci când vine vorba de rezolvarea unei probleme, impunem implicit limitări care nu au apărut odată cu problema. Un exemplu clasic este cel în care nouă puncte sunt dispuse pe laturile și în mijlocul pătratului, așa cum se vede în imaginea de mai jos.



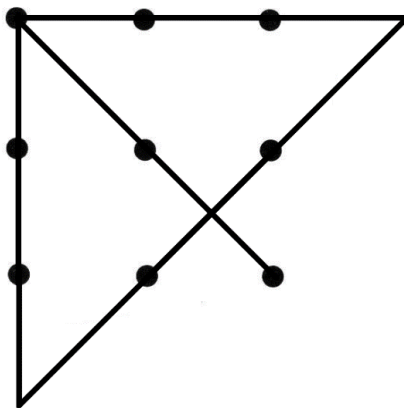
Sursa: Autorii

Provocarea constă în a lega punctele cu cel mult 4 linii drepte fără a scoate creionul din pagină. Primele încercări sunt adesea dezamăgitoare, deoarece multe persoane pot ajunge la cinci linii în loc de patru.



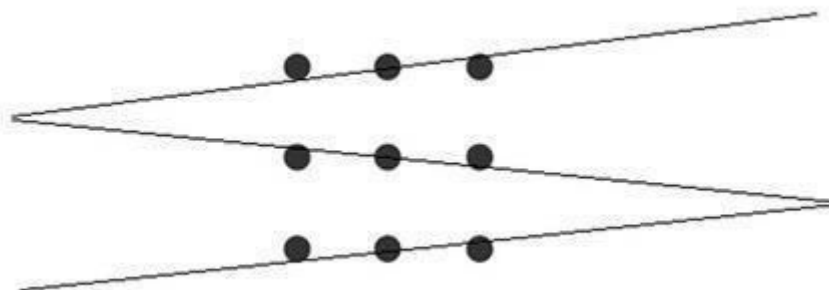
Sursa: Autorii

Puzzle-ul ilustrează modul în care mințile noastre tind să aplice presupuneri, limitări percepute inutil și autorestricții asupra metodelor de abordare a problemelor pentru a-și limita abilitățile de rezolvare a problemelor. Cea mai cunoscută soluție a puzzle-ului este prezentată mai jos:



Sursa: Autorii

Soluția constă în a observa că limitele pătrate pot fi depășite. Alții pot veni cu o altă soluție:



Ce am învățat din acest puzzle? Iată câteva sugestii (Innovations Infinite, 2011):

1. Priviți dincolo de definiția actuală a problemei.
 - a) Analizați definiția pentru a afla ce este permis și ce nu este permis.
 - b) Există reguli reale pentru această problemă?
 - c) Căutați alte definiții ale problemelor.
 - d) Nu acceptați definițiile altora ale problemelor.
 - e) Dacă o definiție a problemei este greșită, nicio soluție nu va rezolva problema reală.
2. Studiați limitele
 - a) Care sunt limitele soluției?
 - b) Există limite reale sau doar percepții proprii?
 - c) Care sunt posibilitățile dacă depășești limitele?
 - d) Care sunt beneficiile unor mici schimbări de limite?
3. Munca grea nu dă întotdeauna roade
 - a) Repetarea aceluiași proces greșit nu ajută.
 - b) Puteți fi foarte aproape de o soluție, fără a vă apropia de ea.
 - c) Uneori este mai greu să găsești soluția decât să o implementezi.

În mod clar, rezolvarea acestui puzzle necesită din partea noastră să "gândim în afara cutiei".



Surse: Pexels.com

De ce ar trebui să gândim în afara cutiei

A gândi în afara cutiei înseamnă că rezultatul dorit poate fi obținut prin explorarea unor soluții și metode alternative. A gândi diferit vă va afecta puternic și pozitiv. Iată câteva motive pentru a gândi în afara cutiei:



Sursa: Autorii, pe baza (Sykes, 2019)

Punerea în discuție a status quo-ului. Dacă toată lumea acceptă lucrurile așa cum sunt, nicio invenție sau schimbare nu va avea loc vreodată la nivel mondial.

De exemplu, dacă Thomas Edison ar fi considerat că lămpile cu gaz sunt suficient de bune așa cum erau, nu ar fi putut dezvolta niciodată becurile și nici electricitatea pentru a le alimenta. Întreaga lume ar fi putut fi un loc foarte întunecat (la propriu) dacă el nu ar fi gândit în afara cutiei.

Atunci când gândiți în afara cutiei și puneți întrebări cu privire la status quo, vă gândiți în permanență la modul în care puteți dezvolta o experiență, un produs sau un serviciu. Acest lucru vă ajută să continuați să vă dezvoltați și poate contribui la luarea unor decizii înțelepte.

O perspectivă mai mare. Dacă ești închis la minte, universul poate deveni foarte limitat. Gândirea în afara cutiei vă poate extinde viziunea asupra lumii și vă poate oferi o mai bună perspectivă asupra evenimentelor din cariera și viața dumneavoastră.

De exemplu: "Când tot ce ai este un ciocan, totul pare a fi un cui". Abraham Maslow.

Sunteți mai deschis la o serie de puncte de vedere și idei alternative dacă sunteți capabil să luați în considerare alte puncte de vedere și moduri de a face lucrurile. Posibilitățile sunt infinite atunci când ești expus la posibilități infinite.

Mai multă creativitate în rezolvarea problemelor. Dacă există un număr limitat de moduri în care pot fi realizate lucrurile, atunci și ceea ce puteți realiza este limitat. Cu toate acestea, atunci când gândiți în afara cutiei, există imediat o mulțime de posibilități și oportunități. Dacă permiteți orice și toate soluțiile potențiale, s-ar putea să ajungeți de fapt să găsiți modalități mai inovatoare de a rezolva problemele.

De exemplu, luați în considerare, de exemplu, Netflix. Aceștia au reușit să creeze un fenomen la nivel mondial gândindu-se la o alternativă la modelul tradițional al magazinelor video, cu închirieri și taxe de întârziere. Ce idei pline de imaginație v-ar veni dacă ați gândi în afara cutiei?

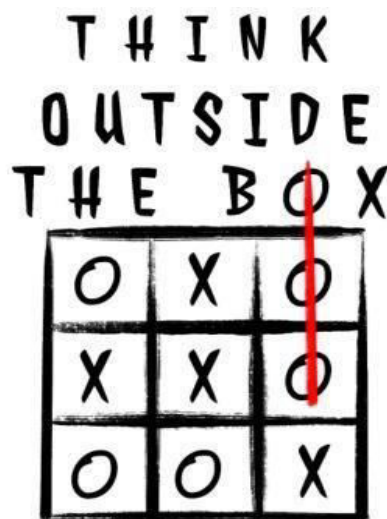
Ieșiți în evidență. Când te-ai născut pentru a ieși în evidență, de ce ai fi o față în mulțime? În cele din urmă, te încurajezi să gândești diferit atunci când ești capabil să-ți abordezi cariera dintr-un punct de vedere inedit.

De exemplu, pentru dumneavoastră, posibilitatea de a gândi în afara cutiei poate fi un avantaj. Acest lucru este înțeles destul de bine în rândul liderilor profesioniști și al firmelor inovatoare. De exemplu, Apple a fost construită pe acest principiu-cheie: "Gândește diferit". Nu vă faceți griji cu privire la faptul că sunteți diferit, pentru că acest lucru vă va face să ieșiți în evidență într-un mod pozitiv.

