

29 gennaio

UN'ESTATE RAGAZZI INNOVATIVA

“da un grande potere derivano grandi responsabilità”



Orario/programma

8:30 – 9:00	Arrivo e indicazioni tecniche
9:00 – 11:00	accoglienza, presentazione della giornata e del tema
11:00 – 12:00	S. Messa
12:30 – 13:45	Pranzo
13:45 – 18:00	l'Estate Ragazzi che vorrei
17.40 – 18:00	Sintesi del mattino e linee guida

Il corso coordinatori è suddiviso in due momenti distinti, ma collegati tra loro:

1. Durante la **MATTINA** si lavora sul tema della **creatività** rivolta all'ER in generale
2. Durante il **POMERIGGIO** si lavora **sull'innovazione** con particolare attenzione agli animatori

SPAZI

Durante la mattinata lavoreremo tutti in teatro in plenaria chiedendo ai presenti di fare alcune attività di condivisione tra parrocchie.

Nel pomeriggio solo l'inizio e la fine sono fatti insieme in teatro mentre il resto del laboratorio nelle varie sale.

MATTINA

INTRODUZIONE

Lanciamo prima di tutto il tema della creatività in modo che sia chiaro anche il mandato della prima attività di conoscenza.

- Quand'è l'ultima volta che a ER avete innovato qualcosa?
- Oggi faremo....
- Non esistono idee stupide o sbagliate

Attività 1: presentazione

Il saluto e presentazione è fatto per parrocchia

- Ogni parrocchia si presenta in maniera creativa. Utilizzando un oggetto che hanno con sé raccontano qualcosa di bello e caratteristico della loro comunità parrocchiale (non di ER)
- Diamo quindi 10 min massimo e cominciamo la presentazione per parrocchia
- Per prima cosa ci dicono: parrocchia, quanti sono li presenti, i nomi

Cosa faremo e cosa non faremo

1. Presentazione del programma del giorno
2. Presentazione del lavoro del mattino e del pomeriggio
3. Cosa non è concesso fare
 - a. Astensione dal giudizio
 - b. Abbandonare la preoccupazione delle "cose da fare"
 - c. Vietato dire "noi abbiamo sempre fatto così"
 - d. Ci concentriamo sul senso del servizio e non sugli strumenti per servire

FASE 1 - creatività

Introduciamo il concetto di creatività e pensiero laterale

Intuizione e creatività sono dati naturali a cui ci si allena. Se non allenati non sono sempre efficaci.

La creatività si muove dentro il **pensiero laterale** è un **processo intenzionale**: modo di fare uso della mente in maniera "differente"

Se lavoriamo solo su nuove idee e proposte **avviamo un conflitto** tra le proposte stesse fino a quando non ne vince una. Se le nuove idee passano attraverso intuizione e creatività generiamo **nuovi pensieri** e proposte.

L'intuizione è l'unico modo di cambiare in maniera efficace le idee perché non cambia dall'esterno, ma dall'interno la situazione stessa.

A noi non interessano solo nuove idee ma lavorare sull'applicazione del modo migliore delle nuove idee.

Il **pensiero laterale** è uno strumento dell'intuizione

La mente dell'uomo non è una macchina come un computer, ma un ambiente in cui le informazioni si raccolgono per **modelli che guidano le azioni**. Intuizione e creatività implicano la ristrutturazione dei modelli. Semplificando:

La creatività è descrizione di un risultato; il pensiero laterale è descrizione di un procedimento.

Un risultato lo si può solo osservare, un procedimento lo si può apprendere. Il pensiero laterale riguarda la produzione di nuove idee e la liberazione da quelle vecchie

Il **pensiero laterale** è completamente diverso da quello **verticale** (logico o matematico). Quello verticale avanza passo a passo e ogni passo è giustificato e non può sbagliare, l'altro sì.

