



Che cosa significa 'creatività' nella scuola?

Isabelle Capron Puozzo, Ph.D
Haute école pédagogique du Canton de Vaud
Chercheuse associée au CREN-INEDUM

La creatività è diventata un termine alla moda di cui numerosi settori si sono impadroniti, in particolare l'ambiente professionale, tecnologico, economico, sociale, ecc. La scuola non scappa dall'effetto di contagio. Nel mondo scolastico, i primi oppositori si fanno allora sentire: la creatività è al servizio della società e non dell'individuo; essa persegue la realizzazione di prodotti senza considerare i procedimenti; questo concetto non è serio e devia la scuola dalla sua funzione primaria, l'intellettualizzazione degli allievi. Anche riguardo alla creatività, si può dire ciò che Musset esprimeva a proposito dell'amore, "On ne badine pas avec l'amour": non si scherza con la creatività. A dispetto delle apparenze, la creatività non è un gioco; la prova: si può imparare grazie alla creatività.

In un'aula docenti, al momento di scambi informali, si sente spesso dire che un buon insegnante deve far prova di creatività per motivare gli allievi e suscitare il loro interesse rispetto alla propria disciplina. Si riconosce allora l'energia investita nella realizzazione di un'attività creativa dal semplice fatto che gli allievi ci hanno preso gusto; e sembra l'essenziale! Dietro questo stereotipo si nasconde semplicemente un uso comune del concetto di creatività che diventa rapidamente sinonimo di spettacolo, gioco, show, divertimento, svago, ecc. L'insegnante diventa, allora, un contorsionista che deve far prova, in maniera sporadica, di originalità offrendo ai suoi alunni un insegnamento creati-

vo (Craft, 2005), cioè differente dal quotidiano. Ma altre piste d'intervento pedagogico sono possibili sia per sviluppare la creatività sia per imparare.

Questo contributo intende definire la creatività e presentare un modello teorico per interrogarsi, in un secondo tempo, su una pedagogia della creatività a scuola. Si concluderà con una riflessione sull'importanza della creatività nella scuola, per gli allievi di oggi e gli adulti di domani.

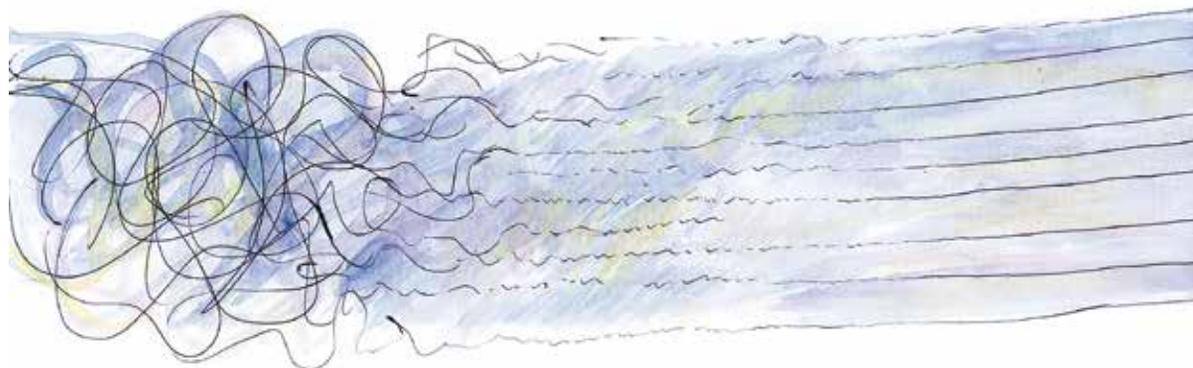
Una definizione e un modello della creatività

L'integrazione della creatività nell'insegnamento deve essere costruita su una base teorica che permetta di elaborare l'attività didattica e allo stesso tempo di portare uno sguardo sul potenziale e sui limiti di quest'ultima. Un'attività didattica in sé non può essere efficace se non c'è una riflessione sul prima, il mentre e il dopo a partire da concetti teorici (Puozzo Capron & Barioni, 2012). Allora che cos'è la creatività? Su quale base teorica ci si può appoggiare per pianificare un compito che permetterà non solo lo sviluppo della creatività degli alunni, ma anche l'apprendimento dei contenuti disciplinari?

