

L'IMPORTANZA DELLA CREATIVITA'

Non si tratta solo di disegnare, scrivere o costruire: la creatività abbraccia anche i campi del pensare, sentire, comunicare e della risoluzione dei problemi. È una competenza trasversale indispensabile per il futuro scolastico e lavorativo dell'alunno, ma anche essenziale per la crescita personale del bambino e della sua autostima. Attraverso la stimolazione della creatività a scuola o a casa, mediante il gioco creativo, gli studenti imparano a:

- ESPRIMERE EMOZIONI E IL PROPRIO PENSIERO
- COMUNICARE EFFICACEMENTE
- TROVARE SOLUZIONI NUOVE A PROBLEMI
- RINFORZARE LA FIDUCIA IN SÉ STESSI E L'AUTOSTIMA

COME STIMOLARE LA CREATIVITA' IN CLASSE

Come sosteneva Maria Montessori, "il gioco è il lavoro del bambino" e, quindi, tramite il gioco gli studenti possono affinare e allenare la creatività. L'insegnante in classe ha il ruolo di proporre attività e giochi che indirizzino l'alunno a sviluppare il pensiero divergente e l'immaginazione. Strategie didattiche:

- PROPORRE ATTIVITÀ APERTE, SENZA UNA SOLUZIONE O UN RISULTATO CERTO
- UTILIZZARE MATERIALI BASE E CHE LASCIANO LIBERO SPAZIO ALL'IMMAGINAZIONE, COME STOFFE, SCATOLE, TAPPI ...
- FAVORIRE IL GIOCO SIMBOLICO E L'INVENZIONE DI STORIE
- VALORIZZARE L'ERRORE COME NUOVA OPPORTUNITÀ

ESEMPI DI ATTIVITA' CREATIVE

MATERIALI	UTILIZZO CREATIVO
CARTA E MATITE COLORATE	MAPPE FANTASTICHE, FUMETTI, COLLAGE
SCATOLONI	COSTRUZIONE DI ROBOT, CASE, TEATRI
STOFFE E VECCHI ABITI	TRAVESTIMENTI, MARIONETTE, BANDIERE
PASTA MODELLABILE, ARGILLA	SCULTURE, IMPROMTE
TAPPI, BOTTONI E FILO	GIOIELLI, MOSAICI

INCORAGGIARE LA CREATIVITÀ SIGNIFICA
EDUCARE ALL'ESPRESSIONE, ALLA LIBERTÀ E ALLA
SCOPERTA. OGNI CLASSE PUÒ DIVENTARE
UN LABORATORIO DOVE FANTASIA E
APPRENDIMENTO SI INCONTRANO. UN BAMBINO
CREATIVO OGGI È UN ADULTO CURIOSO DOMANI!



LA MACCHINA MISTERIOSA, DAI VITA ALLA TUA INVENZIONE!



NOME E COGNOME _____ CLASSE _____

TRACCIA

Uno scienziato arrivato dal futuro con la sua macchina del tempo ha iniziato a progettare un dispositivo **INCREDIBILE E MISTERIOSO**, ma ha lasciato il lavoro a metà... Tocca a te, scienziato dei nostri giorni, **COMPLETARLO E COLORARLO** con le tue idee! Usa le **MATITE COLORATE FABER-CASTELL** per disegnare ciò che manca: ruote? Braccia meccaniche? Ali? Tubature? Libera la fantasia! Puoi anche utilizzare materiali di riciclo o immagini di riviste per abbellire e arricchire la tua creazione. Ricorda che questo macchinario misterioso deve avere un utilizzo utile per i nostri giorni e deve poter risolvere un problema che oggi non riusciamo bene a contrastare: la guerra, i rifiuti, l'integrazione sociale, l'inquinamento, il disboscamento ecc...