Nel pensiero laterale si può andare alla ricerca di informazioni irrilevanti mentre no per quello verticale. Non sono uno il surrogato dell'altro, sono entrambi necessari e complementari. Semplicemente:

Il pensiero laterale è produttivo, il pensiero verticale è selettivo.

Il pensiero laterale arricchisce l'efficacia di quello verticale. Es: non si può scavare una buca in un posto diverso scavando più a fondo sempre la stessa buca. Il pensiero verticale viene usato per scavare più in profondità la stessa buca. Il pensiero laterale serve a scavare una buca in un posto diverso.

Per il pensiero laterale occorre un contesto reale in cui fare pratica.

Il pensiero laterale non è un sistema magico, ma uno strumento che si può imparare ad usare, il pensiero laterale ristruttura i vecchi modelli (intuizione) e stimola di nuovi (creatività)

Nella creatività è importante la **ridondanza** di tante idee. Di idee me ne porto a casa da 1 a 5 rispetto a tutte quelle emerse

Attività 1: Esempi di alternative

Facciamo due esempi semplici per far comprendere di cosa vogliamo parlare oggi

LATTE

- Al centro su di un tavolo viene messa la bottiglia di latte vuota
- Insieme alla bottiglia d'acqua una mezza bottiglia di acqua
- Si chiede ai presenti in quanti modi **descriverebbero** questa bottiglia?
- Poi si mette l'acqua nella bottiglia di latte e si richiede nuovamente cosa vedono i presenti

Sembra banale, ma ci mostra come si possano guardare le cose con **occhi diversi**.

- La bottiglia è mezza piena o mezza vuota?
- Spesso quando c'è il latte si dice mezza vuota e con l'acqua mezza piena. Probabilmente perché nel latte si vede la mancanza, nell'acqua il riempimento con un liquido che non è suo proprio.

FASE 2 – Due modi di attuare il pensiero creativo

Semplifichiamo l'attuazione del pensiero creativo suggerendo 3 modi di attuarlo.

Di seguito li presentiamo uno alla volta con questo schema:

- Presentazione del modo con dei contenuti*
- Esercizio generico sul tema*
- Esercizio specifico su ER in generale*

1. GENERARE ALTERNATIVE

Ripartiamo sempre da considerazioni fatta attorno al Pensiero Laterale.

Il Pensiero Laterale indica uno **spostamento di lato** rispetto al Pensiero Verticale. Ciò ci permette di cominciare ad osservare le cose da prospettive diverse.

Nel Pensiero Verticale si tende sempre a cercare il **miglior approccio** possibile al tema, mentre nel Pensiero Laterale si cerca di produrre il maggior numero di **alternative possibili differenti** di quel tema.

Il Pensiero Laterale ci abitua alla ricerca di alternative anziché alla cieca accettazione dell'approccio più ovvio dove spesso ci fermiamo.

Sperimentiamo con alcuni esercizi la creatività del Pensiero Laterale.

Attività 1a: usi alternativi (pag. 66)

Di seguito presentiamo alcuni oggetti. Per ciascuno di essi bisogna trovare **3 modi alternativi di usarli**. Non ci interessa il motivo per cui sono stati costruiti

Oggetti: *cuffia da doccia / mattone / tazza / sedia*

- Gli oggetti sono fisicamente sul palco e allo stesso tempo proiettati perché tutti li vedano.
- Si chiama sul palco un coordinatore per volta per fare fisicamente l'attività
- Quando il coordinatore ha fatto si può chiedere in platea chi ha altre idee
- Si fa votare, dei 3 usi, quello più originale e realizzabile

Contenuti

- Non esiste una risposta giusta o sbagliata
- Tutte vanno bene non si giudica
- È un'associazione non consueta per questo può essere difficile
- Utilizzabile per la preparazione di incontri ecc.

Attività 1b: oggetti di ER

Tentiamo ora di utilizzare la stessa dinamiche dell'esercizio differente utilizzando 4 oggetti legati ad ER. Cerchiamo quindi 3 modi alternativi di usarli.