Rămâneți adaptabil. Tehnologia, preferințele oamenilor și tot felul de alte variabile se schimbă în mod constant, iar pentru a rămâne relevant, va trebui să fiți capabil să vă adaptați.

De exemplu, ca formatori, pentru a rămâne la zi, trebuie să ne schimbăm în mod constant. Dacă, odată cu schimbarea vremurilor, nu ne-am revizui și nu ne-am schimba strategiile de formare, am deveni rapid depășiți.

Unul dintre cele mai profunde rezultate ale gândirii în afara cutiei este că vă va permite să rămâneți adaptabil. Minteă dumneavoastră nu va fi închisă la idei, soluții sau probleme noi și, astfel, veți fi mai în măsură să faceți față unui mediu în continuă schimbare.



Sursa: Spreadshirt

Exercițiul 4: Cât de creativ ești?

Obiectiv:

- Identificați nivelul personal de creativitate.

Durata: 15 min.

Instrumente: dispozitiv cu conexiune la internet

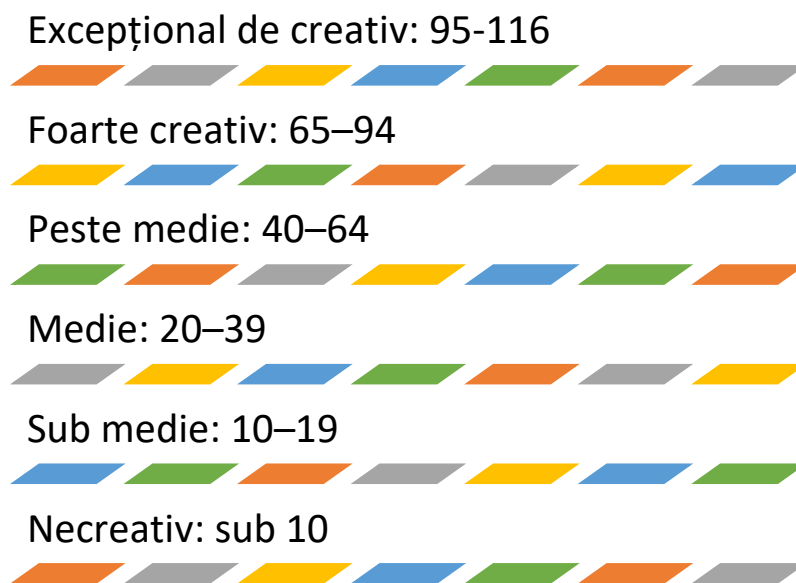
Metode: testare

Descrierea exercițiului: Următorul test (Raudsepp, 1981) citat în (Whetten & Cameron, 2016) vă ajută să determinați dacă aveți trăsăturile de personalitate, atitudinile, valorile, motivațiile și interesele care caracterizează creativitatea. Acesta se bazează pe un studiu de mai mulți ani privind atributele pe care le posedă bărbații și femeile dintr-o varietate de domenii și ocupații care gândesc și acționează creativ.

Sarcini: Faceți testul! (<https://www.kellogg.northwestern.edu/faculty/uzzi/ftp/page176.html>)

Debriefing:

Cum te compari cu ceilalți? Conform datelor de comparație construite pentru 5000 de subiecți, scorul mediu este de 55,99.



Sursă: Autorii, pe baza (Raudsepp, 1981)

Lecții învățate: Învață despre tine însuși - cât de creativ ești!

Recomandare:

- În timp ce răspundeți la întrebările testului, fiți cât se poate de sincer.
- Încearcă să nu ghicești cum ar putea răspunde o persoană creativă.

Forum

Obiective:

- Să înțeleagă procesul creativ evolutiv în 4 etape;

- Aplicați procesul creativ evolutiv în 4 pași în social media.

Sarcini:

- Rescrieți subiectul *procesului creativ evolutiv în 4 pași*. În forumul de discuții, utilizați acest model în 4 pași pentru a descrie modul în care postați ceva pe rețelele de socializare (Facebook, Instagram, TikTok, Snapchat etc.). Cum se aplică acest model la actele creative mici și mari?

Lecturi suplimentare

1. 5 moduri de a-ți îmbunătăți gândirea creativă: <https://www.topuniversities.com/blog/5-ways-improve-your-creative-thinking>
2. Gândire creativă: Definiție și structură: https://research.acer.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1038&context=ar_misc

5. Modulul 5. Mediile

Până la concursul modulului, stagiarul trebuie să fie capabil să:

- Descrieți diferite tipuri de medii;
- Creați un mediu favorabil creativității;
- Identificați tipurile de învățare prin serviciu.

Un scurt rezumat despre medii

Dicționarul Cambridge menționează că mediul este 1. aerul, apa și pământul în sau pe care trăiesc oamenii, animalele și plantele; 2. condițiile în care trăiesc, lucrează sau își petrec timpul oamenii și modul în care acestea influențează modul în care se simt, se comportă sau lucrează.

Forțele mediului încep să influențeze creșterea și dezvoltarea individului încă din pântecul mamei. Procesul educațional de dezvoltare are loc în mediul fizic, social, cultural și psihologic. Un mediu corespunzător și adecvat este foarte necesar pentru o învățare fructuoasă a persoanei. În special căminul și școala ar trebui să ofere stimulii necesari pentru experiența de învățare.

Categorizarea celor 4 P a lui Rhodes (1961) este unul dintre cele mai recunoscute modele și unul dintre primii care au afirmat că arta numită creativitate este o confluență a patru aspecte: (a) persoana creativă; (b) procesul creativ; (c) produsul creativ; și (d) presa/mediul. Soliman (2005) a afirmat că presa trebuie văzută ca fiind relația dintre indivizi și mediul lor, acest lucru este important pentru a evalua condițiile de mediu care inhibă sau potențează creativitatea.



Sursa: Hongkiat

Mediul inovator

Mediul de inovare poate fi alcătuit din modul în care colaborați și lucrați în rețea, nivelul interacțiunilor individuale și de grup, prezența și angajamentul conducerii față de inovare, precum și configurația și structurile organizaționale.



Erasmus+



ATHENS
LIFELONG
LEARNING
INSTITUTE

4 TEAM 4
excellence



SEAL
CYPRUS

Există câteva etape pentru a crea un mediu inovator (Vint, 2006):

- Crearea unei culturi a inovării prin injectarea de provocări creative în întreaga activitate didactică;
- Schimbarea constantă este o condiție prealabilă pentru un succes continuu. Introduceți o schimbare constantă în cadrul programului, disciplinei, cursului, activității la clasă sau proiectului dumneavoastră. Asigurați-vă că este strategică, omniprezentă, provocatoare și uneori copleșitoare din punct de vedere conceptual.
- Implementați o abordare bazată pe capacități la fiecare nivel de predare. Coordonați cele cinci componente ale predării: strategia, evaluarea, procesul de învățare, studentul - individul și tehnologia, pentru a interacționa în mod consecvent între ele, astfel încât să se obțină rezultate măsurabile.
- Aliniați toate părțile interesate, de la studenți la alți membri ai personalului;
- Cei mai inovatori elevi din ziua de azi, în combinație cu profesorii lor, "o fac chiar acum". Proiectați un plan pentru crearea unei experiențe de învățare flexibile care să se bazeze pe succesele actuale, deoarece promovează schimbarea rapidă și adaptabilitatea pentru a maximiza aceste succese.
- Profesorii de frunte știu că depinde de ei să atingă următorul nivel de satisfacție personală și a elevilor. Pentru a deveni un lider educațional, trebuie să urmăriți în permanență obsolescența celor mai bune practici de predare.
- Utilizarea tehnologiei informației ca element esențial pentru a îmbunătăți inovarea. Tehnologia poate fi utilizată pentru comunicare, înțelegere reciprocă, organizare, proiectare și ideare.
- Îmbunătățirea capacităților proprii prin intermediul partenerilor externi sau prin combinarea proceselor individuale.