La moltitudine di definizioni attuali implica che l'insegnante e il ricercatore debbano costruire una definizione o appoggiarsi su una di esse ed esplicitarla. L'approccio multivariato della psicologia differenziale, apparsa negli anni '80, definisce la creatività come "la



Jamila Rickenbach,
3° anno di Grafica - CSIA



Nataly Alvim Silva,
3° anno di Grafica - CSIA

capacità di realizzare una produzione che sia allo stesso tempo nuova e adattata al contesto nel quale essa si manifesta” (Lubart, 2010, p. 10). In questa definizione, due concetti chiave designano una produzione creativa: la novità e l’adattamento. Il primo sottolinea il fatto che il contenuto della produzione è ad ogni volta differente da quello che l’allievo o il gruppo classe ha già fatto. Il grado di differenza può variare: da “una variazione minima” a “un’innovazione importante” (Lubart, 2010, p. 10). Così, a scuola, un’interpretazione nuova di un testo elaborata da un allievo, anche se questa interpretazione è già stata teorizzata nella letteratura scientifica, potrà essere considerata dall’insegnante come creativa in funzione delle conoscenze dell’allunno. Il secondo concetto implica che la creatività non si basa su una libertà assoluta, ma essa risponde, soprattutto, ad eventuali vincoli stabiliti dall’ambiente, dalla situazione o dal materiale. Nel contesto classe, l’insegnante stabilisce i suoi vincoli. La creatività diventa un processo e una performance. La capacità di essere creativo si sviluppa grazie ad un apprendimento mirato.

L’approccio multivariato è un modello che presenta il vantaggio di essere olistico poiché la creatività si declinerebbe in quattro fattori: cognitivi (la capacità di identificare e ridefinire il problema, la codifica selettiva, il paragone selettivo, la combinazione selettiva, il pensiero divergente e convergente, la flessibilità e la padronanza dell’argomento), conativi (la perseveranza, la presa di rischio e la motivazione), emozionali (il modello di risonanza emozionale) e ambientali (la famiglia, l’ambiente scolastico, professionale, sociale e l’impatto dei mezzi tecnologici) (Lubart, 2010).

I procedimenti cognitivi più conosciuti sono i pensieri divergenti e convergenti. La scuola tende a sviluppare il pensiero convergente e la ricerca di una sola e giusta risposta. Ma per stimolare il pensiero divergente, è necessario formulare una richiesta per la quale, potenzialmente, diverse soluzioni sono possibili. Tuttavia, di fronte a queste potenziali soluzioni, l’allievo dovrà convergere verso una soluzione e fare in modo che quest’ultima sia nuova e adatta al contesto. La divergenza è strettamente legata alla convergenza. Un esempio di consegna aperta: “La tua classe parte in gita scolastica a Londra per una settimana. Sei incaricato di organizzare la giornata libera del soggiorno”. Una tale richiesta implica tre vincoli: la classe (considerazione del destinatario: unicamente la giornata libera degli alunni oppure anche quella dell’insegnante?), Londra (il luogo è definito) e la giornata libera (tempo limitato a qualche ora). Diverse soluzioni sono potenzialmente possibili, ma non tutte sono necessariamente adatte alle condizioni di cui occorre tenere conto. Una consegna come “Esporre la situazione economica di un paese visitato e i suoi atout culturali” è una relazione tradizionale dove l’allunno presenta dei fatti. Nessuna scelta è possibile. Questo non significa che non si possano più fare delle relazioni. Fanno parte del procedimento d’insegnamento/apprendimento. Tuttavia, l’insegnante è consapevole che una tale consegna non favorisce la creatività degli alunni. Invece, una consegna come «Preparare un corto soggiorno per un turista ecologico» offre anche la possibilità di un procedimento divergente: che cos’è l’ecologia? Che cos’è un turismo ecologico? Un corto soggiorno: in quale paese? Di quanti giorni? L’allievo

