

SCHEDA DEL CORSO

TITOLO

Pattern strategici di *problem solving* per una migliore creatività

Presentazione

Nella vita quotidiana, nel lavoro e nei processi di apprendimento si è spesso chiamati ad affrontare problemi complessi, di difficile risoluzione. Il corso si propone di approfondire e applicare al *problem solving* alcuni modelli (pattern) di carattere strategico-operativo comunemente utilizzati nei giochi di strategia (ad es. negli scacchi). Particolare attenzione verrà prestata al potenziale creativo insito in tali pattern, la loro capacità di mettere in atto vere e proprie strategie facilitanti nei processi di *problem finding/setting/solving* e nelle connesse dinamiche di *decision making*. Tali processi verranno presi in esame in riferimento al tema della creatività come chiave di risoluzione di problemi della vita quotidiana. Carattere paradigmatico rivestiranno le applicazioni in ambito artistico e/o scientifico.

Contenuti

Introduzione (il problema – la strategia – la creatività)

I giochi strategici e i loro *pattern*.

Individuazione di problemi e di percorsi strategici.

Strategia e creatività.

Applicazioni alla vita quotidiana.: l'esempio dell'arte e della scienza.

Verifica con prova scritta.

Docente/i

Alessandro Stavru

Oggetto/i di studio

Strategie di risoluzione di problemi e situazioni per un miglioramento delle proprie attitudini creative.

Obiettivo/i di apprendimento attesi

- Conoscenze:
 1. Cos'è un problema?
 2. Cos'è la strategia e qual è il suo nesso con il problema?
 3. Cos'è la creatività in riferimento al nesso strategia-problema?

- Abilità (Capacità di applicare conoscenza e comprensione):
 1. Saper individuare i problemi (per caratteristiche e tipologie).
 2. Saper applicare una strategia a un problema o a una serie di problemi.
 3. Acquisizione di metodi per sviluppare la creatività strategica.

- Competenze: (Autonomia di giudizio, Abilità comunicative, Capacità di apprendimento)
 1. Sapere applicare i metodi dei giochi di strategia a problemi della vita quotidiana.
 2. Sapere individuare strategie idonee a ciascuna tipologia di problemi:
 - A) *strategie a breve termine* per problemi di carattere impellente ed immediato;
 - B) *strategie a lungo termine* per problemi di carattere complesso e di non immediata risoluzione.
 3. Sviluppare capacità in ambiti creativi (ad es. nell'arte e nella scienza) applicando modelli derivati dai giochi strategici (ad es. gli scacchi).

Modalità didattiche

Blended (asincrona). Il corso sarà fruibile mediante la visione di registrazioni di 18 video da 30 minuti ciascuno, i quali saranno disponibili su piattaforma Moodle dal 15 giugno al 15 novembre 2021.

Date e orari

Le lezioni verranno caricate in modalità asincrona a partire dal 15 giugno e si concluderanno entro la fine di luglio.

Modalità di valutazione

Test con scelta multipla con più possibilità di risposta corretta.

CFU / ore

3 CFU / 18 ore