Sursa: Idea Spies

Mediul creativ

După cum afirma Rhodes (1961), creativitatea descrie un fenomen în care un individ dezvoltă produse noi, cu o gândire cognitivă implicită, și în care există un mediu care potențează această creație.

Potrivit lui Batey și Furnham (2006), cei care studiază mediul creativ caută să înțeleagă circumstanțele fizice și sociale în care creativitatea are mai multe șanse să se dezvolte. Promovarea creativității este asociată cu interacțiunile unei persoane cu familia sa, școala și societatea. Așadar, un mediu favorabil dezvoltării creativității este legat de calitatea acestor interacțiuni și de experiențele de viață pe care oamenii le au în aceste contexte. Astfel, școala este un loc important pentru dezvoltarea abilităților creative.

În general, analiza multivariată efectuată a arătat că mediul creativ influențează procesul și produsul creativ. Participanții din domeniul științelor sociale au fost mai buni în procesul creativ, iar participanții din domeniul artelor au avut performanțe mai bune în ceea ce privește produsul creativ. În general, aceste rezultate sunt interesante, arătând că, astfel, mediul creativ influențează într-adevăr procesul și produsul creativ, dar nu și persoana creativă. În concordanță cu această idee, Trnova (2015) a afirmat: “creativitatea studenților depinde de contextul în care aceștia sunt încorporați”. Rezultatele sugerează importanța pe care școlile trebuie să o acorde organizării și obiectivelor lor, pentru a le redefini într-un mod care să promoveze creativitatea. În învățământul superior este nevoie de mult pentru a schimba reproducerea actuală a cunoașterii într-un mod de gândire mai reflexiv și mai creativ.



Sursa: Industria formării profesionale

Cum să faci un mediu creativ la școală

Pentru a crea un mediu creativ, profesorii trebuie să predea creativ și să predea creativitatea. Predarea creativă poate fi descrisă ca fiind faptul că profesorii folosesc abordări imaginative pentru a

face învățarea mai atractivă, mai atrăgătoare, mai incitantă și mai eficientă. Predarea creativității poate fi descrisă ca fiind utilizarea unor modele și strategii de predare creativă care au ca scop stimularea creativității copiilor (Morris, 2006). Astfel, pentru a crea un mediu de predare creativ, profesorii trebuie să fie foarte motivați, să aibă așteptări ridicate și să aibă capacitatea de a comunica și de a asculta copiii.

Caracteristicile profesorilor ar trebui să includă deschiderea, cunoașterea cerințelor și încrederea în ei înșiși și în domeniul lor special. De asemenea, profesorii trebuie să fie familiarizați cu tehnicile care stimulează curiozitatea și creativitatea copiilor, inclusiv motivarea copiilor să reflecteze, să se angajeze în dialog și să pună întrebări, în loc să le impună copiilor cerința de a asculta, de a dicta și de a memora, pregătindu-i astfel pe copii să fie activi și să descopere lucruri noi. Pentru a crea un mediu creativ, cadrele didactice trebuie să acționeze ca un stimulent pentru gândirea creativă prin brainstorming, tolerarea dezacordului și încurajarea copiilor să aibă încredere în propriile lor judecăți.

De asemenea, cadrele didactice trebuie să creeze un climat "receptiv" și flexibil în clasă, în care copiii să nu se teamă să își exprime și să își împărtășească ideile, care să încurajeze imaginația și să valorizeze munca în colaborare între copii. Pentru a realiza un astfel de mediu creativ, profesorii ar trebui, de asemenea, să fie foarte entuziaști, să aprecieze diferențele individuale, să prețuiască eforturile și ideile copiilor, să ofere oportunități de a exersa și de a experimenta fără amenințarea evaluării și să acorde mai multă atenție autoevaluării copiilor, mai degrabă decât evaluării celorlalți. De asemenea, copiii ar trebui să participe în mod activ la procesul de învățare și să aibă propriile sarcini și activități specifice și ar trebui să fie încurajați să gândească liber, să aleagă activitățile și să ia propriile decizii.

În cele din urmă, consolidarea creativității copiilor necesită un mediu de învățare bogat, cu materiale diverse și o gamă largă de resurse și instrumente, inclusiv resurse tehnologice (Beghetto & Kaufman, 2014), și cu spațiu pentru a lucra independent (Stojanova, 2010).



Sursa: Învățământ chibzuit

Mediul social media

Cunoscute anterior sub denumirea de "medii de calcul social", mediile sociale se referă la spațiile online în care indivizii stabilesc și mențin interacțiuni sociale virtuale cu alte persoane. Scopul realizării acestor interacțiuni sociale virtuale poate varia în funcție de participanți.

Internetul și tehnologia mobilă oferă o multitudine de posibilități interesante pentru profesori și elevi de a crea și încărca propriul conținut audio-vizual. De asemenea, ei pot folosi internetul pentru a contacta artiști din orice parte a lumii pentru a le cere sfaturi și opinii despre munca lor. Artiștii pot utiliza instrumente de videoconferință și întâlniri virtuale pentru a susține ateliere de lucru.

Utilizarea mediilor sociale și a platformelor sociale dedicate în învățarea la clasă încurajează elevii să lucreze împreună, colaborând online la proiecte comune. Acest lucru oferă o nouă ieșire creativă, iar brainstormingul implicat poate stimula procesul creativ.

Încă de la prima sa apariție, social media a câștigat o popularitate remarcabilă în viața noastră. În general, acestea au îmbunătățit modalitățile de comunicare, oferind mai multă interactivitate și abordări eficiente în schimbul de informații. În prezent, mediile orientate către social media sunt utilizate pe scară largă în aproape orice loc din întreaga lume. Datorită spectrului larg de aplicații al mediilor sociale, acestea au fost folosite de oameni chiar și în viața profesională. Putem observa că mediile de socializare deosebit de populare sunt folosite de multe companii pentru a îmbunătăți eficacitatea și eficiența în activitatea lor.