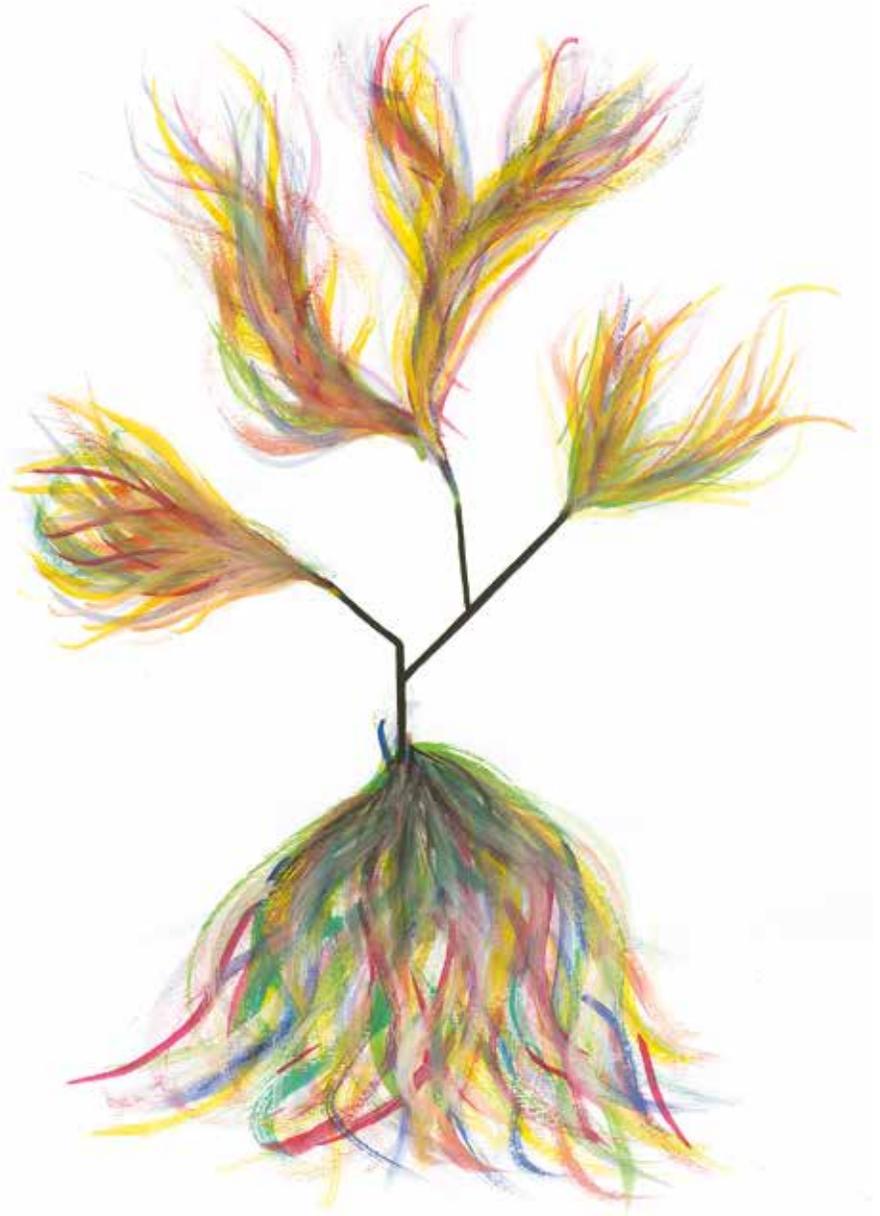
non deve dimenticare il legame che c'è tra il paese scelto, l'obiettivo e il turismo ecologico. I pensieri divergenti e convergenti implicano dunque delle consegne sufficientemente aperte per favorire questi procedimenti cognitivi.

A scuola: verso una pedagogia della creatività

Per mettere in piedi una pedagogia della creatività, Craft (2005) distingue due interventi pedagogici differenti: 1) l'insegnamento creativo (*creative teaching*); 2) l'apprendimento creativo (*creative learning*).