MATERIALI NECESSARI

DOMANDE DA COMPLETARE A FINE ATTIVITÀ:

Nome del mio macchinario: _____

A cosa serve? _____

Qual è la sua funzione più incredibile? _____

Come si attiva? _____

In che ambito potrebbe essere utile? _____

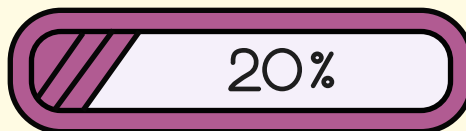
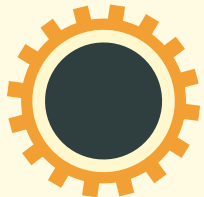


- ☐ MATITE COLORATE FABER-CASTELL
- ☐ MATERIALI DI RICICLO
- ☐ COLLA STICK
- ☐ FORBICI
- ☐ RITAGLI DA RIVISTE
- ☐ FANTASIA

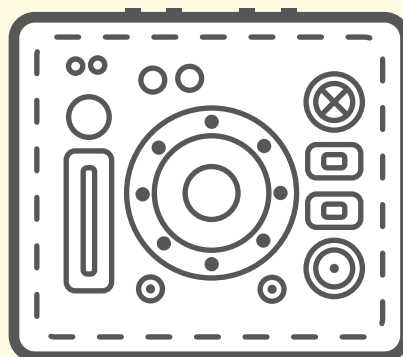
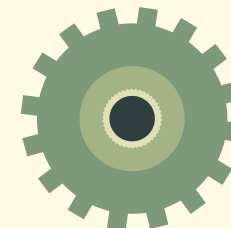
1

LA MACCHINA MISTERIOSA, DAI VITA ALLA TUA INVENZIONE!

FABER-CASTELL
since 1761



loading...



CHE SCOPERTA:

UNA NUOVA SPECIE SULLA TERRA



NOME E COGNOME _____ CLASSE _____

TRACCIA

Sei un esploratore o un'esploratrice che è approdata con la sua imbarcazione su un'isola emersa dall'Oceano Pacifico da qualche giorno. Sei la prima persona approdata/o a mettere piede su questa nuova terra e stai facendo delle ricerche per studiare nuovi esemplari e piante. Nel mezzo del bosco di palme fai un incontro straordinario: **UN ANIMALE MAI VISTO PRIMA E CON CARATTERISTICHE SPECIALI!** Non hai con te la macchina fotografica o lo smartphone per immortalare cosa hai visto... **DEVI DISEGNARE E CREARE** con quello che hai a disposizione sull'isola la creatura incontrata per mostrare al tuo team di esploratori la tua incredibile e rivoluzionaria scoperta!



MATERIALI NECESSARI

- MATITE COLORATE FABER-CASTELL
- FOGLIE, BASTONI, TERRA O SABBIA
- COLLA STICK O VINILICA
- FANTASIA

DOMANDE DA COMPLETARE A FINE ATTIVITÀ:

Nome della creatura: _____

Che genere di specie è, acquatica, terrestre ... ? _____

Qual è la sua caratteristica principale? _____

Di cosa si nutre? _____

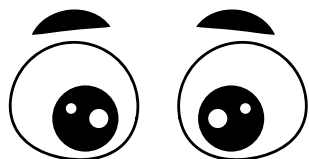
Descrivi il suo habitat e come si muove in mezzo ad esso. _____



2

CHE SCOPERTA: UNA NUOVA SPECIE SULLA TERRA

FABER-CASTELL
since 1761



LA MIA CITTÀ' DEL FUTURO



NOME E COGNOME _____ CLASSE _____

TRACCIA

Indossa i panni di uno stravagante architetto del futuro. È il 4026 e il Presidente della Terra e dei Pianeti Terrestri ti sceglie per progettare la via centrale del **NUOVO DISTRETTO SPAZIALE** su un Pianeta appena scoperto. Dovrai progettare **IL PALAZZO DEL MUNICIPIO E ALTRI EDIFICI FANTASIOSI**. Inventa e costruisci una città fantastica, piena di palazzi surreali, strade magiche, mezzi di trasporto bizzarri, alberi giganti, case volanti, torri di gelato! Colora poi il tutto con le matite colorate Faber-Castell e decora con materiali di recupero: usa carta, tappi o altri oggetti per creare porte, finestre, insegne, tetti, ponti o oggetti volanti!



