



NOME DELL'ATTIVITÀ: È l'ora di SCAMPER!

Attività 2 / Applicare tecniche di creatività

Contenuto	Abilità	Competenze
Tecnica creativa SCAMPER	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Uso di SCAMPER</i> - <i>Presentazione dei concetti</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Pensare fuori dagli schemi</i> - <i>Collaborazione con altri</i> - <i>Brainstorming</i>

Attività Descrizione generale e materiale

È tempo di SCAMPER!	
Panoramica delle attività	<p><i>Questa attività si concentra sull'uso della tecnica SCAMPER per guidare le idee degli studenti verso l'innovazione. SCAMPER è un acronimo formato dall'abbreviazione di: Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, e Reverse. È una tecnica di pensiero creativo che aiuta gli studenti ad esplorare nuove possibilità (controlla il modulo 5, argomento 2).</i></p> <p><i>I partecipanti in gruppi dovranno selezionare un prodotto o un servizio esistente e fare un brainstorming sui modi per migliorarlo e/o ottenere un valore aggiunto per gli utenti in ogni caso.</i></p> <p><i>I gruppi presenteranno poi le loro soluzioni ai compagni e riceveranno il loro feedback. Infine, il formatore insieme agli studenti dovrebbe dedicare un po' di tempo per riflettere sull'esercizio e valutare i risultati principali.</i></p>
Materiale	Fogli, penna/matita, pennarelli, post it, lavagna



<p><i>Durata</i></p>	<p><i>Breve spiegazione del modello: 10'</i> <i>Formazione dei gruppi e selezione del prodotto/servizio: 10'</i> <i>Brainstorming dei gruppi: 30'</i> <i>Presentazioni e feedback dei gruppi: 10' per gruppo</i> <i>Riflessione in classe: 10'</i></p> <p><i>Durata totale: Fino a 1,5 h circa, a seconda del numero di gruppi</i></p>
<p><i>Fattibilità</i></p>	<p><i>In loco: in gruppi di 3-5 persone, a seconda del numero totale dei partecipanti</i> <i>Online: tramite una piattaforma di meeting online che utilizza sale di breakout per formare gruppi, e l'uso di una lavagna online, ad esempio Miro.</i></p>

Attività

Spiegare brevemente lo strumento di apprendimento creativo SCAMPER ai partecipanti: perché usarlo, caratteristiche dello strumento, ecc. (potete controllare l'argomento 2 sul modulo 5)

Assicuratevi che tutti i partecipanti possano vedere il significato dell'acronimo SCAMPER durante l'attività, come illustrato di seguito. Se l'attività si svolge in un ambiente fisico, è possibile stampare fogli con spiegazioni e domande modello o mostrare questi elementi tramite un proiettore. Se l'attività viene svolta online, si possono inviare i file elettronici corrispondenti che ogni squadra può utilizzare nella fase di brainstorming.

Dividere i partecipanti in gruppi di 3-5 persone e spiegare che il loro compito è quello di selezionare insieme un prodotto/servizio/problema esistente e fare un brainstorming sui modi per migliorarlo e/o ottenere un valore aggiunto per gli utenti. Dare una panoramica ai partecipanti su cosa significa SCAMPER e condividere alcune domande che potrebbero fare per ogni lettera del mnemonico come guida:

Sostituire

- o Quali materiali o risorse può sostituire o scambiare per migliorare il prodotto/servizio?
- o Quale altro prodotto o processo potresti usare?
- o Quali regole potresti sostituire?
- o Si può usare questo prodotto da qualche altra parte, o come sostituto di qualcos'altro?
 - o Cosa succederà se cambierete i vostri sentimenti o il vostro atteggiamento verso questo prodotto/servizio?

Combina

- o Cosa succederebbe se combinasse questo prodotto/servizio con un altro, per creare qualcosa di nuovo?



