



Creatività e arti nell'innovazione sociale digitale



Questo articolo è stato finanziato dalla Commissione europea nell'ambito del Grant Agreement numero 2020-1-TR01-KA227-ADU-097776, progetto di partenariato strategico ERASMUS+ "New Dimensions of the Disruptive Impact on the Art and Creativity in Digital Social Innovation".



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Nuove dimensioni dell'impatto dirompente sull'arte e la creatività nell'innovazione sociale digitale

Cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche

KA227 - Partenariati per la creatività

Educazione degli adulti

2020-1-TR01-KA227-ADU-097776

CREART

D3 - Creatività e arti nell'innovazione sociale digitale

Revisione: v.1.1

Produzione intellettuale	IO3: Libro multimediale educativo 'Creatività e arti nell'innovazione sociale digitale'
Attività	Progettare e scrivere un libro didattico multimediale
Coordinatore del progetto	Yenisehir Ilce Milli Egitim Mudurlugu, Turchia
Responsabile della consegna	Ecoistituto del Friuli Venezia Giulia, Italia
Data di scadenza	31 maggio 2023
Autori	Nicoleta ACOMI, Ovidiu ACOMI, Nida AKCEVIZ OVA, Alpaslan AKILLI, Emine ANLAR, Helena AREVALO MARTINEZ, Pınar ARISOY, Mehmet Necmeddin DINC, İbrahim KOCA, Hacı KURT, Fabio MARZANO, Yeliz NUR AKARCAY, Luis OCHOA SIGUENCIA, Anna PELLEGRINO, Ozcan YUCEL, Simone ZORZI



Astratto	<p>C'è una relazione sfaccettata tra creatività, arte, innovazione sociale digitale, educazione e le loro implicazioni per il futuro del lavoro. Questo libro esplora le fonti dell'innovazione e della creatività, con particolare attenzione al ruolo della creatività nelle arti. Inoltre, discute come l'innovazione sociale digitale sia diventata un catalizzatore di nuove forme di espressione creativa e di collaborazione. Esamina inoltre il potenziale impatto di queste tendenze sul futuro del lavoro e le competenze necessarie per prosperare in un panorama in evoluzione. L'intersezione tra creatività, arte, innovazione sociale digitale e istruzione è un campo dinamico che plasma la nostra comprensione dell'innovazione e del suo impatto sulla società. Questo libro si propone di evidenziare i temi chiave e di esplorare le loro interconnessioni. Comprendere le fonti dell'innovazione e della creatività è fondamentale per promuovere una cultura dell'innovazione in vari ambiti. In questo lavoro si è parlato del ruolo della curiosità, della collaborazione interdisciplinare e delle diverse prospettive come motori essenziali dell'innovazione e del pensiero creativo. L'espressione artistica è da tempo riconosciuta come una fonte di creatività. Il libro approfondisce il rapporto tra la creatività e le arti, esplorando come le pratiche artistiche, come le arti visive, la musica e le arti dello spettacolo, migliorino il pensiero innovativo, la capacità di risolvere i problemi e l'immaginazione. L'avvento delle tecnologie digitali ha rivoluzionato i processi creativi, consentendo nuove forme di collaborazione, comunicazione ed espressione artistica. È stato riportato il concetto di innovazione sociale digitale e il modo in cui facilita la creatività collettiva, le collaborazioni open-source e l'impegno partecipativo nel regno digitale. Il futuro del lavoro I progressi della tecnologia, dell'automazione e dell'intelligenza artificiale stanno ridisegnando il futuro del lavoro. Il libro esamina il panorama in evoluzione e discute di creatività, abilità artistiche e innovazione sociale digitale nei luoghi di lavoro attuali e futuri. Esplora inoltre la necessità di adattabilità, pensiero critico e competenze interdisciplinari in un panorama professionale in rapida evoluzione. È stata riportata l'integrazione della creatività nei quadri educativi e nelle pratiche pedagogiche, sottolineando l'importanza di favorire la creatività fin dalla più tenera età e di promuovere un'educazione basata sulle arti. In sintesi, questo libro fa luce sull'importanza della creatività, dell'arte, dell'innovazione sociale digitale e dell'istruzione nel guidare l'innovazione e preparare gli individui al futuro del lavoro. Sottolinea il potere trasformativo della creatività e delle arti ed evidenzia il potenziale dell'innovazione sociale digitale come forza di cambiamento positivo nella società.</p>
Parole chiave	Creatività; arti; educazione degli adulti; pensiero creativo; pensiero critico; problem-solving; apprendimento permanente; innovazione sociale digitale; tecnologie digitali; arte interattiva; insegnamento creativo; innovazione della creatività; creatività sociale; tipi di creatività; creatività sul lavoro; educazione inclusiva; inclusione sociale; apprendimento socio-emotivo



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Riconoscimento

Questo articolo è stato finanziato dalla Commissione europea nell'ambito del Grant Agreement numero 2020-1-TR01-KA227-ADU-097776, progetto di partenariato strategico ERASMUS+ "New Dimensions of the Disruptive Impact on the Art and Creativity in Digital Social Innovation".

Project: 2020-1-TR01-KA227-ADU-097776

<http://www.createrasmus.eu/>

Dichiarazione di non responsabilità

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Avviso di copyright

© 2021 - 2023 Consorzio CREART

La licenza **Attribution CC BY** consente ad altri di distribuire, remixare, adattare e costruire sul vostro lavoro, anche a fini commerciali, a patto che vi riconoscano il merito della creazione originale. È la più accomodante tra le licenze offerte. È consigliata per la massima diffusione e l'utilizzo dei materiali concessi in licenza.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Contenuti

PARTE 1: PARTE TEORICA.....	6
Introduzione.....	6
Capitolo 1. Innovazione sociale e creatività digitale.....	7
Astratto.....	7
Introduzione	7
1.1. Il concetto di innovazione sociale digitale.....	7
1.2. Innovazione sociale digitale e istruzione	12
1.3. Creatività e innovazione sociale digitale	15
Sintesi	20
Capitolo 2. Il valore della creatività e delle arti nell'educazione	21
Astratto.....	21
Introduzione	21
2.1. Le fonti di innovazione e creatività.....	22
2.2. Il pensiero creativo come strumento	26
2.3. Creatività e arti nella pratica	31
Sintesi	35
Capitolo 3. Creatività e arti e futuro delle opere.....	37
Astratto.....	37
Introduzione	37
3.1. Creatività, arte e innovazione.....	37
3.2. Il futuro del lavoro	41
3.3. Arti creative al lavoro	44
Sintesi	47
Conclusioni.....	49
PARTE 2: PARTE PRATICA.....	51
Introduzione.....	51
Capitolo 4. Insegnare la creatività e le arti per promuovere l'inclusione sociale.....	52
Astratto.....	52
Introduzione	52
4.1. Come lavorare in modo inclusivo in classe?	52
4.2. La creatività come strumento di inclusione in classe	57
4.3. Metodologia	62
Sintesi	68



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Capitolo 5. Promuovere l'inclusione sociale ed educativa attraverso le arti.....	70
Astratto.....	70
Introduzione	70
5.1. Apprendimento nelle e attraverso le arti.....	71
5.2. Inclusione sociale ed educativa: Liberare la creatività.....	76
5.3. L'innovazione come strumento per promuovere l'inclusione sociale ed educativa attraverso le arti.....	81
Sintesi	84
Capitolo 6. Come si possono usare efficacemente la creatività e le arti nell'educazione?	86
Astratto.....	86
Introduzione	86
6.1. Migliorare l'impegno degli studenti e promuovere la comprensione culturale	87
6.2. Promuovere il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi	93
6.3. Sostenere l'apprendimento socio-emotivo	96
Sintesi	104
Capitolo 7. Raccomandazioni e suggerimenti per gli educatori sociali e il personale docente.....	105
Introduzione	105
Raccomandazioni.....	106
Suggerimenti.....	115
Sintesi	116
Capitolo 8. Esempi di innovazione sociale digitale	118
Conclusioni.....	124
Informazioni sugli autori	126
Informazioni sulle organizzazioni partner.....	128
Bibliografia	130



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PARTE 1: PARTE TEORICA

Autore: Yeliz NUR AKARCA

Introduzione

L'innovazione sociale digitale descrive l'applicazione di metodi e tecnologie digitali a problemi sociali e ambientali e implica l'utilizzo della tecnologia per sviluppare nuovi metodi di fornitura di servizi, collaborazione e organizzazione in grado di gestire problemi sociali impegnativi. I siti web di crowdfunding, le iniziative di citizen science, i programmi di open data e le comunità online che collegano persone con interessi simili per lavorare insieme su questioni sociali e ambientali possono essere elencati come alcuni esempi. Tuttavia, la creazione di nuove soluzioni ai problemi sociali e ambientali richiede spesso un'ampia gamma di soggetti interessati, tra cui agenzie governative, organizzazioni non profit, imprese e individui.

L'innovazione sociale digitale e la creatività sono due concetti interconnessi che sono diventati sempre più rilevanti nella società odierna. Con il progresso della tecnologia, l'innovazione sociale digitale ha fornito nuovi modi per affrontare le sfide sociali e promuovere l'inclusione. La creatività ha sempre giocato un ruolo chiave nella nostra vita personale e professionale, con un importante impatto sociale. La creatività è una competenza essenziale per il futuro del lavoro. La promozione dell'inclusione sociale ed educativa è resa possibile dalla creatività e dalle arti, che sono strumenti potenti.

Uno dei principali vantaggi dell'innovazione sociale digitale è la sua velocità di scalabilità e la capacità di raggiungere un pubblico globale. Le tecnologie digitali consentono connessioni tra persone e organizzazioni che superano i confini nazionali e culturali, permettendo loro di cooperare e condividere risorse per affrontare difficili questioni sociali e ambientali. Tutto sommato, il campo dell'innovazione sociale digitale è un campo entusiasmante che si sta espandendo rapidamente e ha il potenziale per cambiare completamente il modo in cui affrontiamo alcune delle più importanti questioni sociali e ambientali del nostro tempo.