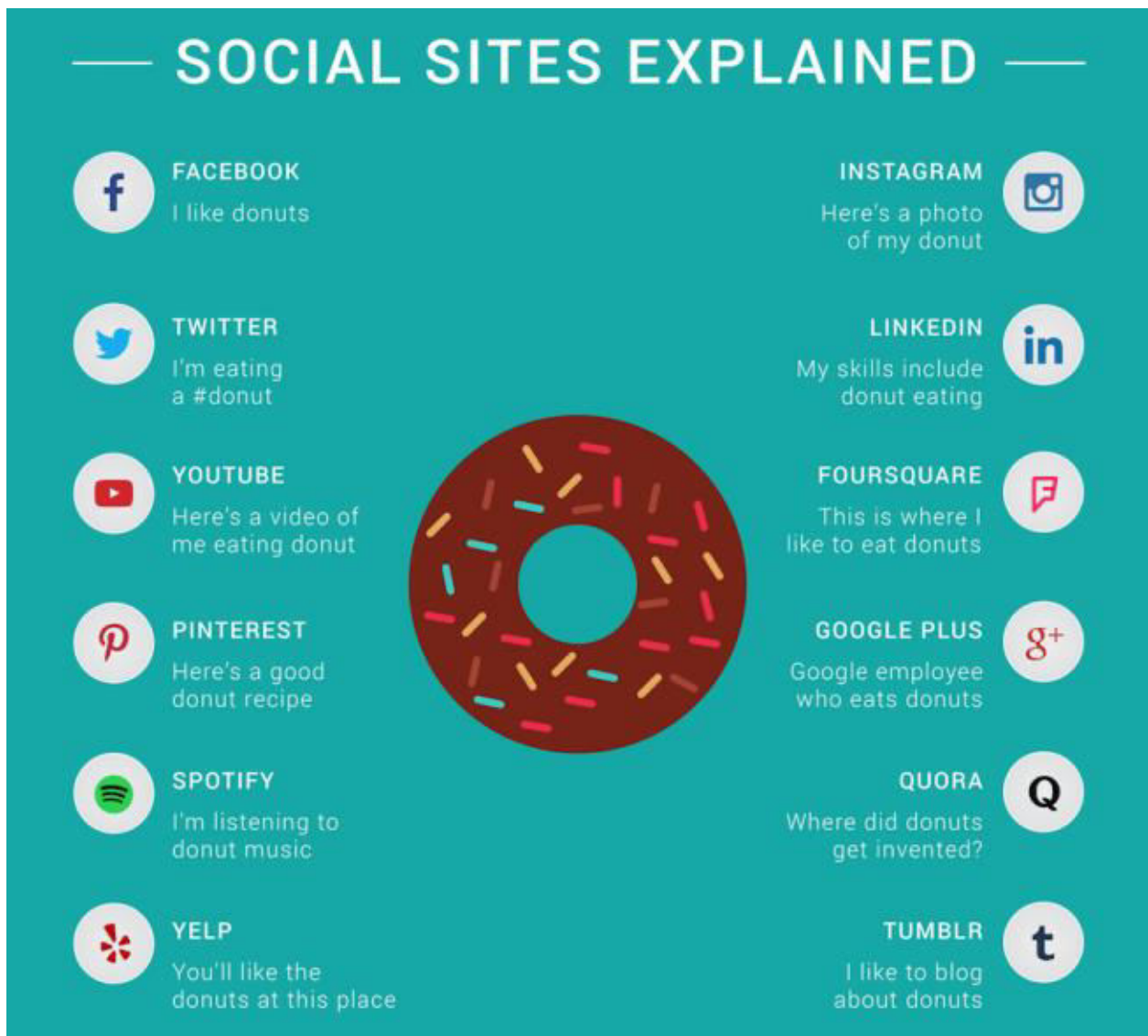
Mediile de socializare sunt instrumente utile - tehnologii pentru crearea de comunități bazate pe Web, în care oamenii pot comunica și interacționa cu alte persoane prin intermediul interfețelor și instrumentelor Web. Mediile de socializare populare de astăzi utilizează diferite abordări, metode sau tehnologii pentru a permite oamenilor - utilizatorilor să experimenteze comunicarea interactivă și diferite modalități de partajare, creare și, de asemenea, de schimb de informații. În literatura de specialitate s-a afirmat că mediile de comunicare socială au încurajat noi modalități de comunicare și de partajare a informațiilor și că acestea sunt utilizate în mod regulat de milioane de persoane, popularitatea lor crescând rapid în timp.



Sursa: Marketing Matters

Utilizatorii comunică diferit pe fiecare canal social. Fiecare rețea socială se adresează unui tip diferit de utilizator. Pentru a avea succes cu rețelele sociale, este important să înțelegi clar cum comunică utilizatorii pe fiecare platformă. Pentru a explica, conținutul pe care îl scrii pe Twitter nu ar trebui să fie copiat și lipit pe Facebook.

Este greu să ții pasul cu atât de multe tipuri de social media. Această imagine rezumă foarte bine unele dintre diferențe, folosind analogia cu o gogoasă:



Sursa: Insights

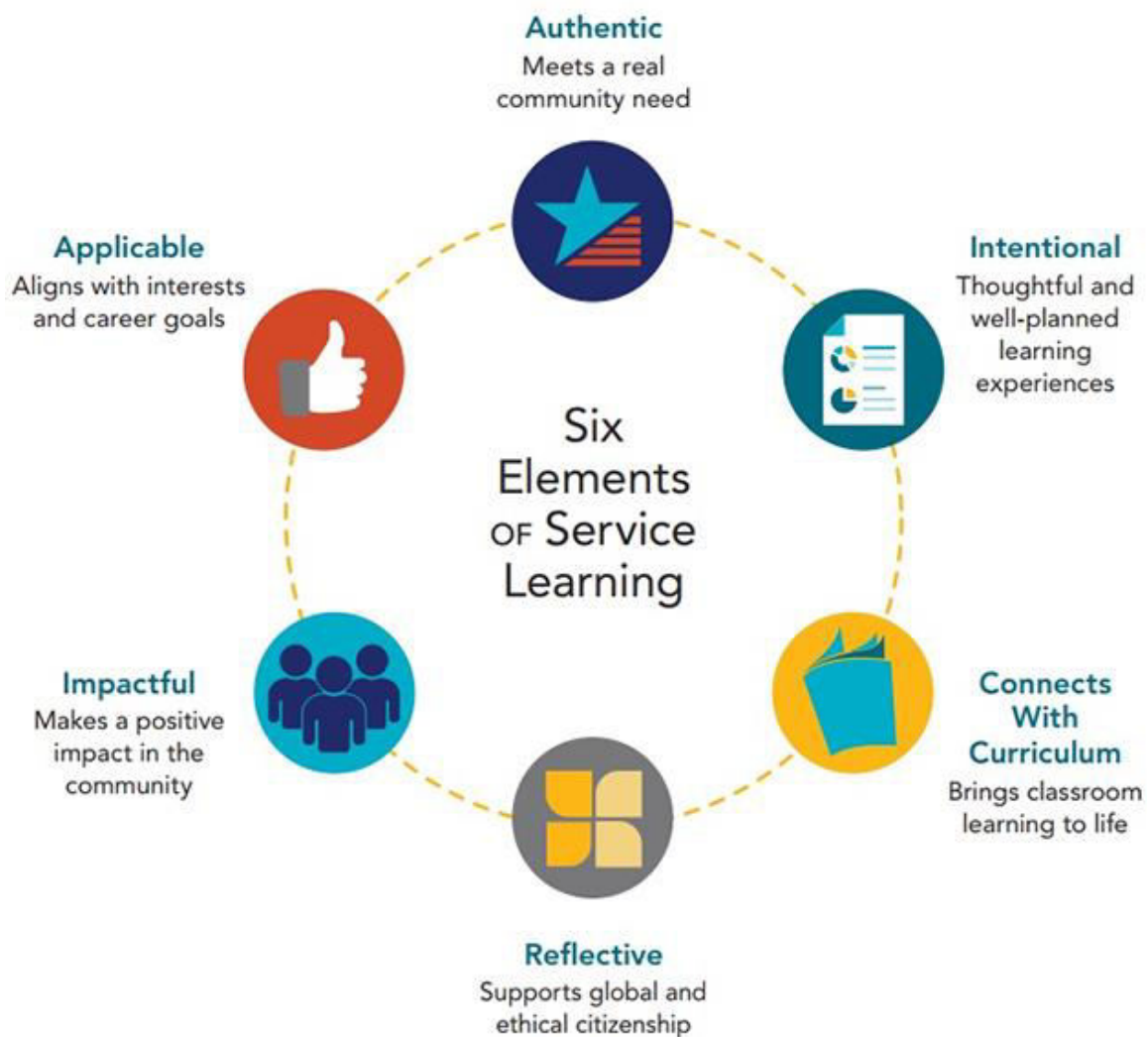
Învățarea prin serviciul comunitar

Termenul de service learning este folosit uneori pentru a descrie învățarea prin experiență care are loc prin intermediul unui serviciu comunitar semnificativ, util, structurat și reflexiv. Unii autori fac distincția între învățarea prin serviciu și serviciul comunitar, subliniind dimensiunile largi de învățare pe care le implică prima, inclusiv dezvoltarea personală, socială și cognitivă.