MATERIALI NECESSARI

- MATITE COLORATE FABER-CASTELL
- COLLA STICK O VINILICA
- FORBICI
- RITAGLI DI RIVISTE O GIORNALI
- CARTONCINI, TAPPI, BOTTONI, STOFFA, ECC.

DOMANDE DA COMPLETARE A FINE ATTIVITÀ:

Dai un nome alla tua città: _____

Cosa rende la tua città unica? _____

Chi ci vive? _____

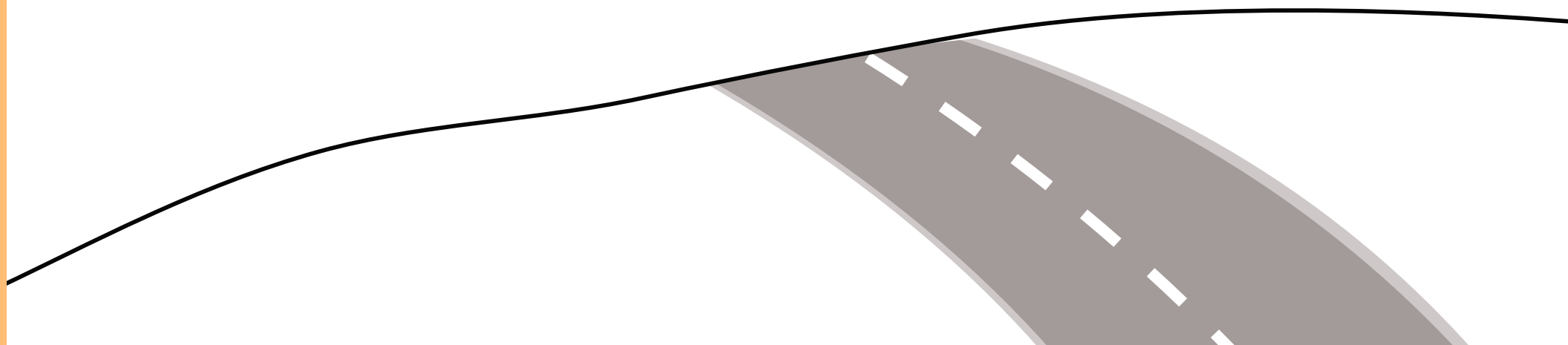
Come si spostano le persone? _____

3

LA MIA CITTÀ' DEL FUTURO



FABER-CASTELL
since 1761



PROTAGONISTA DI UN LIBRO PER UN GIORNO

NOME E COGNOME _____ CLASSE _____



TRACCIA

Complimenti! Sei stato selezionato per diventare il **PROTAGONISTA DI UN FANTASTICO LIBRO** che racconta la storia della tua forza, delle cose che sai fare bene e dei tuoi pregi unici e inimitabili... insomma: **UN LIBRO CHE PARLA DI QUANTO VALI!** Pensa a un titolo che racconti quanto sei unico/a, poi **DISEGNA LA COPERTINA** del libro; puoi aggiungere simboli, colori, oggetti o animali che ti rappresentano, e ovviamente: **TE STESSO/A IN COPERTINA!** Ricapitolando, sulla scheda seguente troverai la sagoma della copertina di un libro. Il tuo compito è:

- INVENTARE UN TITOLO CHE PARLI DI TE!
- DISEGNARE LA COPERTINA USANDO COLORI, SIMBOLI, PERSONAGGI O SCENE CHE RACCONTANO CHI SEI, COSA TI PIACE FARE, I TUOI HOBBY O COSA SAI FARE BENE.

SII CREATIVO/A,
SII TE STESSO/A!