La creatività e le arti nell'educazione hanno un enorme impatto sugli studenti. Le attività creative possono stimolare la loro immaginazione e favorire il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e le capacità di collaborazione. Promuovendo la creatività e l'espressione artistica, gli studenti possono sviluppare una comprensione più profonda di se stessi e del mondo in cui vivono, imparando a comunicare efficacemente le proprie idee. La creatività e le arti, che stanno diventando sempre più importanti per il futuro del lavoro, sono anche considerate un aiuto per promuovere l'inclusione scolastica, creando un ambiente di apprendimento più diversificato e inclusivo.

Sebbene l'aumento dell'automazione e dell'intelligenza artificiale indichi che i compiti di routine saranno sostituiti dalle macchine, le competenze creative e artistiche, come il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e la comunicazione, saranno sempre molto richieste. La capacità di pensare in modo creativo è e sarà fondamentale per sviluppare soluzioni innovative a problemi complessi. Pertanto, l'insegnamento della creatività e delle arti nelle scuole può contribuire a preparare gli studenti al futuro del lavoro e a promuovere l'inclusione sociale, fornendo loro le competenze necessarie per prosperare in un mondo in rapida evoluzione. Questo libro esplora l'innovazione sociale e la creatività digitale, spiega il valore della creatività e dell'arte nell'educazione, affronta l'importanza di questi concetti per la promozione dell'inclusione sociale e spiega come possono essere utilizzati efficacemente per promuovere l'inclusione sociale.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Capitolo 1. Innovazione sociale e creatività digitale

Autori: Yeliz NUR AKARCA, Alpaslan AKILLI, Emine ANLAR

Astratto

L'innovazione sociale, che può essere descritta come nuove idee che soddisfano bisogni non soddisfatti, è sempre stata presente nel mondo che ci circonda. Le "nuove idee che funzionano" distinguono l'innovazione dal miglioramento, che implica solo cambiamenti incrementali. L'innovazione sociale digitale è un modello organizzativo di successo con obiettivi e finalità sociali. Qualsiasi atto innovativo è associato alla creatività. Questa sezione fornisce informazioni sull'innovazione sociale digitale e sulla creatività, fornendo ulteriori informazioni sul concetto di innovazione sociale digitale e sulle sue componenti principali. L'innovazione sociale digitale è un argomento di grande importanza; di conseguenza, vale la pena esplorarne l'uso in contesti educativi. La creatività e il suo rapporto con l'innovazione possono aprire la strada a ulteriori sviluppi se utilizzati in modo efficace.

Introduzione

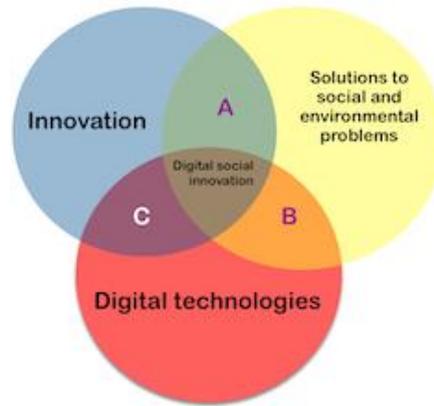
Internet è presente nel nostro mondo da decenni e la sua capacità di generare valore sociale ed economico è ben nota. L'innovazione online, sviluppata specificamente per produrre significativi cambiamenti sociali positivi, è probabilmente ancora agli albori, con solo pochi servizi che raggiungono una scala globale. Di conseguenza, la Digital Social Innovation (DSI) è un nuovo campo di studio, con poche conoscenze esistenti su come gli strumenti digitali vengono utilizzati per migliorare il mondo. Le innovazioni hanno il potenziale per cambiare il mondo, compresa la nostra salute, le imprese e i processi. Le innovazioni sociali rispondono a esigenze sociali e affrontano problemi sociali urgenti. L'innovazione tecnologica rappresenta sia sfide che opportunità per l'educazione inclusiva. L'innovazione digitale aiuta a preparare gli studenti di tutte le età, in particolare quelli con esigenze speciali (disabilità, background di immigrati, famiglie povere) all'integrazione nell'istruzione. È necessario considerare come le innovazioni digitali influenzino i modelli di apprendimento tradizionali e l'equilibrio tra sviluppo di competenze e accumulo di conoscenze. Gli individui possono utilizzare le tecnologie digitali per accedere alle informazioni, gestire il proprio apprendimento, comunicare con coetanei e tutor, innovare, creare e condividere nuovi materiali. L'innovazione sociale digitale (DSI) è un nuovo concetto che si riferisce agli sforzi di innovazione sociale che utilizzano il potenziale della tecnologia digitale per co-creare soluzioni a un'ampia varietà di problemi sociali.

1.1. Il concetto di innovazione sociale digitale

L'innovazione sociale digitale (DSI) è un nuovo concetto che si riferisce agli sforzi di innovazione sociale che utilizzano il potenziale della tecnologia digitale per co-creare soluzioni a un'ampia varietà di problemi sociali.

L'innovazione sociale digitale è l'uso della tecnologia digitale per consentire o sostenere l'innovazione sociale. L'innovazione è *sociale* nel suo scopo e *digitale* nella sua soluzione. Ciò significa che

- fornisce alcune soluzioni per migliorare il mondo delle persone che sono rimaste escluse o indietro (parte sociale);
- la soluzione al problema comporta qualcosa di nuovo (parte innovativa); e
- la soluzione include qualcosa con i computer (parte digitale).



Fonte: <https://theconversation.com/what-are-digital-social-innovations-79066>

L'innovazione sociale digitale interseca tre ambiti:

- innovazione,
- questioni sociali e ambientali e
- tecnologie digitali.

Il primo ambito è quello dell'innovazione. Si riferisce alla creazione e alla diffusione di una novità tecnologica, sociale, ecc. che non è ancora in uso nel luogo in cui viene introdotta. Il secondo ambito riguarda le soluzioni messe in atto per affrontare i problemi sociali e ambientali, come le politiche pubbliche, i progetti di ricerca, le nuove pratiche, le azioni della società civile, le attività imprenditoriali o la decentralizzazione del potere e delle risorse attraverso i movimenti sociali.

Le misure di inclusione sociale facilitano, consentono e aprono le porte alla partecipazione delle persone alla vita sociale, indipendentemente da età, sesso, disabilità, razza, etnia, origine, religione o status socioeconomico (ad esempio, le misure di discriminazione positiva che consentono agli studenti delle minoranze di accedere alle università).

Infine, la terza sfera riguarda le tecnologie digitali, che comprendono hardware e software utilizzati per raccogliere, elaborare e diffondere le informazioni.

Definizione di DSI

In letteratura, a partire dagli anni 2000, esistono diverse definizioni di DSI.

- Warschauer, ad esempio, ha definito la tecnologia come "meccanismo di inclusione sociale".
- Ananina (2014) ha fornito la seguente definizione: "Le piattaforme web e le nuove forme di interazione promuovono collaborazioni generatrici di valore e progresso sociale, che modificano in meglio i comportamenti individuali".
- Gordon (2015) si è concentrato sui media civici e ha definito il termine come "le pratiche mediate di progettazione, costruzione, implementazione o utilizzo di strumenti digitali per intervenire o partecipare alla vita civica".
- Kaletka (2015) ha definito la DSI come un tipo di innovazione sociale e collaborativa in cui gli utenti finali e le comunità si impegnano attraverso piattaforme digitali per creare soluzioni a una vasta gamma di problemi.

Altre definizioni di Digital Social Inclusion si sono concentrate su aspetti diversi.

- Shea (2015) ha descritto il termine come il sostegno e lo sviluppo di nuove soluzioni digitali per affrontare le sfide sociali, ma, in termini di media civici, ha aggiunto che il termine



potrebbe essere "Le pratiche mediate di progettazione, costruzione, implementazione o utilizzo di strumenti digitali per intervenire o partecipare alla vita civica".

- Maiolini (2016) si è concentrato maggiormente sull'aspetto sociale e ha definito il termine come "Nuove soluzioni derivanti da applicazioni e strumenti informatici per affrontare problemi sociali che sono più efficaci, efficienti, sostenibili o giuste rispetto alle soluzioni esistenti e per le quali il valore creato va principalmente alla società nel suo complesso piuttosto che a un individuo privato".
- Secondo Gaggioli (2017), si tratta di un approccio emergente nell'innovazione sociale che sfrutta gli strumenti digitali per affrontare le sfide sociali e ambientali".

Tutte le definizioni fornite in letteratura includono tre contesti principali:

- a) **Contesto digitale:** tecnologia sociale, tecnologia digitale, media civici, ecosistemi internet, ecc.
- b) **Contesto sociale:** incorporazione sociale della tecnologia, beni digitali, ecc.
- c) **Contesto dell'innovazione:** nuove tecnologie, innovazione sociale, innovazione tecnologica, ecc.

Nella definizione del termine Digital Social Innovation si devono prendere in considerazione alcuni punti chiave.

In primo luogo, poiché la maggior parte delle definizioni ha avuto origine nell'ambito dell'innovazione sociale, gli scopi e i mezzi sociali (Mulgan, 2012) dovrebbero essere inclusi nella revisione delle basi teoriche. L'innovazione sociale digitale è un modello organizzativo efficace i cui fini e mezzi sono sociali.

In secondo luogo, le comunità supportate dagli strumenti digitali permettono a tutti di connettersi con tutti gli altri. Le reti omnicanale o a matrice completa sono i nomi di queste reti cooperative (Arquilla J, 2001). Il termine può quindi essere caratterizzato come segue:

L'innovazione sociale digitale è un modello di rete organizzativa efficace sfruttato dai sistemi di informazione e comunicazione (TIC) i cui fini e mezzi sono sociali.

Tecnologie digitali

L'umanità ha assistito a un aumento sorprendente di iniziative e organizzazioni che sfruttano le tecnologie digitali. Alcuni esempi sono l'open hardware, gli open data e il crowdsourcing per affrontare problemi sociali. L'innovazione sociale digitale è uguale all'innovazione sociale, ma se fatta correttamente può renderla più veloce, più economica e migliore, e quindi più inventiva dal punto di vista sociale. Pertanto, l'innovazione sociale digitale, come l'innovazione sociale, è una questione trasversale che attraversa tutti i settori politici, le richieste sociali e le preoccupazioni della società. In questo contesto, è necessaria una serie di strumenti politici per dotare gli innovatori sociali delle competenze e delle conoscenze necessarie, per garantire che il settore pubblico sia innovativo dal punto di vista digitale e sociale e possa sostenere gli innovatori sociali, e per assicurare che esistano partenariati più ampi, come quelli tra settore privato, pubblico, civile e istituti di ricerca, per curare l'uso della tecnologia digitale nell'innovazione sociale.