Oggetti: *cappellino / fischiello / maglia animatore / pennello*

- Gli oggetti sono fisicamente sul palco e allo stesso tempo proiettati perché tutti li vedano.
- Si chiama sul palco un coordinatore per volta per fare fisicamente l'attività
- Quando il coordinatore ha fatto si può chiedere in platea chi ha altre idee
- Si fa votare, dei 3 usi, quello più originale e realizzabile

Sintesi

Il Pensiero Laterale, se usata spesso diventa un'abilità mentale che è di aiuto per ripensare le attività, approccio alla pianificazione che aiuta a non essere più schiavi del si è sempre fatto così.

Attività 2a: usi alternativi (pag. 74-75)

Ogni parrocchia riceve un foglio A5 e 1 matita con disegnati 9 **quadrati**. A ciascuno è chiesto:

Come divideresti un quadrato in quattro parti uguali? Ci sono almeno 9 modi possibili

Utilizzeremo il ppt per verificare le varie soluzioni portate dai coordinatori. Li faremo quindi vedere uno alla volta e chi ha fatto quel disegno alza la mano.

Contenuti

- Si divide il quadrato in **16** quadratini
- In questo modo abbiamo migliaia di **combinazioni possibili** continuando ad assemblare quadrati
- Se ci si applica si guarda il quadrato da prospettive diverse

Sintesi

Quel che si cerca di fare è mostrare che **ci sono altri modi** anche quando si è convinti che non ce ne possano essere.

Attività 2b: situazioni di ER

La stessa osservazione e scomposizione del quadrato la possiamo utilizzare parlando di ER. Proviamo ora a guardare 4 diverse situazioni di ER sotto più punti di vista, è come osservare il primo quadrato ma trovarci dentro molto di più che quello che diamo per scontato.

Utilizziamo queste regole:

- Ciascuna parrocchia riceve una situazione su cui lavorare
- Ciascun gruppo prova di valutare la situazione dal punto di vista di tutti i personaggi coinvolti
- Ci si segna quindi i concetti principali (per parole chiave) della discussione.
- In tal modo abbiamo diviso la situazione di ER come il quadrato individuando tante parti che lo compongono.

Contenuti

Segue un commento insieme

- Cosa è stato più complicato?
- È cambiata la prospettiva del problema?
- La situazione cambia a seconda del punto di vista?
- Siamo proprio sicuri che l'unica soluzione è quella che pensiamo noi?

4 situazioni

Animatore – Coordinatore: È appena giunta a termine una giornata di Estate Ragazzi durante la quale, nel momento del gioco, la maggior parte dei bambini non ha voluto partecipare rimanendo seduti all'ombra con qualche animatore che li sorvegliava. Il coordinatore alla riunione vi fa notare che il motivo della poca partecipazione dei bambini è stata la scelta sbagliata del tipo di gioco proposto.

Animatore – Animatore: Avete portato i bambini in gita in un parco acquatico con diverse piscine e scivoli d'acqua. Appena arrivati il vostro compito principale è di suddividere i bambini in gruppetti, di abbinarli a gruppi di animatori in diverse aree del parco, e di aiutare a spalmare la crema solare ai bambini. Vi rendete conto che ci sono vari animatori che si sono messi da una parte pronti a sdraiarsi sotto li sole pensando che quella sia una giornata di vacanza.

Animatore – Adulto: Nella vostra comunità si sono resi disponibili due adulti per aiutare gli animatori durante lo svolgimento dei laboratori. Questi due adulti incominciano a prendere il sopravvento sulle attività perché si sentono responsabili della buona riuscita del laboratorio. Voi animatori dovete cercare di far capire loro che siete voi che dovrete gestire il laboratorio mentre loro dovrebbero solo essere di supporto.