L'insegnamento creativo consiste nel pianificare un compito fuori dal comune. Per esempio, il teatro può essere utilizzato nell'insegnamento della lingua straniera come un metodo per fissare delle conoscenze con un procedimento di automatizzazione. Un esercizio di ripetizione nell'ambito della fonetica consiste nel passare una palla e l'alunno che la riceve deve dire le vocali o le consonanti del suo nome per esercitare la memorizzazione della pronuncia delle lettere dell'alfabeto. Però a questo punto, se ci si riferisce alla tassonomia delle abilità cognitive di Anderson e Krathwohl (2001), l'obiettivo è quello di riattivare una conoscenza. L'esercizio di riscaldamento teatrale è certamente utilizzato al servizio dell'apprendimento, ma una tale attività non mobilita la creatività. Non c'è posto per la creatività poiché non abbiamo delle soluzioni nuove e adattate al contesto proposte dall'allievo. È l'insegnante che porta un compito diverso. Ci situiamo chiaramente nella creatività dell'insegnante che propone una soluzione nuova ad un apprendimento e adattata al contesto, ossia ai suoi allievi.

Al contrario, l'apprendimento creativo permette all'allievo di costruire un apprendimento grazie alla creatività, che gioca un ruolo esplicito nell'acquisizione di nuove conoscenze. E viceversa questo nuovo apprendimento agisce sul pensiero creativo degli allievi contribuendo al suo arricchimento. Nell'apprendimento creativo, la creatività costituisce una passerella tra il sapere e l'allievo (Puozzo Capron & Martin, 2014) e permette di accertare delle competenze attraverso una produzione. Essa è osservabile attraverso le tracce raccolte durante il procedimento e le performance degli alunni in termini di apprendimento e di novità. Un insegnante che utilizza il teatro per permettere agli alunni di riflettere sul contenuto di un testo, sul senso, sulle molteplici rappresentazioni e sul loro impatto sul pubblico favorisce un apprendimento creativo in relazione a un'opera



Agnese Dal Pian,
3° anno di Grafica - CSIA

letteraria. Per rimanere sull'esempio del teatro, l'attività didattica da realizzare è dunque più complessa in questo intervento pedagogico e non consiste nel ripetere o esercitare una competenza, ma nell'analizzare, valutare e produrre (Anderson & Krathwohl, 2001). Tuttavia, la creatività non si ferma soltanto alle arti. In informatica, un metodo creativo potrebbe manifestarsi nell'elaborazione di una base dati di domande-risposte su un argo-

14 | **Bibliografia**

Anderson, L. e Krathwohl, D. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing. A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.

Carré, P. (2005). *L'apprenance. Vers un nouveau rapport au savoir*. Paris: Dunod.

Craft, A. (2005). *Creativity in Schools. Tensions and Dilemmas*. New York: Routledge.

Lubart, T. (2010). *Psychologie de la créativité*. Paris: Armand Colin.

Puozzo Capron, I. (2013). *Pédagogie de la créativité. De l'émotion à l'apprentissage. Education et socialisation – Les Cahiers du Cerfee*, 33, pp. 1-14.

Puozzo Capron, I. (2014a). *Le sentiment d'efficacité personnelle d'élèves dans un contexte plurilingue. Le cas du français au secondaire en Vallée d'Aoste*. Berne: Peter Lang.

Puozzo Capron, I. (2014b). *Pour une pédagogie de la créativité en classe de langue. Réflexion théorique et pratique sur la triade: créativité, émotion, cognition. Voix Plurielles*, 11 (1), pp. 101-111.

Puozzo Capron, I. & Martin, D. (2014). *De la pensée créatrice à la pensée créative. L'Éducateur*, 2, pp. 13-14.

Robinson, K. (2011). *Out of our Minds. Learning to be creative* (2nd ed.). West Sussex: Capstone.

mento studiato dagli alunni. In educazione fisica, potrebbe essere un ballo o un nuovo gioco di palla su un campo di atletica. In musica, potrebbe prendere la forma di una composizione musicale o collettiva. In matematica, si potrebbe manifestare essenzialmente in una risoluzione di situazione-problema (Craft, 2005, pp. 78-79). La situazione-problema in quanto compito che offre una sfida è anche potenzialmente favorevole nel campo delle nuove tecnologie e specialmente nella robotica in classe. L'attività didattica è dunque più complessa per gli allievi in questo approccio pedagogico che nell'insegnamento creativo. L'apprendimento creativo richiede spesso un investimento a livello cognitivo, emozionale e conativo (sul rischio e sulla perseveranza). Occorre però considerare che gli alunni non sono sempre abituati a tale genere di attività e ne sono quindi più destabilizzati che rassicurati (Puozzo Capron, 2013).