Molti sviluppi industriali e commerciali, come l'Industria 4.0 e gli smartphone, sono guidati dalla tecnologia e da Internet. Le tecnologie digitali consentono nuove forme di collaborazione. Anche la comunicazione tra gli attori sociali è migliorata dalle tecnologie digitali. Inoltre, le tecnologie digitali aiutano ad affrontare le principali questioni sociali. La varietà delle "innovazioni sociali digitali" (DSI) è sorprendente. "Dalle reti sociali per coloro che vivono con condizioni di salute croniche alle piattaforme online per la partecipazione dei cittadini alla definizione delle politiche, fino all'utilizzo di dati aperti per creare maggiore trasparenza sulla spesa pubblica", secondo la DSI (Bria, 2015). La DSI è definita come segue:



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



un tipo di innovazione collaborativa in cui innovatori, utenti e comunità co-creano conoscenze e soluzioni per un'ampia gamma di esigenze sociali sfruttando l'effetto rete di Internet" (Digital Social Innovation, 2014, homepage del progetto UE).

È noto che è in rapida crescita il numero di persone che utilizzano le tecnologie digitali per combattere le sfide sociali in vari settori, tra cui, ad esempio, l'istruzione, la sanità, l'ambiente, la cittadinanza, ecc. Gli scopi della DSI includono i seguenti:

- * utilizzare attivamente le attività digitali per migliorare la vita e riorientare la tecnologia verso fini più sociali,
- * aiutare i cittadini ad aumentare il loro potere e ad assumere un maggiore controllo sulle loro vite.
- * aiutare i cittadini a utilizzare le loro conoscenze e competenze collettive per ottenere effetti positivi,
- * per rendere il governo più trasparente e responsabile,
- * fornire alternative ai modelli tecnologici e commerciali dominanti,
- * fornire una società più sostenibile dal punto di vista ambientale utilizzando la tecnologia.

Negli ultimi anni la DSI si è espansa notevolmente e oggi ci sono centinaia di progetti e organizzazioni che lavorano su questo tema in tutta Europa e oltre. Per citarne alcuni, la DSI utilizza hardware aperto, piattaforme peer-to-peer, citizen sensing, crowdsourcing, app, dati aperti, social network, ecc. E viene utilizzata per affrontare problemi praticamente in ogni settore, tra cui l'istruzione, la sanità, la democrazia, la trasparenza e la responsabilità, l'ambiente e la migrazione, nonché la disuguaglianza, la povertà, la giustizia e l'alloggio.

È fondamentale spiegare perché il concetto di innovazione sociale digitale è così importante per la trasformazione sociale. I cittadini, le comunità e gli imprenditori sociali possono utilizzare gli strumenti digitali per risolvere i problemi sociali. In questo modo, i servizi forniti alle persone attraverso le tecnologie dell'informazione e della comunicazione possono trarre vantaggio dall'effetto rete creato da Internet; un esempio è dato dal fatto che i benefici di una rete e della sua massa critica di utenti aumentano più rapidamente delle spese di utilizzo della rete.

Possiamo vedere come la tecnologia digitale possa essere facilmente adattata per aiutare l'azione civica, consentendo lo scambio di risorse, la mobilitazione di numerose persone e la distribuzione del potere. Così, imprenditori tecnologici e innovatori della società civile hanno iniziato a produrre soluzioni digitali praticabili per il cambiamento sociale, un processo noto come Innovazione sociale digitale. A titolo di esempio, si pensi alle piattaforme online che consentono ai cittadini di partecipare al processo decisionale e di avere accesso alle informazioni pubbliche, aumentando così la trasparenza negli appalti pubblici e in altri settori.

Innovazione sociale digitale e impatto sociale

In quanto comunità di pratica guidata dalla tecnologia e dall'innovazione, l'innovazione sociale digitale è un argomento molto popolare, che coinvolge agenzie di innovazione e vari tipi di ONG sociali intermediarie. I governi e le agenzie di finanziamento internazionali sono sempre più interessati a questi progetti di sviluppo delle nuove tecnologie di comunicazione. La DSI sfrutta le reti di informazione e comunicazione per affrontare questioni sociali critiche attraverso l'innovazione sociale. La premessa è che le piattaforme web e i nuovi tipi di connessione favoriscono le collaborazioni che generano valore e il progresso della società, migliorando il comportamento individuale. DSI è organizzato come un partenariato pubblico-privato basato sulla partecipazione attiva dei cittadini e sull'uso di tecnologie informatiche all'avanguardia per coinvolgere i cittadini, facilitare collegamenti più forti (scambio di dati, visualizzazione) e quindi aumentare l'influenza potenziale dell'iniziativa.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Al giorno d'oggi, il mondo connesso consente lo sviluppo di numerose tecnologie che mettono in comune i talenti di tutti per creare valore per gli individui, i gruppi e le organizzazioni. L'ecosistema digitale dell'innovazione sociale promuove la formazione di comunità online e reti strategiche che ampliano la gamma di attività organizzative praticabili per la creazione di valore.

In generale, la DSI riguarda più l'innovazione sociale che quella tecnologica, perché l'innovazione sociale comprende un processo di ricerca di soluzioni innovative, efficaci e sostenibili alle sfide della società. Queste sfide sono elencate negli obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs). La tecnologia può sembrare disponibile ovunque e in qualsiasi momento, ma la sua applicazione è nuova per problemi sociali come la povertà, l'esclusione sociale, la disuguaglianza, la scarsa assistenza sanitaria, ecc. Per portare avanti le iniziative di DSI sono necessari partenariati intersettoriali e molteplici stakeholder provenienti da agenzie governative, organizzazioni non governative e responsabilità sociale delle imprese.

DSI consente alle aziende, alle organizzazioni non governative (ONG), alle agenzie governative e agli imprenditori sociali di utilizzare le tecnologie digitali per generare impatti sociali positivi. Queste entità possono collaborare utilizzando le tecnologie digitali per co-creare conoscenze e soluzioni per affrontare un'ampia gamma di bisogni sociali di gruppi svantaggiati, socialmente esclusi ed emarginati, in modi che erano inimmaginabili prima di Internet.

Le innovazioni sociali digitali si trovano all'intersezione di queste tre sfere. Pertanto, le DSI possono essere definite come novità che impiegano, sviluppano o si basano sulle tecnologie digitali per affrontare problemi sociali e/o ambientali. Si tratta di un gruppo eterogeneo di piattaforme digitali che consentono interazioni peer-to-peer e la mobilitazione delle persone per risolvere problemi sociali e/o ambientali. Alcuni esempi di applicazioni DSI sono i sistemi informativi di quartiere, le piattaforme di impegno civico, i sistemi informativi geografici volontari e le piattaforme di crowdfunding per la sostenibilità o le questioni sociali.

Qualsiasi implementazione della DSI deve tenere conto del contesto sociale e delle gerarchie sociali. La ricerca sulla DSI deve tenere conto della complessa rete di strutture sociali, istituzioni informali e intersezionalità che determina l'esclusione sociale e digitale, a differenza della ricerca sul divario digitale, che si occupa principalmente dei problemi di accesso dovuti alla mancanza di infrastrutture digitali, di alfabetizzazione digitale e di altre competenze rilevanti. L'accesso alle tecnologie digitali, pur essendo importante, è solo il primo passo. Anche quando i dispositivi fisici sono disponibili, le strutture sociali spesso impediscono una partecipazione significativa. Pertanto, per avere un impatto sociale significativo su determinati obiettivi di sviluppo sostenibile, le DSI devono dare la priorità alle questioni sociali rispetto alle finanze tecnologiche. Questo approccio è noto come approccio sociale. L'approccio sociale si distingue dall'approccio social-first.

Risorse aggiuntive

Cultiv Bria F. (2015). Coltivare un ecosistema digitale di innovazione sociale per l'Europa. Relazione finale DSI. Commissione europea.

Rodrigo, L., Palacios, M. e Ortiz-Marcos, I. (2019). Innovazione sociale digitale: Analisi del processo di concettualizzazione e proposta di definizione. *Dirección e Organización*, 67, 59-66.

Materiale video

Che cos'è l'innovazione sociale digitale?: <https://www.youtube.com/watch?v=Uv2DSCIMqCA>

Digital Social Innovation Lab 2019 : <https://www.youtube.com/watch?v=FzJVwgoVk1A>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



1.2. Innovazione sociale digitale e istruzione

L'innovazione ha un ruolo importante nella trasformazione dell'istruzione formale e non formale. L'istruzione svolge un ruolo fondamentale nel preparare gli studenti a diventare imprenditori e innovatori sociali digitali. Le tecnologie digitali possono anche collegare gli obiettivi e il lavoro degli innovatori. Il processo di innovazione educativa dovrebbe sfruttare le piattaforme e i forum digitali che promuovono la comunicazione aperta e la collaborazione. Le tecnologie comunitarie e di rete modificano il modo in cui le persone accedono alle informazioni, lavorano e partecipano alla comunità, sia fisicamente che online.



Fonte: <https://opensource.lab.dfki.de/digital-social-innovation-manifesto/>

Educazione inclusiva

Secondo Facer (2009), il progresso tecnologico offre sia difficoltà che opportunità per l'educazione inclusiva. L'innovazione digitale aiuta a preparare gli studenti di tutte le età, in particolare quelli con esigenze speciali (disabilità, origine immigrata, famiglia povera) all'integrazione nell'istruzione. È fondamentale analizzare come i progressi digitali influenzino i metodi di apprendimento tradizionali e l'equilibrio tra sviluppo delle competenze e accumulo di conoscenze. Gli individui possono usare la tecnologia digitale per accedere alla conoscenza e controllare il proprio apprendimento, per impegnarsi con coetanei e mentori e per inventare, produrre e condividere nuove risorse.

L'educazione inclusiva è un processo di rafforzamento della capacità del sistema educativo di raggiungere tutti gli studenti. Come premessa generale, dovrebbe governare tutte le politiche e le pratiche educative, a partire dal fatto che l'istruzione è un diritto umano fondamentale e il fondamento dei Paesi europei; mancano insegnanti e operatori sociali formati, così come la metodologia (Commissione europea, 2014).