Service Learning sau învățarea prin angajament reprezintă una dintre cele mai promițătoare metode de promovare a educației pentru dezvoltare durabilă. Este o abordare alternativă de predare în care

elevii se confruntă cu probleme reale și încearcă să găsească soluții cooperând cu parteneri precum comunități, ONG-uri și companii.

Elevii învață și se dezvoltă prin implicarea în proiecte concrete, răspunzând nevoilor comunităților și făcând experiențe personale, integrate într-un mediu de învățare academic în care pot reflecta asupra acțiunilor lor. Elevii învață teorii în sala de clasă și, în același timp, fac voluntariat într-o agenție (de obicei, o organizație non-profit sau un grup de servicii sociale) și se angajează în activități de reflecție pentru a-și aprofunda înțelegerea a ceea ce se predă.



Sursa: CSUSM

Programele bune de învățare prin serviciu pun accentul pe conștientizarea personală și a comunității, precum și pe serviciu. Elevii trebuie să învețe să înțeleagă modul în care acțiunile se bazează pe valorile personale și să reflecteze și să își pună la îndoială propriile valori. Pentru ca elevii să se dezvolte ca indivizi, este esențial ca aceștia să se implice în propriile valori și să nu considere serviciul ca pe o cerință sau o corvoadă. Aceștia trebuie să petreacă timp și să depună efort pentru a înțelege scopul învățării prin serviciu, pentru a dezvolta o înțelegere mai sofisticată a individului ca parte a comunității, pentru a dezvolta un simț al responsabilității, pentru ei înșiși și pentru ceilalți, și pentru a aprecia valoarea și recompensele oferite.

În mod ideal, învățarea prin muncă în folosul comunității ar trebui să fie legată de pasiunile, obiectivele și ambițiile personale ale studenților. Există o mulțime de oportunități pentru cei care au

abilități deosebite de a le aplica la învățarea prin serviciu. Competențele în domeniul IT pot fi folosite pentru a dezvolta produse IT utile sau pentru a instrui alte persoane. Studenții cu aptitudini în discipline precum limbile străine și matematica pot fi tutori pentru alții. Artiștii de spectacol pot oferi divertisment și își pot inspira arta din activitățile din comunitate. Pot fi încurajate conducerea studenților și experiența antreprenorială.

Prin urmare, în centrul oricărei bune învățări prin serviciu se află reflecția. Studenții trebuie să gândească în mod critic și creativ, individual și în grupuri, cu privire la așteptările și experiențele de învățare prin serviciu. Intenția este de a aduce beneficii în egală măsură furnizorului și beneficiarului serviciului. Este important ca elevii să înțeleagă că persoanele din medii diferite, în special cele mai puțin privilegiate, vor avea ceva de învățat de la ei.



Sursa: YouTube: Etapele învățării prin serviciu

Programele de învățare prin muncă în folosul comunității și de servicii comunitare bine planificate și gestionate au o serie de beneficii pentru comunitate și pentru individ. Printre acestea se numără:

- Dezvoltarea unui sentiment de bunăstare prin ajutorarea celorlalți;
- Beneficii pentru sănătatea fizică și mentală, în special în cazul voluntarilor mai în vârstă (a se vedea CNCS, 2007), dar începerea din tinerețe va ajuta la încurajarea elevilor să vadă această activitate ca pe o activitate care durează toată viața. Este interesant faptul că unele cercetări par să sugereze că motivația pentru a face servicii este un factor critic în determinarea beneficiilor pentru sănătatea celui care le oferă. Dacă motivația este altruismul, beneficiile sunt mai mari decât dacă este vorba de obligație sau datorie;
- Implicarea elevilor în comunitate și creșterea conștiinței sociale, a conștiinței de sine și a simțului responsabilității;
- Dezvoltarea competențelor de comunicare, colaborare, leadership și a altor competențe intra și interpersonale.
- Înțelegerea problemelor sociale relevante pentru comunitățile lor și dezvoltarea unei mai bune înțelegeri și aprecieri a diversității;

- Îmbunătățirea aplicațiilor studenților în învățământul superior și la locul de muncă.

Învățarea prin servicii ar trebui să fie sărbătorită. Forma pe care o ia această celebrare trebuie gândită cu atenție și poate varia în funcție de vârsta elevilor. Recunoașterea realizărilor elevilor prin insigne sau premii poate fi un bun motivator, dar numai dacă elevul își apreciază participarea în mod intrinsec, mai degrabă decât să o vadă ca pe o obligație care îi este impusă. Școlile pot sărbători învățarea prin serviciu, precum și alte activități de învățare co-curriculară valoroase, făcându-le o parte obișnuită a comunicării și discuțiilor din școală. Elevii care fac lucruri creative și valoroase trebuie să fie apreciați, nu doar cei care au rezultate academice ridicate. Cultura școlii trebuie să evidențieze un dialog regulat, sincer și larg răspândit în jurul învățării prin serviciu. Rolul important pe care îl joacă profesorii în modelarea acestui lucru prin comportamentul și acțiunile lor nu poate fi supraestimat.



Sursa: CASE

Exemple de activități de învățare prin serviciu și de servicii în folosul comunității:

Unele școli stabilesc un interval de timp fix pentru servicii comunitare și alte activități extra curriculare, de exemplu, o după-amiază pe săptămână. Alte școli se așteaptă ca aceste activități să fie efectuate după orele de curs. Există numeroase oportunități pentru servicii în folosul comunității, cum ar fi:

Inovatoare: depășirea barierelor

- Cercetarea, apoi proiectarea și/sau dezvoltarea de soluții, produse sau servicii, de exemplu pentru persoanele cu handicap, îmbunătățirea sustenabilității mediului, energie regenerabilă;
- Construirea de baze de date simple sau soluții IT, aplicații care servesc o funcție comunitară;
- Sensibilizarea comunității cu privire la problemele de sănătate/mediu prin cercetare și comunicarea/prezentarea rezultatelor.

Creativitate și performanță



Erasmus+



ATHENS
LIFELONG
LEARNING
INSTITUTE

4 TEAM 4
excellence



SEAL
CYPRUS

- Corul elevilor, teatru, activități artistice în comunitatea locală;
- Comunitatea locală este adusă în școală, unde se organizează activități artistice, cum ar fi cântecul, teatrul și arta;
- Elevii organizează participarea comunității locale la activități artistice.

Instruire

- Elevii conduc cursuri de formare în domeniul IT pentru comunitatea locală, în special pentru cetățenii mai în vârstă care nu dispun de competențe de bază, folosind facilitățile IT și sălile de clasă ale școlii;
- Elevii oferă meditații altor elevi sau grupuri din comunitate la limbi străine, matematică sau alte materii.
- Studenții participă ca asistenți la clasă sau instructori sportivi asistenți.