La definizione di una pedagogia della creatività come la teorizzo è la seguente: in una prospettiva socio-cognitivista, una pedagogia della creatività consiste nel concepire e mettere in piedi delle attività d'insegnamento/apprendimento che favoriscano dei procedimenti e delle performance creativi attraverso un metodo di produzione, allo scopo di costruire una passerella tra l'oggetto del sapere e l'allievo (Puozzo Capron & Martin, 2014) e favorire così un apprendimento creativo (Craft, 2005).

La creatività: (ri)dare il sapore dei saperi agli allievi

La creatività è diventata una questione della società contemporanea sempre più complessa a diversi livelli. Uno dei primi livelli è la creazione di oggetti nuovi, specialmente nel campo della tecnologia, che cambiano il modo di comunicare, il rapporto con l'altro e il mondo (Craft, 2011; Piccardo, 2005; Robinson, 2011). Un altro fattore della complessità è la rapidità del cambiamento, dovuta ad una competitività tra le aziende sempre più grande, che spinge la ricerca ad essere sempre più rapida nella produzione di oggetti innovativi (Craft, 2011; Robinson, 2011). Con lo sviluppo economico del XXI secolo, Lubart (2012) afferma che siamo entrati "nell'era dell'*Homo Creativus* come attore economico" (p. 13). È propria dell'individuo di oggi la capacità di pensare in maniera creativa mobilitando delle risorse cognitive attinenti alla creatività, come la "flessibilità" (Lubart, 2010) per poter "comprendere un oggetto,

un'idea, sotto diversi aspetti" e "liberarsi da un'idea iniziale per esplorare nuove piste" (Lubart, 2010, p. 22). Non si possono negare né nascondere due fenomeni agli insegnanti. La creatività è un concetto derivante storicamente da due discipline: 1) la psicologia (con una volontà specialmente negli anni '70 di misurare la creatività come una parte dell'intelligenza); 2) l'impresa e il management (l'impiegato dovrebbe essere creativo per permettere all'impresa di essere la più competitiva possibile). La creatività è diventata un criterio di evoluzione sociale, vi sono così anche delle ripercussioni sulle finalità della scuola, istituzione che prepara i cittadini e gli impiegati di domani. L'opposizione di alcuni insegnanti che vedono il riflesso dell'economia in seno alla scuola o un sovraccarico inutile di lavoro, ci dovrebbe fare rinunciare alla creatività? No! Nell'insegnamento, la creatività è al servizio del benessere e dello sviluppo sociale degli alunni che faranno parte di una società di cui non possiamo negare o ignorare l'evoluzione costante e molto rapida. Lo sviluppo della creatività prepara gli allievi ad affrontare il mondo di oggi e di domani.

Conclusione

Nonostante la leggerezza che c'è dietro a questo concetto, *on ne badine pas* con la creatività. Preparare l'allunno ad adattarsi ai cambiamenti appropriandosi di nuove conoscenze e cercando nuove soluzioni non è così facile. La scuola deve appoggiarsi su basi teoriche e scientifiche per introdurre la creatività in seno ai piani di studio collaborando strettamente con gli insegnanti. Il ruolo dei formatori è anch'esso fondamentale. Alla luce degli approcci eterogenei rispetto alla creatività, non si tratta solamente di accompagnare gli insegnanti nella trasposizione didattica, ma anche di sviluppare la capacità critica ad adattare i concetti teorici in funzione dei contenuti disciplinari. Favorire la creatività degli insegnanti significa entrare in un nuovo paradigma, per una scuola valida, efficace e creativa, costituita di professionisti capaci di cercare soluzioni quando sono confrontati con contesti scolastici diversi e a volte molto difficili. Significa costruire una scuola creativa rivolta verso l'*apprenance* (Carré, 2005), ossia la competenza e la voglia di imparare durante tutta la vita.