Le crescenti aspettative per un'educazione inclusiva richiedono notevoli adattamenti in tutti i contesti educativi; pertanto, le scuole tradizionali devono adattarsi a gruppi variegati di alunni con esigenze diverse (O'Gorman 2005; IstenicStarcic, 2009). I metodi di apprendimento devono essere personalizzati per una popolazione diversificata e le tecnologie che contribuiscono a questo elemento devono essere integrate. Le innovazioni digitali svolgono un ruolo importante nella creazione di ambienti di apprendimento efficienti, accessibili e adattabili, in particolare nelle classi inclusive; tuttavia, la maggior parte dell'hardware e del software esistenti non tiene conto delle diverse competenze/capacità, in particolare delle persone con bisogni speciali, degli innovatori e degli imprenditori e della promozione di comunità interdisciplinari di educatori ed esperti.

La trasformazione digitale della società e dell'industria richiede approcci innovativi nell'istruzione per preparare gli studenti al cambiamento tecnologico. Il DSI è un campo nuovo che richiede una conoscenza minima degli innovatori sociali digitali, delle organizzazioni e delle attività che li



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



sostengono, nonché dell'uso degli strumenti digitali per il cambiamento sociale. L'istruzione deve essere centrale nella risposta della società a queste forze imponenti. Poiché le competenze tecnologiche sono fondamentali per la cittadinanza globale, le innovazioni sociali digitali e le relative competenze dovrebbero essere applicate in tutti i settori dell'istruzione e della formazione.

Tecnologia dell'informazione

La tecnologia dell'informazione è una buona risorsa e l'istruzione può contribuire a creare opportunità per ogni gruppo di cittadini per migliorare la qualità della vita e ispirare l'innovazione sociale integrandoli nella società e nell'istruzione. I governi, le organizzazioni non profit e il settore imprenditoriale stanno facendo dei tentativi, ma attualmente i sistemi educativi e i metodi di insegnamento sono inadeguati a rispondere alle sfide e alle aspettative in rapida evoluzione di oggi. I progetti educativi dovrebbero prendere più seriamente la questione dell'inclusione e creare sistemi di apprendimento aperti ed estendibili, nonché reti interculturali di DSI, innovatori e imprenditori e coltivare comunità interdisciplinari di educatori ed esperti. Questo è anche l'obiettivo del lavoro futuro degli autori di questo articolo, nonché delle organizzazioni e dei programmi pertinenti (Hamburg e Bucksch (2017)).

Il settore dell'istruzione comprende molte innovazioni digitali e sociali. Alcuni esempi sono i progetti mappati dalla DSI europea sull'istruzione e le competenze, il Web 2.0, considerato un motore per l'inclusione nell'apprendimento, i social media, che consentono agli studenti di apprendere in modo collaborativo e cooperativo, e le OER (Open Educational Resources), che sono risorse didattiche e di apprendimento su licenza considerate un altro tipo significativo di DSI. Le OER comprendono un'ampia gamma di materiali che vanno dal software dei sistemi di gestione dell'apprendimento ai libri di testo, ai corsi, ai curricula, ai video, ecc. Le OER possono essere riviste, riutilizzate, remixate e ridistribuite (Wiley, Green & Soares, 2012).

Le DSI sono novità che utilizzano, sviluppano o si basano sulle tecnologie digitali per affrontare problemi sociali e/o ambientali. Si tratta di un gruppo eterogeneo di piattaforme digitali che consentono interazioni peer-to-peer e la mobilitazione delle persone per risolvere problemi sociali e/o ambientali. Alcuni esempi di applicazioni DSI sono i sistemi informativi di quartiere, le piattaforme di impegno civico, i sistemi informativi geografici di volontariato e le piattaforme di crowdfunding per la sostenibilità o le questioni sociali.

Ci sono alcuni esempi di DSI in tutto il mondo. Ad esempio, i Plume Labs, fondati nel 2004, hanno una visione di aria pulita per tutti. Hanno creato strumenti intelligenti per aiutare le persone a evitare l'inquinamento atmosferico e a rimanere in salute. Utilizzando hardware avanzato e intelligenza artificiale, hanno permesso alle persone di avere le informazioni necessarie per perfezionare la loro routine quotidiana, esplorare l'ambiente in cui vivono e avere aria pulita ovunque vadano. Un altro esempio è Airbnb. Airbnb è un buon esempio di innovazione sociale digitale. La piattaforma digitale consente ai viaggiatori di trovare alloggi più economici e di scoprire persone e stili di vita locali. La piattaforma offre ai suoi utenti servizi su misura.

Qualsiasi implementazione della DSI deve tenere conto del contesto sociale e delle gerarchie sociali. La ricerca sulla DSI deve tenere conto della complessa rete di strutture sociali, istituzioni informali e intersezionalità che determina l'esclusione sociale e digitale, a differenza della ricerca sul divario digitale, che si occupa principalmente dei problemi di accesso dovuti alla mancanza di infrastrutture digitali, di alfabetizzazione digitale e di altre competenze rilevanti. L'accesso alle tecnologie digitali, pur essendo importante, è solo il primo passo. Anche quando i dispositivi fisici sono disponibili, le strutture sociali spesso impediscono una partecipazione significativa. Pertanto, per avere un impatto sociale significativo sugli SDG selezionati, la DSI deve dare priorità alle questioni sociali rispetto alle finanze tecnologiche. Questo è noto come approccio social-first. La piattaforma sociale si distingue per il suo approccio social-first.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Impatto sociale

L'approccio social-first è un'altra componente della DSI. I ricercatori DSI dovrebbero puntare al massimo impatto sociale possibile; se una tecnologia digitale semplice e primitiva può raggiungere questo obiettivo, ben venga. Di conseguenza, la DSI dovrebbe seguire il principio del technoficing. Il technoficing può essere definito come il perseguimento mirato di obiettivi sociali utilizzando una tecnologia sufficientemente buona e adeguata allo scopo, sulla base dei concetti di technoficing e socialficing. Infatti, rispetto a una tecnologia avanzata che viene semplicemente imposta alle comunità, una tecnologia semplice, implementata dopo un impegno integrato con la comunità, può essere molto utile per raggiungere gli obiettivi.

Oggi l'umanità può essere considerata nel bel mezzo di una rivoluzione educativa. Per la prima volta nella storia dell'umanità, le persone hanno i mezzi per fornire a tutti l'istruzione che desiderano. La cosa migliore è che questa istruzione è quasi gratuita. La chiave di questa rivoluzione dell'apprendimento sono le risorse educative aperte, o OER. Le OER sono materiali didattici creati da una parte e concessi in licenza per il libero utilizzo da parte di altri. Le OER possono assumere diverse forme, tra cui programmi di studio, compiti a casa e libri di testo. Le OER sono disponibili per tutti i livelli di istruzione, dall'asilo all'università. Le OER si stanno facendo strada nella coscienza pubblica grazie a iniziative come Khan Academy, MIT Open Courseware e Washington's Open Course Library.

Le risorse didattiche aperte sono materiali didattici che hanno una licenza di copyright aperta, come la Creative Commons, oppure sono liberamente disponibili nel pubblico dominio. In entrambi i casi si ha accesso gratuito (senza costi) alle OER, così come si ha il permesso gratuito (senza costi) di impegnarsi nelle attività delle "4R" quando le si utilizza, che comprendono:

- Revisionare: adattare e migliorare l'OER per soddisfare meglio le vostre esigenze.
- Riutilizzare: utilizzare l'originale o la nuova versione dell'OER in diversi contesti.
- Remix: combinare o "mashup" le OER con altre OER per creare nuovi materiali.
- Ridistribuire: fare copie dell'OER originale o della vostra nuova versione e condividerle con altri.

Nel contesto del progresso tecnologico, l'idea di incorporare i media digitali nella ricerca di soluzioni ai bisogni sociali diventa una sfida significativa per le comunità di tutto il mondo.

L'Europa sta lavorando allo sviluppo di pratiche innovative per incoraggiare la partecipazione delle comunità alla costruzione e al miglioramento del benessere sociale attraverso l'uso delle tecnologie digitali.

Il pubblico può utilizzare le tecnologie digitali per affrontare questioni sociali, politiche e ambientali. La disponibilità di una serie di tecnologie diverse - piattaforme collaborative, apprendimento automatico, hardware aperto e rilevamento dei cittadini - consente l'empowerment dei cittadini. Il fenomeno noto come Digital Social Innovation (DSI) ha il potenziale per trasformare le prestazioni del servizio pubblico, responsabilizzare i cittadini nella vita civile e consentire loro di partecipare attivamente alle sfide sociali. In questo senso, la configurazione dei progetti DSI, in cui ciascuno degli attori sociali - istituzioni pubbliche, investitori privati, decisori politici e la comunità nel suo complesso - collabora a partire dal proprio ruolo nel coordinamento reciproco, è stata necessaria per il beneficio delle comunità.

Il progetto EU Chic, in collaborazione con il progetto DSI4EU e altri gruppi di innovatori europei, ha sviluppato il Manifesto per l'innovazione sociale digitale, un documento di sensibilizzazione politica a livello europeo che mira ad aumentare la partecipazione dei cittadini ai processi democratici e sociali, nonché a fornire raccomandazioni per i rappresentanti politici nello sviluppo del mercato unico digitale europeo per rispondere alle sfide sociali ed essere sostenibile.

I punti seguenti riassumono i parametri fondamentali del Manifesto:



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Trasparenza e apertura: Si ritiene fondamentale che i cittadini del mondo digitale abbiano libero accesso alle piattaforme di innovazione dei dati, come le reti aperte, i dati aperti, la tecnologia hardware aperta e la conoscenza aperta.

Democrazia e decentralizzazione: La decentralizzazione aumenta la consapevolezza sociale dell'importanza dell'espressione individuale o comunitaria attraverso strumenti digitali che sono modelli di governance dei dati decentralizzati e indipendenti dai monopoli di Internet.

Sperimentazione e adozione: Sono necessari test pilota per studiare e dimostrare la reale efficacia della DSI nella società.

Competenze digitali e multidisciplinarietà: È necessaria la partecipazione di tutti gli attori sociali e la facilitazione della conoscenza digitale attraverso programmi di istruzione.

Sostenibilità: La garanzia dei finanziamenti è fondamentale per la crescita dell'innovazione sociale digitale.