MATERIALI NECESSARI

- MATITE COLORATE FABER-CASTELL
- COLLA STICK O VINILICA
- FORBICI
- RITAGLI DI RIVISTE O GIORNALI
- E TANTO ALTRO

DOMANDE DA COMPLETARE A FINE ATTIVITÀ:

Il titolo del mio libro è: " _____ "

Una cosa che mi piace davvero fare è: _____

Una qualità che mi rappresenta è: _____

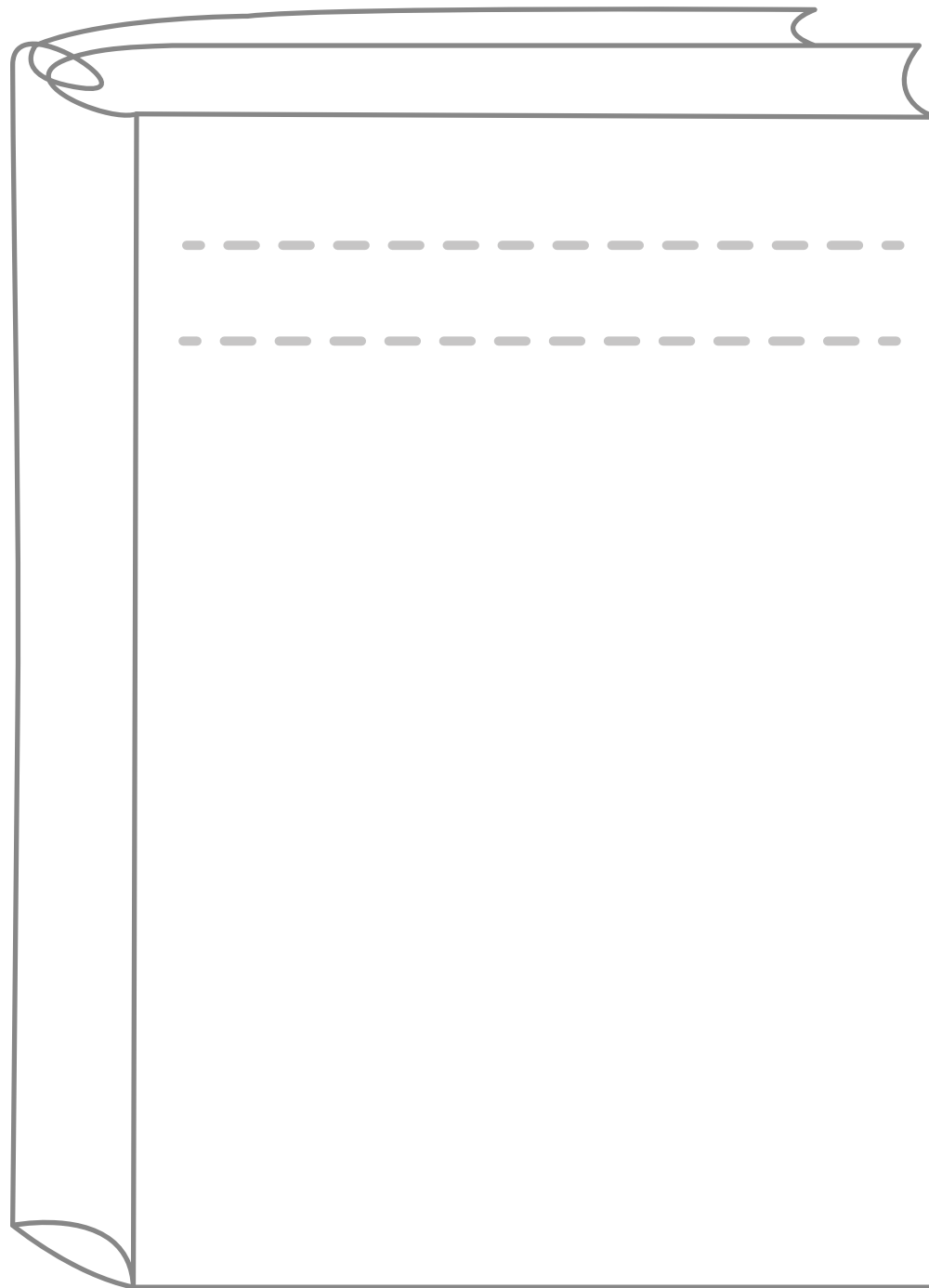
Se un amico leggesse questo libro, capirebbe che io sono: _____