Serviciul activ

- Asistență în centre de îngrijire, spitale, școli pentru persoane cu nevoi speciale;
- Asistență într-un centru de protecție a animalelor.



Sursa: Edutopia

Mediu

- Clubul de mediu din cadrul școlii monitorizează risipa, organizează reciclarea și sugerează practici de mediu mai bune.
- Elevii sunt implicați în activități de conservare locală.

Leadership/management

- Consiliul școlar, reprezentantul clasei, prefect.



Erasmus+



ATHENS
LIFELONG
LEARNING
INSTITUTE

TEAM 4
excellence



SEAL
CYPRUS

Legat de muncă

- Detașări la locul de muncă;
- Proiecte de cercetare cu relevanță pentru locul de muncă finalizate și comunicate.

Lucrul prin intermediul agențiilor externe

- Organizații precum Oxfam și Habitat for Humanity pot oferi oportunități de servicii.

Activități co-curriculare conexe conduse de studenți

- Modelul *Națiunilor Unite*: cunoscut și sub numele de Model UN sau MUN, este o activitate extra curriculară în care elevii joacă de obicei rolul delegaților la Națiunile Unite și simulează comitete ONU. Participarea la acest club exigent încurajează și facilitează dezvoltarea unor abilități de conducere mai eficiente, o mai mare conștientizare globală, abilități îmbunătățite de vorbire în public, abilități mai dezvoltate de gestionare a timpului și posibilitatea de a face schimb și de a interacționa cu colegi din întreaga lume.
- *Amnesty International: denumită și Amnesty sau AI*, este o organizație internațională neguvernamentală axată pe drepturile omului, cu sediul în Regatul Unit. Organizația afirmă că are peste zece milioane de membri și susținători din întreaga lume. Misiunea declarată a organizației este de a milita pentru "o lume în care fiecare persoană să se bucure de toate drepturile omului consacrate în Declarația Universală a Drepturilor Omului și în alte instrumente internaționale privind drepturile omului".



Sursa: ONU și AI

Exercițiul 5: Ce? Și ce? Și acum ce?

Obiectiv:

- Reflectați asupra unei situații date.
- Interpretați un anumit rol.
- Descrieți o situație dată dintr-o perspectivă personală.

Durata: 45 min

Instrumente: hârtie, pix

Metode: reflecție

Descrierea exercițiului: Cursanții primesc un studiu de caz

STUDIUL DE CAZ

Ați întâlnit-o pe Claire Roberts, voluntara unui lucrător al centrului. Claire fusese invitată să vorbească despre voluntariat. Aceasta v-a stârnit interesul și v-ați interesat mai mult despre oportunitățile de voluntariat. V-ați întâlnit cu Claire și ați aflat mai multe despre interesele dvs. și despre ce fel de sarcini ați dori să îndepliniți ca voluntar.

Ați informat-o pe Claire că sunteți interesată să faceți voluntariat cu persoanele în vârstă, iar Claire v-a vorbit despre un nou proiect care implica voluntariat în centrele de îngrijire. Claire v-a recomandat-o pe Siobhan Foley, coordonatorul de voluntariat (persoane în vârstă). Siobhan coordona proiectul-pilot de voluntariat în centrele de îngrijire și a aranjat ca dumneavoastră să participați la un curs de inițiere la un centru de îngrijire și rezidențial local.

Ați fost voluntar o dată pe săptămână, timp de 2 ore, la azilul de bătrâni, între iulie și decembrie 2021. Ați ajutat la furnizarea de activități sociale pentru rezidenții vârstnici pentru a contribui la îmbunătățirea bunăstării și a calității vieții acestora și ați putut împărtăși o parte din abilitățile dvs. creative cu rezidenții. De asemenea, ați primit sprijin și cheltuieli de deplasare pe tot parcursul proiectului și ați dezvoltat relații de lucru bune cu echipa de activități, cu personalul căminului de îngrijire și cu alți voluntari implicați în proiect. Prin intermediul voluntariatului v-ați făcut noi contacte și prieteni care îi susțin pozitivismul.

Sarcini: Reflectați asupra studiului de caz prezentat. Reflecția dvs. se va desfășura în format triplu, răspunzând la întrebările "Ce?", "Și ce dacă?" și "Și acum?". Citiți îndemnul de mai jos pentru fiecare categorie și folosiți versoul acestei pagini pentru a vă completa reflecția. Puteți să vă exprimați reflecțiile scriind în format de paragraf, creând o diagramă ilustrată, folosind poezie/litere sau orice altă metodă la alegere. Nu trebuie neapărat să răspundeți la toate solicitările, dar asigurați-vă că vă exprimați complet gândurile.

Debriefing: Reluați reflecția.

Lecții învățate: Reflecția este un proces important pentru a ajuta alte persoane.

Recomandare:

- Exemple de întrebări de tipul "Ce?", "Și ce dacă?", "Și acum ce?":

Ce?

- Ce te așteptai să obții din această experiență (scop/scopuri/idei)?
- Ce ai învățat din experiență?
- Ce ai observat?
- Cu ce partener comunitar ai lucrat?
- Care parte a experienței tale a fost cea mai provocatoare? Ce parte ți s-a părut surprinzătoare?
- Ce știați deja despre subiectul pe care l-ați explorat pe site/eveniment?
- Descrieți oamenii cu care ați lucrat
- Ce rol(e) ați jucat la site/eveniment?
- Dar eu am împărtășit cu alții?

Și ce dacă?

- Ce ai învățat despre alții și despre tine?
- Cum erai diferit când ați părăsit site-ul comunității față de când ați intrat?
- În ce fel ai fost diferit/asemănător cu alți oameni?
- În ce moduri a ajutat/a împiedicat a fi diferit grupul?
- Ce am făcut ca a fost eficient? De ce calea este eficientă?
- Ce am făcut care părea ineficient? Cum aș fi putut să o fac altfel?
- Ce valori, opinii și decizii au fost luate sau schimbate cu care lucrez și eu însumi?
- Ce ați învățat despre o anumită comunitate sau problemă socială?

Acum ce?

- Cum vor contribui eforturile tale de lucru cu acest partener comunitar la schimbarea socială? Cariera ta?
- Ce schimbări ați face în această experiență dacă s-ar repeta?
- Cum să luăm ceea ce am învățat și să îl transformăm în acțiune în comunitatea în care suntem
- a lucra in?
- Cum poate societatea să fie mai plină de compasiune/informată/implicată cu privire la această comunitate?
- Cum poate societatea să facă față mai bine unei probleme?
- Unde mergem de aici? Care este următorul pas în proces?

* SIMȚIȚI-VĂ LIBER SĂ ADĂUGAȚI PROPRIILE VOASTRE REFLECȚII PERSONALE

Forum

Obiective:

- Exprimați-vă opinia personală despre creativitatea în școli;
- Argumentați opinia personală despre creativitatea în școli.

Sarcini:

- Considerați că școala este un mediu creativ? De ce da? De ce nu?



Erasmus+



ATHENS
LIFELONG
LEARNING
INSTITUTE

4 TEAM 4
excellence



SEAL
CYPRUS

Lecturi suplimentare

1. Mediul creativ (Presa): Vă inspiră sau vă înăbușă creativitatea: <https://www.curiosity2create.org/post/the-creative-environment-press-does-it-inspire-or-stifle-your-creativity>
2. Cum să predai creativitatea: <https://k12.thoughtfullearning.com/blogpost/how-teach-creativity>

6. Teste de evaluare

Modulul 1

- 1) Educația poate fi clasificată în:
 - a) Cunoștințe, abilități, atitudini
 - b) Formală, non-formală, informală
 - c) Grădiniță, școală, universitate

- 2) Cum ar fi lumea fără educație?
 - a) Nimic nu s-ar schimba.
 - b) Oamenii vor avea mai multe cunoștințe și abilități.
 - c) Societatea noastră nu ar fi capabilă să facă față cerințelor intelectuale ale tehnologiilor existente și emergente.