L'iniziativa proposta dal Manifesto mira a collaborare tra comunità, progetti e organizzazioni per massimizzare i benefici della DSI e superare le sfide alla sua espansione e al suo successo. Senza dubbio, lo è.

Il mondo di oggi comprende così tante innovazioni sociali e digitali, e l'istruzione deve essere al centro della risposta della società a queste potenti forze. Un progresso collettivo può essere raggiunto se tutti applicano le conoscenze e le competenze, in particolare quelle scientifiche, per affrontare questi problemi. Questo obiettivo può essere raggiunto sviluppando una cultura pervasiva dell'innovazione, non solo all'interno delle scuole, dei college e delle università, ma anche all'interno e tra le comunità di studenti ed educatori. Si ritiene che tale cambiamento possa aprire la strada a cambiamenti sociali, economici e tecnologici positivi.

Risorse aggiuntive

Hamburg, I., & Bucksch, S. (2017). Educazione inclusiva e innovazione sociale digitale. *Advances in social sciences research journal*, 4(5).

Watkins, A. (2014). Modello di politica per le TIC inclusive nell'istruzione per le persone con disabilità. UNESCO.

Materiale video

Innovazione digitale nell'istruzione - Apprendere in una società digitale:

<https://www.youtube.com/watch?v=GvP6RblszNE>

Educazione 4.0 - trasformare il futuro dell'istruzione:

<https://www.youtube.com/watch?v=aVWHp8FsV1w>

1.3. Creatività e innovazione sociale digitale

La proliferazione delle tecnologie digitali ha portato a un aumento significativo del numero di modi in cui le persone possono raccontare le loro storie ed esprimere la loro creatività. La realtà virtuale, l'intelligenza artificiale, i social media, la modellazione e la stampa 3D, i blog e i vlog, i video di YouTube e i podcast audio sono diventati la nuova norma per l'espressione personale e la narrazione. La trasmissione digitale dei dati domina sempre più i processi di produzione creativa, rendendo semplice la connessione di persone, idee e processi creativi all'interno di ambienti collaborativi e co-creativi. Le capacità creative umane vengono potenziate dalla tecnologia. Ciò significa che nel mondo degli affari sono possibili forme di innovazione più nuove e più rapide, a un costo di iterazione molto più basso.

Dalla progettazione assistita da computer (CAD) alla stampa 3D, il costo dell'innovazione nel mondo digitale è significativamente inferiore a quello del mondo analogico. L'iterazione costante è un fattore



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



critico di successo per l'eccellenza creativa e le piattaforme digitali offrono indubbiamente un ambiente per la sperimentazione prima di investire in un'idea. Con tutti gli avvertimenti sugli effetti della tecnologia digitale sulla cognizione umana, si è parlato meno di ciò che ne abbiamo ricavato. Le reti uomo-macchina stanno abilitando nuove aree di creatività in cui l'arte emerge come opera di collaborazione e strumento. Storicamente, la creatività è sempre stata alimentata e sfidata, e prospera come risultato di culture e tecnologie.

Con la tecnologia digitale si può essere attivi o passivi, così come si può essere attivi o passivi con la tecnologia fisica. Storicamente, la creatività è sempre stata alimentata e sfidata, e prospera come risultato di culture e tecnologie. Con la tecnologia digitale, si può essere attivi o passivi nello stesso modo in cui si può essere attivi o passivi con carta e penna. I dispositivi digitali permettono di capire come funziona il mondo e incoraggiano la creatività anziché soffocarla.

Creatività

La creatività ci permette di vedere e risolvere i problemi in modo più aperto e innovativo e stimola la mente. Una società che ha perso il contatto con la propria parte creativa è imprigionata, poiché tale perdita causa la chiusura mentale di generazioni di persone. La creatività amplia le nostre prospettive e può aiutare a rimuovere i pregiudizi. Se siamo progrediti come società, è stato soprattutto grazie alla creatività che ci ha spinto a innovare e a rendere le nostre vite più facili e migliori. La creatività è la capacità di usare la propria immaginazione e di pensare fuori dagli schemi per creare qualcosa di nuovo.



Fonte: <https://www.forbes.com/sites/peterbendorsamuel/2018/06/06/trends-in-third-party-service-providers-transitioning-to-digital-services/>

Sebbene la convergenza dei mondi creativi e digitali abbia il potenziale per produrre cambiamenti trasformativi, è fondamentale mantenere il vero spirito umano al centro per mantenere la prospettiva. I social media ne sono un esempio. Se da un lato le piattaforme dei social media (SM) hanno trasformato il modo in cui le aziende possono commercializzare in modo efficace e conveniente il proprio marchio e i propri prodotti, dall'altro c'è indubbiamente un aspetto negativo in un contesto sociale più ampio. L'uso eccessivo dei social media da parte di persone di tutte le età può portare a un falso senso di connettività e compromettere la capacità degli esseri umani di distinguere tra relazioni significative e incontri casuali senza senso. Quello che era nato come un forum per l'espressione di sé si è evoluto in un forum per la ricerca di convalida da parte di personaggi percepiti nel mondo virtuale.

Tuttavia, il rapido emergere dell'era digitale è senza precedenti e, come per ogni cosa che sconvolge il nostro modo di pensare, agire e vivere, è inevitabile che ci sia un effetto collaterale negativo. Alla fine dei conti, la cognizione umana deve essere il fattore che cambia le carte in tavola per quanto riguarda il modo in cui ci adattiamo e beneficiamo degli enormi progressi digitali che stiamo facendo ogni giorno. Anand Mahindra, industriale di spicco e presidente del Mahindra Group, alla domanda



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



"La tecnologia salverà il mondo?" posta lo scorso anno durante una conferenza, ha risposto: "No, saranno i poeti, gli scrittori e i musicisti". La convergenza di due mondi - quello creativo e quello tecnico, quello artistico e quello scientifico - avrà un impatto a lungo termine e dirompente nell'era digitale.

Creatività e business

La creatività è importante anche nel mondo degli affari. Per sopravvivere nel mercato ipercompetitivo di oggi, le imprese devono essere creative e innovative. La tecnologia digitale ha aperto nuove opportunità per le aziende e ha permesso a migliaia di nuove imprese di entrare nel mercato. La creatività è un processo continuo che richiede a entrambe le parti di lavorare sodo e di migliorare costantemente le proprie idee e soluzioni. Una persona creativa lavorerà sodo modificando e perfezionando gradualmente il proprio lavoro. La creatività imprenditoriale comprende aspetti dell'ambiente dell'organizzazione come il clima di squadra, il lavoro di gruppo e altri.

Creatività e innovazione vanno di pari passo. Non c'è innovazione senza creatività. Mentre la creatività è la capacità di generare idee nuove e distinte, l'innovazione è l'applicazione di tale creatività, ovvero l'introduzione di una nuova idea, soluzione, processo o prodotto.

Per affrontare le sfide sociali, dobbiamo attingere alla capacità di innovazione collettiva della società. Il pensiero progettuale e la creatività sono essenziali per l'accettazione di nuove applicazioni e tecnologie. Si tratta di incoraggiare le persone ad agire in modo sostenibile.

Il ciclo dell'innovazione sta diventando sempre più rapido, per cui è necessario sviluppare una nuova politica dell'innovazione. L'innovazione è un processo aperto e iterativo continuo. Non sorprende, quindi, che le innovazioni emergano da reti orizzontali e distribuite piuttosto che solo da università e laboratori di ricerca aziendali.

La creatività deve essere applicata prima che si verifichi l'innovazione. La creatività è "un passo riuscito verso l'ignoto, allontanarsi dalla strada principale, uscire dagli schemi, essere aperti all'esperienza e permettere che una cosa porti a un'altra, ricombinare le idee o vedere nuove relazioni tra le idee". La creatività porta alla creazione di nuove conoscenze, prodotti, servizi e altri progressi che aiutano a migliorare la vita umana e a risolvere i problemi (Baron & Shane, 2008). La creatività è principalmente il risultato di due processi cognitivi. Il primo processo cognitivo implica l'estensione o l'ampliamento dei quadri cognitivi interni che gli esseri umani costruiscono per organizzare le informazioni, mentre il secondo implica il funzionamento di varie sfaccettature dell'intelligenza umana.

Alcuni ricercatori ritengono che la creatività sia influenzata da fattori diversi dalle caratteristiche delle persone creative. La cultura, le ricompense, il sostegno, l'efficacia del team e la libertà di fare ciò che si vuole hanno tutti un impatto sulla creatività di un individuo. Secondo altri ricercatori, fattori come la sfida allo status quo, il distacco, la sintesi, la cognizione, l'associazione e la comunicazione, la consapevolezza, la somiglianza, la motivazione esterna, la sensibilità, la sperimentazione e la combinazione, il pensiero dimensionale, la risoluzione dei problemi, la religione, la cultura, il Paese d'origine, la famiglia e l'unicità possono essere utilizzati per misurare la creatività e possono influenzare il comportamento creativo degli innovatori sociali.

L'innovazione

In ogni caso, l'innovazione comporta una lotta contro gli interessi acquisiti, un "coraggio contagioso" che persuade gli altri a cambiare e una persistenza pragmatica che trasforma le idee promettenti in strutture reali. Per molte innovazioni, le fasi della nuova verità comprendono il ridicolizzarsi, l'opporci e l'essere accettate come evidenti. Le innovazioni attraversano una serie di fasi, a partire dallo sviluppo dell'idea, passando per la prototipazione e la sperimentazione, fino alla scalabilità e all'apprendimento. Tuttavia, in diversi settori, alcune fasi importanti sono assenti o poco supportate.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Gli individui possono essere creativi o i gruppi possono esserlo; le reti riuniscono le persone. Questa è una consapevolezza importante, perché le "reti collaborative" sono definite da una regolare interazione di gruppo e da molteplici scoperte. Lo scambio di conoscenze e informazioni nei gruppi, in particolare, sta diventando sempre più importante nello sviluppo dell'innovazione. Ma la conoscenza da sola non definisce la creatività. Per aumentare la loro creatività, gli innovatori devono essere in grado di riflettere e applicare le loro conoscenze ed esperienze nella pratica. La creatività deriva dall'acquisizione di nuove conoscenze o dalla raccolta di informazioni che possono poi essere utilizzate nel processo di sviluppo dell'innovazione.