Animatore- Sacerdote: Il parroco e/o cappellano vi fa notare che l'Estate Ragazzi è un servizio parrocchiale dove è essenziale, per poter essere animatori, un percorso di preparazione unitamente ad un cammino spirituale nell'anno. Vi dice, quindi che per chi desidera continuare a fare l'animatore, è indispensabile partecipare alle attività annuali di oratorio o agli incontri settimanali di un gruppo in parrocchia. Di conseguenza chi viene in parrocchia solo per l'Estate Ragazzi rimarrebbe escluso.

2. FRAZIONAMENTO – esplosivo creativo

Da sola la **buona volontà** non è in grado di generare alternative occorre qualche **altro metodo** più pratico. I modelli possono crescere per **estensione** o due modelli separati possono unirsi.

Quanto più il modello è unificato e complesso tanto più difficile è il risultato. **Se molto complesso** diventa più difficile considerare la situazione in modo nuovo.

Non si cerca di scoprire il modo corretto con cui è costruita una situazione, ma la si fraziona per avere più materiale da osservare e verificare per la ristrutturazione.

Occorre allora fare il passaggio opposto all'unione di più modelli cioè frazionare il tutto. È necessario togliere le certezze, mettere in discussione il modello di riferimento. Parliamo quindi di:

Esplosivo creativo: consiste nello scomporre il prodotto in tutti i suoi componenti (smembramento del telefono cellulare in tutte le sue parti, oppure togliere le gambe a un tavolo)

Attività 1: smembramento del telefono

1. Facciamo un esempio dell'esplosivo creativo mostrando l'immagine di un telefono cellulare scomposto in tutte le sue parti.

- Il telefono come apparecchio sembra un unico oggetto
- Se lo smontiamo troviamo migliaia di parti a comporre il telefono

2. Proviamo a fare la stessa cosa del telefono sembrando Estate Ragazzi. Guidiamo l'attività dal palco e chiediamo alle parrocchie che lo facciano insieme:

- La parrocchia sceglie un giorno della settimana e lo su di un foglio lo smembra in tutte le sue parti
- Poi si sceglie uno dei punti smembrati e lo si smembra di nuovo e si continua fino a che quel punto si può smembrare in ulteriori parti.
- Si cercano i punti che non funzionano e si trova una soluzione o cosa sostituire

Contenuti

- Smembrare in tante parti aiuta a rivedere tutti i passaggi di montaggio
- Ci permette di vedere anche il più piccolo componente
- Se ci serve per trovare qualcosa che non funziona ci è più facile vedere qual è il punto nevralgico
- Poi occorre ricostruire.

TEORIA PER IL POMERIGGIO

Utilizziamo la teoria di De Bono attraverso un lavoro di Di Alessandro Garofalo

Differenza tra INNOVAZIONE e CREATIVITÀ

- **Innovazione** = creatività che diventa profittevole
- **Creatività** = è abilità mentale che quando si cala nel contesto reale, crea un prodotto/servizio

Il prodotto/servizio è utile se risolve un problema.

Mentre se la creatività non è funzionale, non è un servizio e non è innovazione.

Cosa è necessario fare? COGLIERE IL BISOGNO

Cogliere il bisogno vuol dire avere probabilità di fare innovazione.

COME SI FA INNOVAZIONE VERA?

Il pomeriggio ricominciamo facendo un esercizio di multi-sensorialità per scaldare il clima. Terminato l'esercizio si spiega cosa abbiamo fatto con la parte di teoria introduttiva per poi spiegare l'attività di tutto il pomeriggio.

1. Multi-sensorialità

La multi-sensorialità fa riferimento ai 5 sensi e all'uso che se ne può fare per fare innovazione. Tante volte per innovare occorre utilizzare i cinque sensi per sperimentare alcune cose che le parole non danno.