- 3) Un exemplu de întrebare orientativă pentru a învăța din eșecuri este:
 - a) Ce voi face în continuare?
 - b) Cum este vremea?
 - c) Nu există o astfel de întrebare. Eșecurile te fac să renunți.

- 4) Care este teoria lui Gardner?
 - a) Doar unii oameni sunt inteligenți.
 - b) Există un singur tip de inteligență.
 - c) Există mai multe tipuri de inteligență.

Modulul 2

- 1) Ce este reflecția?
 - a) Procesul de a reflecta cu atenție asupra unui subiect sau unei idei, fără a permite ca sentimentele sau opiniile să vă afecteze.
 - b) Procesul de focusare a minții pentru a vă canaliza asupra unui subiect sau a unui eveniment pentru a vă focaliza atenția.
 - c) Cunoaștere sau o informație obținută prin studiu sau experiență.

- 2) Ce presupune reflecția?
 - a) Gândire creativă și mediu inovator
 - b) Gândire critică și descoperirea de sine
 - c) Strategii de învățare și performanță

- 3) Exemple de întrebări de reflecție sunt:
 - a) Ce? Când? Cine? Unde? De ce? Cum?
 - b) Ați...? Ați...? Sunteți...?



- c) Eu? Tu? Ea/el/ea/ea? Noi? Tu? Ei?
- 4) Un obicei de studiu eficient este:
- a) Elevii își copiază în mod repetat notițele și se bazează pe memorarea faptelor.
 - b) Pentru a revizui, cursanții își pun întrebări și notează părțile cunoscute și necunoscute.
 - c) Cursanții revizuiesc și lucrează pe cont propriu.

Modulul 3

- 1) Ce este creativitatea?
- a) Capacitatea de a crea artă.
 - b) Capacitatea de a crea ceva din nimic.
 - c) Capacitatea de a genera idei noi prin combinarea, schimbarea sau reaplicarea ideilor existente.
- 2) Care sunt cele patru categorii de creativitate?
- a) Mini-C, Little-C, Pro-C, Big-C
 - b) Tiny-C, Small-C, Medium-C, Large-C
 - c) Trecut-C, Present-C, Viitor-C, Vis-C
- 3) Un exemplu de creativitate cotidiană este:
- a) Teoria relativității a lui Einstein.
 - b) persoană care poate rezolva o problemă complexă la locul de muncă.
 - c) Un artist care a fost înzestrat în copilărie, a absolvit și acum poate performa în domeniul său de specializare.
- 4) Care dintre acestea este un mit sau o concepție greșită despre creativitate?
- a) Fie te naști creativ, fie nu.
 - b) Ideile noi sunt adesea combinații de idei mai vechi.
 - c) Ideile creative vin în timp, dar nu necesită neapărat mult timp.

Modulul 4

- 1) Care afirmație despre creativitate este adevărată?
- a) Creativitatea poate fi învățată.
 - b) Creativitatea nu poate fi învățată.
 - c) Creativitatea este doar pentru artiști.
- 2) Care sunt pașii pentru a optimiza creierul pentru descoperiri?
- a) Colectarea, relaționarea, crearea, donarea
 - b) Citirea, scrierea, ascultarea, învățarea



- c) Asocierea, chestionarea, observarea, crearea de rețele, experimentarea
- 3) Metafore:
- a) Pot ajuta la a face ca necunoscutul să devină familiar și, invers, familiarul să devină cunoscut.
 - b) Vă pot ajuta să învățați din lucrările anterioare.
 - c) Vă pot ajuta să diseminați rezultatele și să contribuiți.
- 4) Care dintre acestea este un beneficiu al gândirii în afara cutiei (outside the box)?
- a) Este ambiguă.
 - b) Sporește creativitatea în rezolvarea problemelor.
 - c) Puteți rămâne așa cum sunteți.

Modulul 5

- 1) Mediul înconjurător reprezintă:
- a) Condițiile în care oamenii trăiesc, lucrează sau își petrec timpul și modul în care acestea influențează modul în care se simt, se comportă sau lucrează.
 - b) clădire în care locuiesc oameni, de obicei o familie.
 - c) organizație care încearcă să atingă obiective sociale sau politice, dar care nu este controlată de un guvern.
- 2) Creativitatea este o confluență a următoarelor aspecte:
- a) Premisă, predicție, posibilitate, participare.
 - b) Colegii, locul, principiul, practica
 - c) Persoană, proces, produs, presă/mediu
- 3) Pentru a avea un mediu creativ în școli, profesorii ar trebui să:
- a) Prețuiască eforturile și ideile copiilor.
 - b) Folosească metode de predare tradiționale.
 - c) Predea doar elevilor creativi.
- 4) Învățarea prin servicii reprezintă:
- a) Site-urile web și programele informatice care permit oamenilor să comunice și să împărtășească informații pe internet cu ajutorul unui computer sau al unui telefon mobil.
 - b) abordare alternativă de predare în care elevii sunt confrunțați cu probleme din lumea reală și încearcă să găsească soluții cooperând cu parteneri precum comunități, ONG-uri și companii.
 - c) Munca obișnuită pe care o face o persoană pentru a câștiga bani.



7. Bibliografie

- Batey, M., & Furnham, A. (2006). Creativitate, inteligență și personalitate: O analiză critică a literaturii împrăștiate. *Genetic, Social, and General Psychology Monographs*, 132, 355-429. doi: 10.3200/MONO.132.4.355.-430
- Beghetto, R., & Kaufman, J. (2014). Contexte de clasă pentru creativitate. *High Ability Studies*, 25(1), 53-69.
- Conditt, J. (2016, 11 18). Știința cutremurelor explică de ce sondajele electorale au fost atât de greșite. Retrieved from Engadget: <https://www.engadget.com/2016-11-18-why-polls-wrong-lichtman-trump-clinton-data-earthquake.html>
- Eklund, A. (2014, 10 14). Cum să folosești metaforele pentru a inspira gândirea creativă. Sydney, New South Wales, Australia. Retrieved from <https://andyeklund.com/metaphors-and-creative-thinking/>
- Ghiselin, B. (1952). *Procesul creativ: un simpozion*. New York: New American Library.
- Inovații Infinite, L. (2011). Problema celor nouă puncte pentru a vă ajuta să "gândiți în afara cutiei". Retrieved from <http://www.brainstorming.co.uk/puzzles/ninedotsnj.html>
- JOUR Köse, Utku Sert, Selçuk (2015): Social media environments and their role on success of marketing processes, *The Journal of Knowledge Economy and Knowledge Management*. https://www.researchgate.net/publication/305770342_Social_media_environments_and_their_role_on_success_of_marketing_processes.
- Kholoud Adeeb Al-Dabababneh, Eman K. Al-Zboon & Jamal Ahmad (2017): Mediul creativ: percepțiile profesorilor, autoeficacitatea și experiența didactică pentru stimularea creativității copiilor, *Early Child Development and Care*, DOI: 10.1080/03004430.2017.1400969.
- Land, G., & Jarman, B. (1992). *Punctul de ruptură și dincolo de el: Stăpânirea viitorului - astăzi*. New York: Harper Business.
- Lawrence, A., Vimala A. (2012). Mediul școlar și performanța academică a elevilor de clasa a IX-a. *Jurnalul de studii educaționale și instrucționale în cuvânt*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED542331.pdf>
- Lockton, D., Singh, D., Sabnis, S., Chou, M., Foley, S., & Pantoja, A. (2019). Noi metafore: A Workshop Method for Generating Ideas and Reframing Problems in Design and Beyond. *Proceedings of the 2019 ACM Creativity & Cognition Conference* (pp. 319-332). San Diego: Association for Computing Machinery. Retrieved from <https://doi.org/10.1145/3325480.3326570>
- Mednick, S. (1962). Baza asociativă a procesului creativ. *Psychological Review*, 69(3), 220-232. Extras din <https://doi.org/10.1037/h0048850>
- Morris, W. (2006). *Creativitatea își are locul în educație*. Distribuit de jpb.com, Erps-Kwerps, Belgia. Retrieved from www.jpb.com
- Mumaw, S. (2013). *CREATIVE BOOT CAMP: Generarea de idei în cantitate și calitate mai mare în 30 de zile*. San Francisco, CA: New Riders Publishing.