Anche i problemi più difficili possono essere risolti con la creatività e con strumenti di innovazione efficaci. È possibile reinventare il proprio contesto e generare più soluzioni cambiando il modo di pensare alla risoluzione dei problemi. Alimentare il pensiero creativo può essere un compito difficile, soprattutto sul posto di lavoro. La creatività non è sempre naturale ed è comune che i dipendenti si sentano a volte bloccati, soprattutto quando le scadenze si avvicinano e sono presenti altri fattori di stress. L'elaborazione di nuove idee e soluzioni, nota anche come ideazione di soluzioni, e la gestione della creatività possono essere compiti difficili. La creatività e l'innovazione possono sembrare concetti simili, ma differiscono in modo significativo a causa del loro obiettivo.

Ecco alcuni metodi per stimolare la creatività che potete provare in un team:

Ideazione rapida: Tutti i membri di un gruppo scrivono quante più idee possibili in un tempo prestabilito. Nessuno di questi concetti deve essere approfondito o pensato a fondo. Le idee sbagliate possono aprire la strada a quelle buone.

Brainstorming in vari mezzi e ambienti: Incoraggiare il processo creativo collettivo in vari ambienti e con vari strumenti. Individualmente e in gruppo, fare brainstorming di idee.

Tempesta di figure: Scegliete un personaggio famoso e provate a immaginare come avrebbe risolto il vostro problema. Potrete così affrontare il vostro problema da una nuova angolazione.

Starburst: Determinare chi, cosa, quando, dove e perché esiste il problema. Avrete maggiori possibilità di trovare una soluzione se capirete il problema dall'interno.

Ci sono alcuni passi da compiere per sviluppare un buon metodo di risoluzione dei problemi e diventare un maestro creativo. Di seguito riportiamo un esempio di processo di innovazione passo dopo passo.

Vi imbattete in un problema che deve essere risolto:

- Definire correttamente il problema.
- Scegliete un'attività di brainstorming che vi aiuti a dare sfogo alla vostra creatività.
- Raccogliere il materiale pertinente e analizzarlo, valutando varie soluzioni e approcci al problema.
- Discutete la fattibilità della vostra idea con i vostri compagni di squadra.
- Prima di tornare al problema, fate una pausa.
- Iniziate a mettere in pratica il vostro piano.

Naturalmente, l'innovazione non può avvenire in assenza di creatività. Solo con soluzioni innovative ed efficaci si può essere veramente innovativi. L'innovazione creativa richiede la ricerca attiva dell'ispirazione. Quando si riesce a trovare soluzioni creative ai problemi, molte persone scoprono che questa abilità si presta rapidamente a ruoli di leadership.

Creatività individuale e di gruppo

La creatività è definita come la generazione di idee nuove e utili in qualsiasi ambito. Per essere considerato creativo, un prodotto o un'idea deve essere diverso da ciò che è stato fatto in precedenza. Tuttavia, il prodotto o l'idea non possono essere diversi solo per il gusto di esserlo; devono anche



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



essere adeguati all'obiettivo da raggiungere, corretti, validi o espressivi di un significato. Il successo dell'implementazione di idee creative all'interno di un'organizzazione viene definito innovazione. La creatività individuale e di gruppo, in questa visione, è un punto di partenza per l'innovazione; è una condizione necessaria ma non sufficiente. Altri fattori influenzano il successo dell'innovazione, che può derivare non solo da idee creative generate all'interno dell'organizzazione, ma anche da idee generate altrove (come nel trasferimento tecnologico).

Poiché ci sono molte idee sbagliate sulla creatività, è essenziale considerare ciò che essa non è:

- Personalità esotica: Il vero lavoro creativo non è solo originale, ma anche appropriato. Inoltre, è molto più utile pensare alla creatività come a un comportamento che si traduce in un prodotto o in un'idea specifica, piuttosto che pensare alla creatività come a un tratto della personalità (che implica che qualsiasi cosa faccia una "persona creativa" deve essere creativa).
- Arte (o Arti): La creatività è un comportamento nuovo e appropriato in qualsiasi ambito dell'attività umana, compresa la gestione degli affari, la scoperta scientifica, la scrittura di romanzi, l'educazione dei figli, l'interazione sociale, la pittura e così via.
- Intelligenza: L'intelligenza, secondo la definizione tradizionale, è l'insieme delle capacità misurate dai test del QI o dai corsi scolastici. Certamente l'intelligenza può aiutare la creatività. Tuttavia, la ricerca indica che la creatività va ben oltre l'"intelligenza". Infatti, non esiste una relazione chiara tra intelligenza e creatività al di sopra di un QI moderatamente alto.
- Bene: I comportamenti innovativi e adeguati agli obiettivi possono essere usati per scopi malvagi e distruttivi così come per scopi buoni, responsabili e costruttivi.

Anche il rapporto tra creatività e lavoro digitale è ambiguo. Carr (2011) ha parlato di "taylorismo digitale" quando discute delle capacità cognitive richieste alla nuova forza lavoro: solo raramente il lavoro digitale è veramente più autonomo, auto-organizzato, vario e creativo di quello fordista; le prestazioni dei lavoratori sono organizzate da pianificatori in modo simile a come gli ingegneri razionalizzavano il lavoro materiale nell'economia fordista. Il lavoro consiste spesso nell'incorporare la memoria, la mente e l'identità del lavoratore nella tecnologia (computer, software e Web): i media digitali richiedono livelli di attenzione, elaborazione e profondità inferiori rispetto al pensiero alfabetico tradizionale e favoriscono una routine cognitiva incentrata sul processo decisionale immediato e sulla risoluzione dei problemi.

La componente specifica del lavoro di conoscenza e delle prestazioni lavorative associate alle nuove tecnologie è un insieme di competenze principalmente applicabili a situazioni, tecnologie e processi lavorativi specifici. Di conseguenza, l'ipotesi di un'inversione della gerarchia tra lavoro vivo e capitale fisso appare esagerata. Il processo può essere osservato anche al contrario: è il lavoro produttivo basato sull'uso di macchine, processi standardizzati e software che incorporano l'intelligenza lavorativa e produttiva, sussumendo così compiti e identità professionali.

Risorse aggiuntive

DSI: una panoramica e un quadro di ricerca:

<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/isj.12362>

Innovazione sociale digitale: <https://www.nesta.org.uk/project/digital-social-innovation/>

Materiale video

Il futuro dell'innovazione sociale digitale: <https://www.youtube.com/watch?v=jw4Z5V1-M2o>

Ispirato dalla tecnologia: Creatività premiata: <https://www.youtube.com/watch?v=xfJxitgR4ZI>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Sintesi

Internet è presente nelle nostre vite da decenni e la sua capacità di generare valore sociale ed economico è ben nota. L'innovazione online che mira specificamente ad apportare significativi cambiamenti sociali positivi è probabilmente ancora agli albori, con solo pochi servizi che raggiungono una scala globale. Di conseguenza, l'innovazione sociale digitale (DSI) è un campo di studio relativamente nuovo, con poche conoscenze esistenti su come gli strumenti digitali possano essere utilizzati per migliorare il mondo.

L'innovazione sociale, definita come nuove idee che rispondono a bisogni non soddisfatti, è sempre esistita nel nostro mondo. Concetti innovativi che funzionano... Questo distingue l'innovazione dal miglioramento, che implica solo una piccola quantità di cambiamenti. Un modello organizzativo di successo con obiettivi e finalità sociali è l'innovazione sociale digitale. La creatività è associata a qualsiasi atto innovativo.

In questo capitolo si è parlato di innovazione sociale digitale e creatività. La prima parte ha definito il concetto di innovazione sociale digitale e le sue componenti chiave. La seconda parte ha discusso l'applicazione dell'innovazione sociale digitale nei contesti educativi e la terza parte ha discusso la creatività e il suo rapporto con l'innovazione. La capacità di innovare ha il potenziale di cambiare il mondo. Le innovazioni sociali rispondono a esigenze sociali e a problemi sociali urgenti. Siamo nel bel mezzo di una grande trasformazione che interesserà sia la società che l'economia e che è alimentata dalla rapida evoluzione delle TIC. Nei prossimi dieci anni, più di 5 miliardi di persone si conetteranno a Internet. L'innovazione sociale digitale (DSI) è un nuovo concetto che si riferisce agli sforzi di innovazione sociale che utilizzano il potenziale della tecnologia digitale per co-creare soluzioni a un'ampia varietà di problemi sociali.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Capitolo 2. Il valore della creatività e delle arti nell'educazione

Autori: Nicoleta ACOMI, Ovidiu ACOMI

Astratto

Questo capitolo si concentra sull'impatto e sui metodi con cui la creatività e le arti possono aiutare gli insegnanti e gli studenti a raggiungere il loro vero potenziale. Esamineremo il concetto di creatività e i modi in cui si esprime attraverso di noi e modella il nostro pensiero in modo da renderci più capaci di creare, risolvere problemi e ispirarci al mondo che ci circonda. La creatività non è un attributo che si ha o non si ha, esiste in ognuno di noi, ma abbiamo bisogno del contesto per metterla in pratica. Attraverso tecniche ispirate alla ricerca sulla creatività, come le teorie sul design thinking o le tipologie di persone creative, o attraverso metodi che derivano dalle arti, gli educatori per adulti e i loro studenti potranno beneficiare di pratiche e nozioni utili per creare un ambiente favorevole allo sviluppo personale attraverso la creatività.