ATTIVITÀ

- Lavoriamo sull'innovazione collegata ai 5 sensi con il gioco del "se fosse"
- Alle parrocchie viene chiesto di scriversi su di un foglio la risposta a ciascuno dei seguenti stimoli:

Se la tua ER fosse:

- **Vista:** > un colore
- **Udito:** > un suono
- **Odorato:** > un profumo e una puzza
- **Gusto:** > un sapore
- **Tatto:** > un materiale

2. Annullare il paradigma

Il paradigma è il modello di riferimento che va distrutto per poi ricrearlo. È necessario togliere le certezze, mettere in discussione il modello di riferimento. Parliamo quindi di:

Esplosione creativa: consiste nello scomporre il prodotto in tutti i suoi componenti (smembramento del telefono cellulare in tutte le sue parti, oppure togliere le gambe a un tavolo)

Nella creatività è importante la **ridondanza** di tante idee. Di idee me ne porto a casa da 1 a 5 rispetto a tutte quelle emerse

3. Organizzare una sessione creativa vera

Per organizzare una sessione creativa occorre avere un criterio e linee guida. La sessione creativa porta risultati nella misura in cui siamo in grado di invitare le persone giuste a farvi parte.

Su di una percentuale totale di partecipanti al tavolo:

- 30% deve essere composto di esperti > *coordinatori*
- 70% restanti devono essere
 - clienti interni > *animatori*
 - ripartiti tra:
 - clienti esterni > *genitori*
 - fornitori > *PG e associazioni*
 - zero gravity thinkers > *gente a caso della comunità* quelli che direttamente non c'entrano nulla, non hanno idea del "si è sempre fatto così" e quindi sono di aiuto nell'organizzare in maniera nuova.

POMERIGGIO

Nel pomeriggio facciamo un unico lavoro insieme occupandoci del tema di RINNOVARE L'ESTATE RAGAZZI. Il lavoro si suddivide in tre momenti:

1. momento: *contesto e teoria: "voce del verbo Innovare"*
2. momento: *lavoro di gruppo*
3. condivisione: *restituzione e contenuti*

TECNICA MULTILEVEL PRODUCTION

Dividiamo i coordinatori in tanti tavoli di lavoro per quanti sono gli argomenti da trattare.

Lavoreremo sugli animatori e i loro bisogni proprio perché ci rivolgiamo ai coordinatori che hanno il compito di accompagnare questi giovani nell'esperienza educativa.

TEMA: BISOGNI EDUCATIVI

Utilizziamo il capitolo sui bisogni educativi delle schede coordinatori (scheda 4 pag. 6-8). Ogni bisogno educativo corrisponde ad un tavolo di lavoro.

Per poter vivere una relazione educativa autentica occorre conoscere i bisogni educativi degli animatori che ti sono affidati. Non è semplice però individuarli perché ogni persona manifesta in modo personale necessità, caratteristiche, aspirazioni, difficoltà che a volte richiedono un accompagnamento particolare. Proviamo a delineare un insieme di bisogni che identifichiamo come "*desideri nascosti*". Questi desideri non sono subito espressi esteriormente, ma guidano l'adolescente verso una prospettiva di maturità piena:

1. *Bisogno di gratuità*: è la capacità di donarsi agli altri senza chiedere niente in cambio, è il senso dell'amore stesso. Educare i ragazzi alla gratuità significa aiutarli a comprendere il valore del tempo speso per l'altro, del dono di sé senza condizioni. Oggi non è facile educare alla gratuità: si è portati a ricercare sempre ciò che gratifica in un contesto dove tutto sembra dovuto di diritto.
2. *Bisogno di coscienza di sé*: La coscienza di sé è la capacità di conoscere la propria personalità e quindi le proprie qualità e doni. Avere coscienza di sé significa accettare i propri limiti cercando di migliorarli. Con la conoscenza di sé il ragazzo affronta le situazioni in maniera consapevole divenendo un potenziale strumento di aiuto all'altro, mettendo a disposizione ciò che è e ciò che possiede.
3. *Bisogno di unità*: avere un cuore solo e un'anima sola, agire per gli stessi obiettivi condividendo gli stessi valori. L'unità esprime il desiderio di sentirsi parte di un gruppo e di una comunità, sapere di non essere soli nel proprio cammino e di poter contare sugli altri. Questo aiuta ad uscire da sé stessi e dal proprio mondo per aprirsi alla relazione e al contatto con gli altri.