- o E se si combinano gli scopi o gli obiettivi?
- o Cosa si potrebbe combinare per massimizzare gli usi di questo prodotto/servizio?
- o Come potreste combinare il talento e le risorse per creare un nuovo approccio a questo prodotto/servizio?

Adattare

- o Come potrebbe adattare o riadattare questo prodotto/servizio per servire un altro scopo o uso?
 - o Chi o cosa potrebbe emulare per adattare questo prodotto/servizio?
 - o Cos'altro è simile al tuo prodotto/servizio?
 - o In quale altro contesto potrebbe inserire il suo prodotto/servizio?
 - o Quali altri prodotti/servizi o idee potresti usare come ispirazione?

Modificare

- o Come potresti cambiare la forma, l'aspetto o la sensazione del tuo prodotto/servizio?
- o Cosa si potrebbe aggiungere per modificare questo prodotto/servizio?
- o Cosa potresti enfatizzare o evidenziare per creare più valore?
 - o Quale elemento di questo prodotto/servizio si potrebbe rafforzare per creare qualcosa di nuovo?

Mettere a un altro uso

- o Puoi usare questo prodotto/servizio da qualche altra parte, magari in un altro settore?
 - o Chi altro potrebbe usare questo prodotto/servizio?
 - o Come si comporterebbe diversamente questo prodotto/servizio in un altro ambiente?
 - o Si potrebbero riciclare gli scarti di questo prodotto per fare qualcosa di nuovo?

Eliminare

- o Come potreste snellire o semplificare questo prodotto/servizio?
- o Quali caratteristiche, parti o regole potresti eliminare?
- o Cosa si potrebbe sottovalutare o attenuare?
- o Come potresti renderlo più piccolo, più veloce, più leggero o più divertente?
 - o Cosa succederebbe se togliessi parte di questo prodotto/servizio? Cosa avreste al suo posto?

Invertire

- o Cosa succederebbe se invertisti questo processo o sequenziaste le cose in modo diverso?



- o E se cercassi di fare l'esatto contrario di quello che stai cercando di fare ora?
- o Quali componenti potrebbe sostituire per cambiare l'ordine di questo prodotto/servizio?
- o Quali ruoli potreste invertire o scambiare?
- o Come si potrebbe riorganizzare questo prodotto/servizio?

I gruppi dovrebbero prima rivedere i principi di base dell'idea e pensare a quante più domande possibili. Poi, quando hanno tutte le idee sul tavolo, è il momento di organizzare le informazioni e misurare i risultati. Dopo questo, devono analizzare il contenuto, immergersi ulteriormente in esso e giudicare se i risultati si applicano al caso in questione. In caso contrario, continuare ad esplorare.

Dopo la fase di brainstorming, invita ogni gruppo a presentare le proprie soluzioni e a ricevere domande/feedback dal pubblico.

Dopo tutte le presentazioni, discutete con i partecipanti su cosa pensano di aver guadagnato attraverso questa attività. Stimolateli a partecipare, usando domande come:

- Qual è la cosa più importante che hai imparato oggi? Perché lo pensi?
- Quando sei stato più creativo e perché pensi che sia così?
- Cosa cambieresti se avessi la possibilità di rifare questa attività?

Consigli/suggerimenti per l'attività

- ✓ Alcune idee che gli studenti generano usando lo strumento possono essere poco pratiche o non adatte alle vostre circostanze. Incoraggiateli a non preoccuparsi di questo aspetto e chiarite che l'obiettivo è quello di generare quante più idee possibili.
- ✓ Assicuratevi che ogni gruppo abbia scelto un prodotto/servizio prima di affrontare il brainstorming. Se qualche gruppo non riesce a trovare e/o a mettersi d'accordo su un prodotto/servizio su cui lavorare, aiutatelo suggerendo alcuni prodotti esistenti, servizi, ad esempio Pepsi, Netflix, PlayStation ecc. o qualcosa di conosciuto a livello locale.