Introduzione

La prima domanda da porsi è: cosa c'entra la creatività con l'educazione degli adulti? Nell'educazione degli adulti, gli individui si impegnano in attività sistematiche e continue di autoformazione per acquisire nuovi tipi di conoscenze, abilità, atteggiamenti o valori. Si tratta quindi di un impegno spesso volontario, che deve essere incoraggiato proprio attraverso metodi che forniscano motivazione e fiducia nel fatto che le persone possono creare e sentirsi utili alla società a qualsiasi età. In questo caso, la creatività è davvero benefica per tutti e migliora il benessere della vita. Allo stesso tempo, l'apprendimento permanente può riferirsi a qualsiasi tipo di apprendimento che gli individui fanno al di fuori dell'istruzione formale, dall'acquisizione di competenze alfabetiche fondamentali al raggiungimento della realizzazione personale. Gli adulti che vogliono continuare a perfezionare le proprie competenze o che vogliono migliorare le proprie tecniche devono capire che la creatività è una parte indispensabile della vita. Da un punto di vista scientifico, come vedremo in seguito, alcune parti del cervello determinano il tipo di creatività che si possiede e il modo in cui la si può utilizzare. Questo determina il fatto che tutti sono creativi, in un modo o nell'altro. Allo stesso tempo, la creatività, come la memoria, è un muscolo che va allenato. Esistono diverse pratiche educative che aumentano la creatività degli studenti e incoraggiano la scoperta di sé. La scoperta di sé è strettamente legata alla creatività, perché quanto più si comprende il modo in cui si percepiscono i problemi e il mondo circostante e come si sceglie di agire, tanto più si troveranno nuovi modi per pensare in modo più creativo. La creatività stessa dà forma al pensiero e il design thinking è un intero sistema che struttura il modo in cui possiamo raggiungere un prodotto innovativo. La creatività e l'arte, una volta introdotte in un contesto educativo non formale, promuovono tra gli studenti la gioia di imparare, di sperimentare nuove pratiche e di collaborare per comprendere le esigenze, i problemi e i punti di vista di tutti. Pertanto, un contesto ottimale per innovare e ripensare per migliorare qualcosa per il bene personale o della società.



Fonte: <https://www.gsb.stanford.edu/>



2.1. Le fonti di innovazione e creatività

Prima di tutto, dovremmo definire il significato di creatività per capire da dove viene e quali metodi dovremmo applicare per accedervi più facilmente. In realtà non esiste una definizione univoca e il tema della creatività è stato e continua a essere dibattuto in filosofia. Il Cambridge Dictionary definisce la creatività come "la capacità di produrre o utilizzare idee originali e insolite". Spesso la creatività viene definita come un'abilità e, se è un'abilità, può essere perfezionata. Secondo un'altra prospettiva, la creatività è la capacità di elevarsi al di sopra della banalità. A tal fine, è necessario "pensare fuori dagli schemi" per trovare soluzioni uniche alle sfide grazie alle proprie capacità di pensiero critico.

Per capire meglio il significato di creatività, dobbiamo innanzitutto comprendere che essa può essere percepita in molti modi. Infatti, sia la creatività che l'arte sono molto legate alla percezione. La percezione è strettamente legata al modo in cui ci relazioniamo con l'ambiente circostante, al modo in cui ci aiuta a risolvere i problemi e a formare la nostra filosofia di vita. Perché è importante l'educazione alla creatività e alla percezione? Quando si allargano gli orizzonti e si vede una situazione da più punti di vista, è più probabile che si usi lo stesso atteggiamento quando si vuole creare qualcosa. La California State University, ad esempio, fornisce una definizione più completa di creatività: "La creatività è definita come la tendenza a generare o riconoscere idee, alternative o possibilità che possono essere utili per risolvere problemi, comunicare con gli altri e intrattenere noi stessi e gli altri". Per essere una persona creativa, non è sempre necessario innovare in un campo; non è necessario essere un artista o inventare un nuovo brevetto che risolva un grande problema della società. La creatività può essere usata ogni giorno per risolvere i problemi e dare una prospettiva generale sulle cose. Poiché i meccanismi di pensiero sono molteplici e ognuno reagisce in modo diverso o trova ispirazione in qualcos'altro, esistono ancora più tipi di creatività. Per esempio, per poter potenziare la creatività nei vostri studenti, sarebbe bene identificare questi tipi e come rispondere ad essi in base alle esigenze personali.

E, infine, se creatività significa portare qualcosa di nuovo alla società, identifichiamo insieme cosa rappresenta questo "nuovo" al giorno d'oggi. Se Platone e Socrate credevano entrambi che l'ispirazione divina fosse la fonte della creatività, i ricercatori hanno identificato altre categorie di creatività e ispirazione che possono potenziare l'innovazione. Non si tratta solo di ciò che la persona creativa sperimenta quando le Muse le soffiano dentro e la fanno temporaneamente impazzire, come si credeva nella filosofia antica. Le nuove teorie non negano necessariamente questo paradigma, ma ampliano l'area di studio sulla creatività verso altre branche, come le neuroscienze, la sociologia e gli studi sull'educazione.



Fonte: <https://www.freepik.com/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Tipi di creatività

È stato dimostrato che la creatività è anche strettamente legata al corpo, in particolare al cervello, dove attiva connessioni con altre parti legate al linguaggio e all'espressione. Nelle sue ricerche, il neuropsicologo Arne Dietrich ha individuato 4 tipi di creatività in base alle funzioni che la creatività svolge nell'attività cerebrale e nella nostra vita:

- **Deliberata e cognitiva:** la creatività che è il risultato di un duro lavoro in una determinata materia.
- **Deliberata ed emotiva:** creatività che deriva dal sedersi in silenzio e contemplare le circostanze o la situazione e che stimola l'ispirazione.
- **Spontanea e cognitiva:** creatività che utilizza i gangli della base del cervello, una parte del cervello che immagazzina la dopamina e agisce al di fuori della consapevolezza. Si tratta anche di una regione del cervello che è principalmente responsabile dell'elaborazione dei dati relativi al movimento.
- **Spontanea ed emotiva:** il tipo di creatività più sfuggente, quella che "si ha o non si ha", quel meccanismo speciale dei geni artistici o degli inventori.

Creatività deliberata e cognitiva

Questa forma di creatività ha sede nella corteccia prefrontale (PFC). La PFC è una delle tre sezioni della corteccia frontale, che si trova appena sotto la fronte e ospita il linguaggio, la memoria, la riflessione e i processi cerebrali esecutivi superiori.

In termini più concreti, consente di ottenere due cose: concentrare gli sforzi e creare connessioni nelle informazioni immagazzinate dal cervello.

La caratteristica importante della creatività deliberata e cognitiva è il possesso di un corpo di conoscenze che permette di mescolare il materiale esistente in modi nuovi e unici. Ovviamente, l'acquisizione di questo livello di comprensione richiede tempo. Di conseguenza, è fondamentale fornire numerose possibilità di studio e apprendimento a questo tipo di pensatori creativi. Occorre poi dare loro il tempo necessario per trovare una risposta innovativa.

Deliberato ed emotivo

Questa forma di creatività, secondo Dietrich, è mirata ed emotiva. È probabile che questi tipi di creativi sperimentino momenti "a-ha" in cui sembrano estrarre una soluzione dal nulla. Tuttavia, la maggior parte delle persone non riconosce che l'idea non viene dal nulla, ma piuttosto dal tempo trascorso a contemplare e a porre domande, in contrapposizione alla ricerca e al tempo trascorso a studiare. La corteccia cingolata, una parte del cervello che collega le emozioni alla PFC, è responsabile di questa forma di creatività.

Per aiutare le persone la cui creatività si colloca su questa scala, è fondamentale lasciare loro il tempo di riflettere. Potete porre loro domande e fornire idee, ma non aspettatevi che abbiano una soluzione immediata. Piuttosto, mostrate loro gli oggetti e invitateli a tornare più tardi per esprimere i loro commenti.

Spontaneo e cognitivo

Si ritiene che la persona che possiede questo tipo di creatività abbia bisogno di tempo per fare qualcosa di diverso, permettendo al suo subconscio di continuare a lavorare sul problema. Un esempio di questo stile di pensiero creativo è il modo in cui Isaac Newton ha elaborato il concetto di gravità osservando una mela che cadeva.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Richiede informazioni preliminari, ma l'idea è che mentre qualcuno sta facendo qualcosa di non correlato, il suo cervello sta lavorando a una soluzione al suo problema. Le soluzioni possono emergere mentre si svolgono attività domestiche o si passeggia all'aperto. È preferibile che questi individui sviluppino un concetto creativo in più fasi e che desiderino impostare il problema per poi tornare in un secondo momento a trovare una soluzione.

Spontaneo ed emotivo

Questi sono i tipi di creativi che hanno momenti creativi profondi ed emotivi (dall'amigdala) che sembrano epifanie o addirittura esperienze religiose. È più difficile incorporare questi momenti nella nostra vita quotidiana, ma spesso è necessario un alto livello di competenza.

Quando si ha a che fare con membri del team di questo tipo, è fondamentale favorire un ambiente in cui possano affinare le loro capacità e raccogliere nuove idee, anche se le applicazioni non sono immediatamente evidenti.

Possiamo dire che la fonte più ricca di creatività è il vostro cervello e il modo in cui expandete il vostro modo di pensare. Un altro approccio alla creatività è fornito dai dottori James C. Kaufman e Ronald Beghetto, che hanno identificato altre quattro categorie di creatività in base al modo in cui le persone le utilizzano. In "Fundamentals of Creativity" e in altre opere dei due ricercatori, vengono teorizzati i seguenti aspetti della creatività:

Creatività mini-c

La mini-c nasce quando si dimostra diversità di ragionamento, intelligenza e novità. La creazione di un nuovo collegamento tra le conoscenze esistenti e una nuova informazione che permette di comprendere meglio l'argomento può essere considerata un'innovazione mini-c, come la nuova comprensione di uno studente su come risolvere un esercizio di matematica.

Creatività a piccoli passi

Questo tipo si riferisce alla creatività quotidiana e consiste nell'agire con versatilità, conoscenza e innovazione nelle situazioni di tutti i giorni. Il risultato è la creazione di qualcosa di nuovo, originale e significativo. I progressi vengono creati con un numero sufficiente di input per un lungo periodo di tempo e ciò che viene generato può essere utile ad altri. Ad esempio, la ricerca di uno studente di scuola media si traduce in un progetto originale che ha un impatto reale sulla comunità.

Creatività Pro-C

A questo livello si può essere creativi a livello professionale e in un ambiente professionale. A questo punto sono stati completati molti anni di pratica e formazione consapevole. Anche se non tutti quelli che si trovano al livello Pro-c possono fare carriera con i loro sforzi creativi, spesso le persone a questo livello desiderano mantenersi facendo qualcosa che gli piace. Questo livello di originalità ha richiesto tempo e lavoro per essere coltivato (di solito 10 anni). Ad esempio, nel campo dell'istruzione, questo tipo di creatività può essere collegata all'idea innovativa della flipped classroom (classe capovolta) creata dagli insegnanti Aaron Sams e Jonathan Bergmann o a un artista dotato di talento da bambino che si è laureato in un'università d'arte per acquisire conoscenze ed esibirsi nel settore.