4. **Bisogno di semplicità:** significa fuggire dalla mentalità dell'apparire, che ci porta a pesare il valore della persona in base a quanto possiede e a come si presenta. La semplicità non significa sciattezza e il suo bisogno non richiama la ricerca del minimo. La semplicità è il segno profondo del desiderio di familiarità e amore, il bisogno di accessibilità per tutti e ciascuno.
5. **Bisogno di umiltà:** è riconoscere che ciascuno ha dei talenti che gli sono stati dati da Dio e che, in quanto doni unici ed arricchenti, possono essere messi a disposizione della comunità. Questa consapevolezza libera interiormente da qualsiasi atteggiamento di invidia o di competizione e aiuta a rendersi conto che da soli non ci bastiamo: abbiamo sempre bisogno dell'altro.
6. **Bisogno di servizio:** rimane uno degli obiettivi fondamentali verso i quali tende tutta l'educazione degli adolescenti, è il valore che Cristo sottolinea quando nell'ultima cena lava i piedi agli Apostoli. Il servizio aiuta la persona ad andare oltre, a ragionare secondo la buona notizia, il Vangelo, riconoscendo che Gesù è Colui che serve e che dona la vita. Il servizio raggiunge i valori più alti dell'azione educativa e trova la strada maestra nell'esempio che, come coordinatori, possiamo offrire.

Spazi e tempi

- ✓ 6 gruppi: 2 in teatro 4 nelle sale
- ✓ Gruppi da tenere per tutto il pomeriggio
- ✓ La suddivisione la facciamo noi
- ✓ I tempi sono categorici e cadenzati da un suono gestiti da noi

Divisione in gruppo

Anche la divisione in gruppo è fatta con un criterio apposito che viene spiegato bene prima di avviarlo. È un passaggio che deve essere chiaro per chi ci ascolta per poter imparare la tecnica.

Utilizziamo per la divisione, la caratterizzazione di de Bono dei cappelli colorati.

1. In ogni gruppo devono essere rappresentati tutti i colori possibilmente con il 25% per ciascuno
2. Il formatore presenta quindi le caratteristiche dei 5 colori e chiede ai presenti "chi si sente blu, giallo, rosso, verde" e comincia la divisione.
3. Man mano che i coordinatori alzano la mano ricevono un braccialetto colorato che mettono al polso.
4. Tra i blu di ogni gruppo viene nominato un facilitatore che riceve un badge.

PROFILI E COLORI

Blu: È l'individuo che osserva il processo nel suo divenire, è colui che osserva che tutto vada bene e funziona secondo gli schemi. È quello che fa il punto della situazione e conduce il gioco da arbitro. È concreto e razionale, con più metodo ragionando per problem solving.

Giallo: È l'individuo che ha la visione più ottimistica delle cose. Ha la capacità di contaminazione ovvero prende delle idee già esistenti e ne crea altre. Serendipità (capacità di creare qualcosa da un avvenimento casuale) è la sua attitudine principale. Connette mondi inaspettati ed è curioso.

Rosso: È l'individuo che vive di più il sogno e ne fa il suo punto di forza. Riesce ad immaginare il futuro e a intravedere la direzione verso cui tendere: è il colore degli imprenditori. È colui che può dare fiato alle proprie idee, al proprio istinto ed alle proprie emozioni "di pancia".

Verde È l'individuo creativo per eccellenza. Per lui è necessario lo sforzo creativo per migliorare le cose, proporre idee ed ipotesi creative. È quello delle idee folli, colui che butta sul tavolo provocazioni ed idee alternative, certo che ci sia sempre qualcosa di buono. È libero dal paradigma ed è bravo nella manualità.