NBC News. (2016, 08 08). Sondaj de opinie: Hillary Clinton își consolidează un avans mare față de Donald Trump. Retrieved from NBC News: <https://www.nbcnews.com/nightly-news/video/poll-hillary-clinton-solifies-big-lead-on-donald-trump-739774019682>

Raudsepp, E. (1981). Cât de creativ ești? New York: Perigee Books.

Rhodes, M. (1961). O analiză a creativității. Phi Delta Kappan, 42, 305-310.

Richards, R. (2007). Creativitatea cotidiană și noi viziuni asupra naturii umane: Perspective psihologice, sociale și spirituale. Washington, DC: Asociația Americană de Psihologie.

Stojanova, B. (2010). Dezvoltarea creativității ca sarcină de bază a sistemului educațional modern. Procedia - Științe sociale și comportamentale: Inovare și creativitate în educație, 2(2), 3395-3400.

Sykes, T. (2019, 01 10). De ce trebuie să gândiți în afara cutiei. Retrieved from Entrepreneur: <https://www.entrepreneur.com/article/325989>

Taylor, F. W. (1911). The Principles of Scientific Management (Principiile managementului științific). New York: Harper & Row Publishers Inc.

Trnova, E. (2015). Experimentele manuale și creativitatea. În M. F. Costa & B. V. Dorrio (Eds.), Hands-on Science: Brightening our future (pp.103- 109). Funchal, Portugalia: Hands-on Science Network.

Vernon, P. E. (1989). The Nature-Nurture Problem in Creativity. New York: Plenum Publishing Corp.

Vint, L. A. (2006). 3Cs: Crearea unei culturi a creativității. Proceedings DESIGN 2006, a 9-a Conferință Internațională de Design (pp. 1275-1274). Dubrovnik: Design Society.

Viseu, João , & Garcês, Soraia , & Neves de Jesus, Saul , & Pocinho, Margarida (2016). Impactul mediului creativ asupra persoanei, procesului și produsului creativ. Avaliação Psicológica, 15(2),169-176. [fecha de Consulta 27 de Abril de 2022]. ISSN: 1677-0471. Disponibil în: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=335047428006>

Whetten, D. A., & Cameron, K. S. (2016). Dezvoltarea abilităților de management. Boston : Pearson Education.

Anexe

Fișe de verificare a testelor de evaluare

Fișa de verificare a testelor de evaluare pentru Modulul 1 - răspunsuri corecte

1b

2c

3a

4c

Fișa de verificare a testelor de evaluare pentru Modulul 2 - răspunsuri corecte

1b

2b

3a

4b

Fișa de verificare a testelor de evaluare pentru Modulul 3 - răspunsuri corecte

1c

2a

3b

4a

Fișa de verificare a testelor de evaluare pentru Modulul 4 - răspunsuri corecte

1a

2c

3a

4b

Fișa de verificare a testelor de evaluare pentru Modulul 5 - răspunsuri corecte

1a

2c

3a

4b

Lista de verificare a designului instrucțional pentru lucrătorii de tineret

Nr	Criterii	Da	Nu
1. Obiective			
1.1	Obiectivele sunt stabilite în mod clar pentru cel care învață?		
1.2	Sunt cerințele cursului în concordanță cu obiectivele?		
1.3	Capitolele/subiectele acoperă în detaliu obiectivele cursului?		
1.4	Obiectivele învățării corespund rezultatelor învățării?		
1.5	Conținutul general și structura cursului îndeplinesc obiectivele de instruire ale acestuia?		
2. Structură			
2.1	Cursul are o prezentare sau un program de studiu concis și cuprinzător?		
2.2	Include cursul exemple, analogii, studii de caz, simulări, reprezentări grafice și întrebări interactive?		
2.3	Folosește structura cursului metode și proceduri adecvate pentru a măsura rezultatele învățării cursanților?		
3. Conținut			
3.1	Conținutul curge fără probleme, fără greșeli gramaticale, sintactice și de dactilografie?		
3.2	Este conținutul actualizat?		
3.3	Este conținutul aliniat cu programa școlară?		
3.4	Sunt rezultatele dorite încorporate în conținut?		
3.5	Este conținutul în conformitate cu legile privind drepturile de autor și tot materialul citat este citat corect?		
3.6	Cursul angajează studenții în gândirea critică și abstractă?		
3.7	Cursul are condiții prealabile sau necesită un background tehnic?		
4. Evaluare			
4.1	Sarcinile sunt relevante, eficiente și angajează cursanții într-o varietate de tipuri de activități?		
4.2	Întrebările practice și de evaluare sunt interactive?		
4.3	Sarcinile practice și de evaluare se concentrează pe obiectivele cursului?		
5. Tehnologie - Design			
5.1	Este designul clar și coerent, cu indicații adecvate?		
5.2	Sunt imaginile și grafica de înaltă calitate și adecvate pentru curs?		
5.3	Este cursul ușor de navigat și oferă asistență tehnică și de gestionare a cursului?		
5.4	Este structura de navigare a cursului coerentă și fiabilă?		
5.5	Sunt definite cerințele de hardware și software ale cursului?		
5.6	Este sincronizat textul audio și cel de pe ecran?		
5.7	Arhitectura cursului permite instructorilor să adauge conținut, activități și evaluări suplimentare?		

Feedback pe subiect pentru tineri

Evaluarea modulului						
Titlul cursului:						
Titlul modulului:						
Partea A:	Pe o scală de la 1 la 5, unde 1 reprezintă cel mai scăzut și 5 cel mai ridicat nivel de acord, indicați ce părere aveți despre următoarele aspecte					
Observații		1	2	3	4	5
1	Subiectul a fost interesant					
2	Cred că subiectele abordate au fost importante					
3	Mi-ar plăcea să aflu mai multe despre acest domeniu					
4	Am învățat lucruri noi pe care probabil le voi aplica în viitor					
5	Aș dori să îmi îmbunătățesc competențele în domeniu					
6	Este posibil să recomand acest curs					
Partea B:	În spațiul prevăzut, vă rugăm să includeți orice comentariu sau recomandare pe care doriți să o faceți.					
Partea C:	În spațiul prevăzut, vă rugăm să includeți adresa dvs. de e-mail, dacă doriți să fiți ținut la curent cu acest proiect.					