Una cosa che sto ancora imparando, ma in cui miglioro ogni giorno:



4

PROTAGONISTA DI UN
LIBRO PER UN GIORNO





IL LABORATORIO DEL INVENT(ER)ORE!

NOME E COGNOME _____ CLASSE _____

TRACCIA

Lo sai che tantissime invenzioni sono nate per "sbaglio"? Per esempio, all'inizio del '900, il mercante di tè Thomas Sullivan spedì dei campioni di foglie di tè in piccoli sacchetti di seta; i suoi clienti, per errore, li immerse direttamente nell'acqua calda per assaggiarli. Il risultato? L'invenzione casuale della bustina da tè che oggi tutti usano ogni giorno! E così anche i post-it, il velcro, i fiammiferi... fai una ricerca su come sono nati questi oggetti! Dopo aver letto questa piccola introduzione, hai scoperto che a volte gli errori fanno nascere idee geniali... e oggi ne sei la prova! Immagina di essere uno/a **SCIENZIATO/A PASTICCIONE/A** o un **ARTISTA DISTRATTO/A**, e che qualcosa... è appena andato storto nel tuo laboratorio: stavi facendo le pulizie e il tuo aspirapolvere è come impazzito! Osserva l'oggetto rotto e ricavane un'invenzione che lascerà tutti a bocca aperta! Non lasciarti influenzare da ciò che può sembrare, se ti è utile, gira il foglio sottosopra e crea "a testa in giù", rompi tutti gli schemi e fai volare l'immaginazione. Stampa la scheda successiva per realizzare l'elaborato artistico.



DOMANDE DA COMPLETARE A FINE ATTIVITÀ:

Qual era l'errore da cui sei partito? _____

A cosa serve la tua invenzione? _____

Chi potrebbe usarla? _____

Hai mai fatto uno sbaglio che si è trasformato in qualcosa di bello? Raccontalo! _____