FASE 1: produttività individuale

Questa fase deve essere lenta per stimolare la creatività, ha bisogno di un tempo lungo per esprimersi

- I gruppi raggiungono la propria stanza
- In ogni gruppo i componenti scrivono le proprie idee sull'argomento sui post-it
- In ogni post-it un'idea diversa, scrivere in maiuscolo.
- Massimo 4 o 5 post-it a testa (ci devono pensare per bene)

FASE 2: cross fertilization

Il principio è rubare le idee degli altri.

- Tutti attaccano i post-it sul cartellone con un ordine che stabiliscono insieme
- Il facilitatore legge le idee di tutti dando spazio di aggiungerne altre.
- Quindi si attaccano i post-it nuovi vicino a quelli già incollati.

FASE3. cluster, organizzazione

- Ora si organizzano i post-it secondo la loro tematica e si mettono in relazione con frecce

FASE 4: rotation

Ora ogni gruppo (tranne il facilitatore) si sposta in un altro tavolo e si porta dietro i post-it del proprio colore. Se viene più comodo, spostiamo i cartelloni da una stanza all'altra mentre il gruppo rimane fermo. In questo caso il facilitatore si sposta di stanza.

- Il facilitatore legge al gruppo nuovo le idee degli altri
- Quindi si contribuisce al loro lavoro aggiungendo altre idee con altri post-it e collegamenti

Questa FASE 4 continua uguale fino a quanto tutti i gruppi non hanno ragionato su tutti e 6 i temi lavorando quindi su tutti i cartelloni. Quando il gruppo ritrova il proprio cartellone è finita la FASE 4.

FASE 5: il prototipo

Ogni gruppo torna al proprio tavolo di lavoro e quindi al primo tema a loro affidato.

- Il facilitatore aiuta il gruppo a riprendere il filo del proprio tema
- Si leggono quindi tutti i post-it e si studiano le connessioni che tutti hanno dato
- Ora delle idee emerse, insieme se ne sceglie 1 fattibile e 1 visionaria
- Quindi si crea il prototipo di una delle due idee dandole forma fisica

FASE 6: condivisione in plenaria

- Tutti i gruppi tornano in teatro per la restituzione
- A turno ogni gruppo presenta davanti a tutti il prototipo
- Il formatore da quindi i contenuti e fa sintesi del lavoro

TABELLA DI SINTESI

Tavolo/tema	Blu	Giallo	Rosso	Verde	Arancio	Rosa	totale
<i>Bisogno di gratuità</i>							
<i>Bisogno di coscienza di sè</i>							
<i>Bisogno di unità</i>							
<i>Bisogno di semplicità</i>							
<i>Bisogno di umiltà</i>							
<i>Bisogno di servizio</i>							

CONCLUSIONE

"La creatività non è altro che un'intelligenza che si diverte" Albert Einstein

Henri Poincaré (1854 -1912)

"creatività è unire elementi esistenti con connessioni nuove, che siano utili" e dice che il criterio intuitivo per riconoscere l'utilità della combinazione nuova è *"che sia bella"*

La creatività si ottiene attraverso un processo che prevede l'unione di elementi preesistenti quindi:
niente si crea dal niente

"La creatività non sta nel trovare nuovi paesaggi, ma nell'aver occhi nuovi". Marcel Proust

MATERIALE

MATTINA

- Proiettore + microfoni + cavi + audio + Mac e adattatori
- Ppt + playlist
- Cartelloni + indelebili
- Bottiglia di latte e di acqua
- Cuffia da doccia + mattone + tazza + sedia
- Cappellino ER + fischietto + maglia ER + pennello
- Fogli bianchi per ogni parrocchia
-

POMERIGGIO

- 6 cartelloni bianchi bristol
- Post-it di 6 colori + colla
- Braccialetti di divisione gruppi
- 6 astucci con biro + pennarelli
- Materiale vario per il prototipo
-

DA STAMPARE

- Fogli con i quadrati per ogni parrocchia in A5
- Testi situazioni
- Fogli dei bisogni educativi in A3 per le stanze
- Foglio con i ruoli A3 per le stanze
- Ordine di rotazione dei tavoli del pomeriggio
-