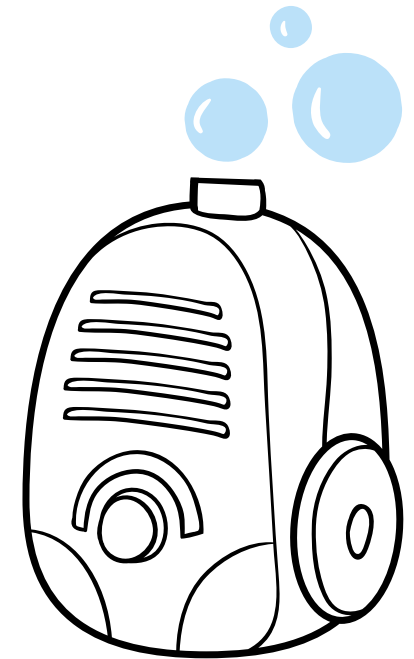
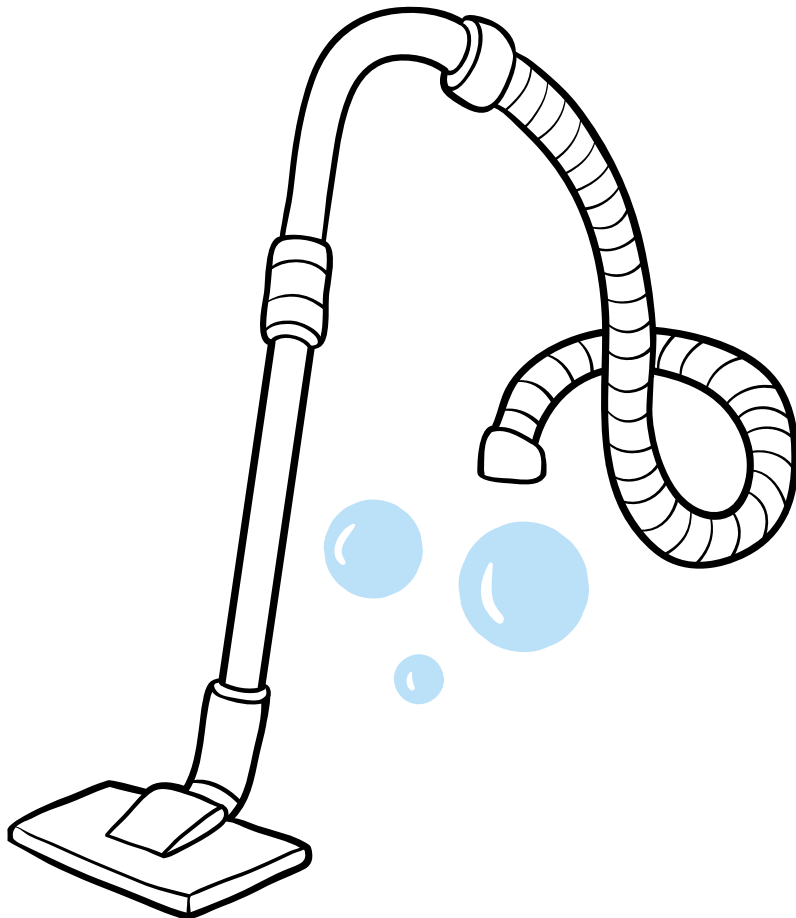
MATERIALI NECESSARI

- **TUTTO QUELLO CHE TI
PASSA PER LA TESTA
E PER LE MANI!**



IL LABORATORIO DEL INVENT(ER)ORE!

FABER-CASTELL
since 1761



OGGETTI INASPETTATI E DOVE TROVARLI

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

Una volta a settimana, oppure una volta al mese, a seconda dell'organizzazione della classe, proponete agli alunni un oggetto di uso comune (ad esempio: un elastico, una bottiglia vuota, una graffetta, un tappo, un vecchio cucchiaino, ecc.). Invitateli a osservare l'oggetto e a immaginare usi alternativi, inaspettati o anche completamente fantasiosi per quell'oggetto. Possono pensare a come trasformarlo in qualcos'altro, a come potrebbe essere utilizzato in un contesto diverso dal solito, o persino in una storia inventata. L'obiettivo non è trovare una risposta "giusta", ma generare più idee possibili, senza giudizio. Ogni proposta è valida, anche se divertente, ironica o apparentemente improbabile. È possibile svolgere l'attività in forma individuale, a piccoli gruppi o come brainstorming collettivo. In alternativa, si può lasciare spazio per una breve fase di condivisione e confronto tra le varie idee emerse.

OBIETTIVI DIDATTICI

Questa attività contribuisce a:

- Sviluppare la flessibilità cognitiva, ovvero la capacità di adattarsi a nuovi punti di vista;
- Stimolare il pensiero divergente, fondamentale nei processi creativi e nella risoluzione di problemi complessi;
- Incoraggiare l'originalità, la curiosità e l'apertura mentale;
- Rafforzare la capacità di osservazione e di associazione tra elementi diversi;
- Valorizzare la partecipazione attiva, senza il timore di "sbagliare".

SUGGERIMENTI

- Potete conservare gli oggetti proposti in una scatola o un contenitore creativo: diventerà una vera e propria "scatola delle idee"!
- Alla fine dell'anno scolastico, potreste realizzare un libro delle idee o una mostra fotografica delle proposte più curiose e originali emerse durante il percorso.

RISORSA DI APPROFONDIMENTO

Per ispirarvi e introdurre il tema della creatività in classe, vi invitiamo a guardare insieme agli alunni questo breve video motivazionale