Creatività Big-C

La creatività con la "C" maiuscola va oltre la semplice risoluzione di problemi. Si tratta di progressi significativi compiuti in campi come la scienza, la tecnologia e le arti. La creatività con la C maiuscola si riferisce ai risultati di un gruppo selezionato di innovatori che hanno cambiato il loro campo. Anche se il termine era controverso al momento della sua pubblicazione, il loro lavoro ha ottenuto un ampio consenso per il suo carattere innovativo.



La maggior parte di noi non ha la capacità di creare secondo lo stile Big-C, mentre coloro che ci riescono sono individui eccezionali e questo tipo di creatività è legato all'uso spontaneo ed emotivo della creatività che possiedono i geni.

Ambiente creativo

Come possiamo vedere, la creatività può manifestarsi in diversi modi e in diversi contesti. Individui con caratteristiche e background personali diversi la incarnano. L'unica linea guida sembra essere che non esistono leggi ferree sulle fonti della creatività.

Quindi, la creatività emerge dall'interazione di questi fattori:

- **Conoscenza:** Tutte le conoscenze applicabili che un individuo apporta a un'attività creativa.
- **Pensiero creativo:** Si riferisce al modo in cui le persone affrontano le sfide ed è influenzato dalla loro personalità e dallo stile di pensiero/lavoro.
- **Motivazione:** È ampiamente riconosciuto che la motivazione è essenziale per la produzione creativa, e che i motivatori più importanti sono l'entusiasmo intrinseco e l'interesse per il compito stesso.
- **Ambiente:** Un ambiente non minaccioso e non controllante, favorevole alla combinazione e alla ricombinazione dei pensieri, come l'intersezione di valori culturali diversi.

In "Creatività come decisione" il suggerimento di Robert J. Sternberg riecheggia i sentimenti di altri teorici nell'idea che i sistemi educativi non dovrebbero solo cercare di potenziare la creatività, ma anche insegnare direttamente agli studenti il campo della creatività stessa, in modo che acquisiscano una consapevolezza esplicita del proprio potenziale creativo e una comprensione dei metodi di potenziamento. Con queste informazioni, le persone possono decidere con cognizione di causa di perseguire la creatività, controllando e dirigendo meglio la crescita delle proprie capacità.

Se la conoscenza, il pensiero creativo e la motivazione sono aspetti più personali che possono essere modellati, l'ambiente di apprendimento contribuisce e fornisce il contesto per il loro sviluppo o, al contrario, per il ristagno del processo creativo. Un ambiente di apprendimento creativo si distingue per il valore attribuito alle idee, il che implica che gli studenti non sono solo autorizzati, ma anche incoraggiati a correre rischi ragionevoli e a commettere errori durante il processo di apprendimento; di conseguenza, gli studenti sono ben supportati nel raggiungimento del loro potenziale creativo.

Questi sono solo dieci passi per rendere la vostra classe uno spazio più creativo:

1. Create un ambiente accogliente e utile per l'insegnamento e fornite posti a sedere flessibili e arredi modulari per poter spostare i mobili di tanto in tanto a seconda delle attività che volete mantenere o per eliminare la monotonia o per far uscire gli studenti dalla loro zona di comfort per sviluppare nuove idee creative.
2. Promuovete il rispetto e l'empatia e cercate di creare gruppi creativi quando facilitate le attività di gruppo per assicurarvi che i gruppi siano diversi a seconda della cultura, del background e delle opinioni preconcepite che gli studenti hanno.
3. Creare obiettivi visivi utilizzando lavagne, poster, disegni e colori per evidenziare le fasi di lavoro e incoraggiare gli studenti a esprimersi.
4. Trovate risorse uniche utilizzando le tecnologie digitali e siate aperti agli argomenti di ricerca che gli studenti desiderano fare.
5. Usate la vostra immaginazione quando si tratta di gestire la classe.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



6. Accettare valutazioni alternative come quiz, puzzle e progetti di gruppo.
7. Incoraggiare l'indipendenza presentando agli studenti una serie di compiti rilevanti e chiedendo loro di svolgere il compito che ritengono più utile per loro.
8. Incoraggiare il dibattito e la collaborazione con attività di gruppo.
9. Utilizzate metodi come i giochi per rompere il ghiaccio per ravvivare l'atmosfera.
10. Siate aperti a sperimentare i vostri metodi di insegnamento, potete includere tecniche teatrali come il gioco di ruolo, la musica o le arti visive, come l'insegnamento con video didattici e compiti che includono il disegno.

Costruendo un ambiente di apprendimento amichevole e sicuro che permetta ai vostri studenti di valorizzare le idee creative che hanno, potete contribuire direttamente alla loro creatività. Per esempio, nel campo dell'istruzione, gli studenti possono progredire nel tipo di creatività che utilizzano, per cui qualcosa che qualche tempo fa era allo stadio di creatività mini-c può facilmente trasformarsi in un'idea di creatività pro-c man mano che acquisiscono maggiori conoscenze.

Risorse aggiuntive

Coltivare la creatività nell'educazione all'alfabetizzazione degli adulti:

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1246114.pdf>

Si può insegnare a qualcuno a essere più creativo: <https://hbr.org/2015/02/you-can-teach-someone-to-be-more-creative>

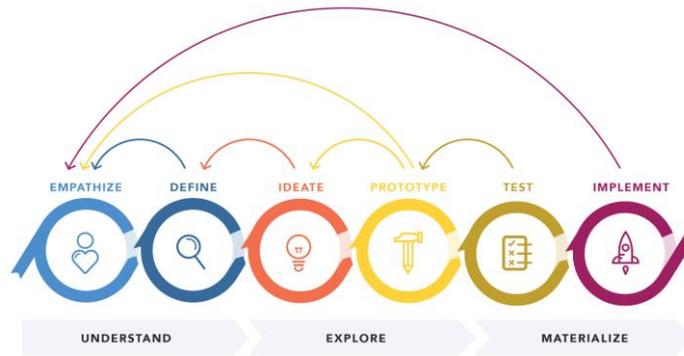
Materiale video

Che cos'è la creatività? <https://www.youtube.com/watch?v=rnC1GMbKeW0>

David Lynch su dove nascono le grandi idee: https://www.youtube.com/watch?v=mFsBaa_MEzM

2.2. Il pensiero creativo come strumento

Il pensiero creativo è un'abilità che fa accadere le cose. Tra la moltitudine di idee che ci vengono ogni giorno, quante ne mettiamo in pratica? O meglio, cosa può aiutarci a mettere in pratica queste idee che possono essere davvero innovative se gli dedichiamo attenzione e tempo. Tutto questo è legato al modo in cui possiamo utilizzare il nostro pensiero creativo. Innovazione è un termine che deriva dalla parola latina *innovare*, che significa "in modo nuovo". Fare qualcosa di diverso è la definizione più elementare di innovazione. Anche un nuovo concetto, un prodotto, un dispositivo o una novità possono essere definiti innovazione. È uno stato mentale, un metodo di pensiero che si estende oltre il presente e verso il futuro. L'innovazione è direttamente collegata alla capacità di concepire e implementare una soluzione a un problema che esiste e ha un impatto su molte persone. Un altro modo è quello di ripensare al modo in cui un oggetto può cambiare la percezione della rappresentazione da parte delle persone, ad esempio le due famose opere d'arte: La fontana di Marcel Duchamp e Ceci n'est pas une pipe di René Magritte. Tuttavia, l'innovazione non si limita alla tecnologia o all'arte; corrisponde a ogni campo e, attraverso di essa, la società si evolve. Di seguito vedremo i processi attraverso i quali una semplice idea può raggiungere lo status di innovazione.



Fonte: <https://vocationmatters.org/>

Il processo creativo

Uno dei primi modelli formali del processo creativo è stato fornito da Graham Wallas in *L'arte del pensiero*. Il meccanismo da lui teorizzato ha gettato le basi del pensiero creativo e contiene le fasi che un'idea attraversa fino a concretizzarsi in una soluzione creativa. Ha quindi identificato quattro fasi:

- **Preparazione:** quando l'idea viene studiata ed esaminata da diverse prospettive.
- **Incubazione:** è la parte del processo in cui smettiamo di pensare consapevolmente al problema e lo lasciamo lavorare nel subconscio.
- **Illuminazione:** il lampo di ispirazione in cui appare la soluzione al problema.
- **Verifica:** viene testata la validità dell'idea e l'idea stessa viene ridotta in forma esatta.

Il metodo Wallas ci aiuta a risolvere prima i problemi e a capire che l'attuazione di un'idea richiede tempo. Il problem solving creativo aiuta a superare sfide impreviste e a trovare soluzioni a problemi non convenzionali. Imparano a guardare le sfide da una prospettiva nuova. Di conseguenza, assumono rischi più calcolati. Se gli studenti si esercitano con costanza nella risoluzione dei problemi, possono sviluppare una maggiore consapevolezza della situazione e della società. Inoltre, imparano a gestire il tempo e a sviluppare la pazienza.

Un altro modello per osservare il processo creativo è il **design thinking** stesso. Ma cos'è il design thinking? Il design thinking si riferisce all'insieme di tecniche cognitive, strategiche e pratiche impiegate dai designer durante il processo di progettazione, nonché all'insieme di informazioni sviluppate sul modo in cui le persone ragionano di fronte alle sfide del design. Questo modo di pensare non si applica solo ai designer e alle persone che lavorano nei settori creativi, ma può essere messo in pratica quando si vuole concretizzare un'idea e portarla allo stadio di innovazione in qualsiasi campo. Può essere utilizzato anche nei progetti scolastici per insegnare agli studenti questo metodo, in modo che non si blocchino nel processo creativo. Il design thinking consiste nel partire dai bisogni reali che si riscontrano nella società attraverso un periodo di ricerca e può essere applicato in modo collaborativo.

Empatizzare: condurre ricerche per comprendere meglio ciò che gli utenti fanno, dicono, pensano e sentono.

Supponiamo di voler migliorare il processo di onboarding per i nuovi utenti. In questa fase, intervisterete una serie di utenti reali. Osservate direttamente ciò che le persone fanno, come pensano e cosa vogliono, e ponetevi domande come "cosa ispira o scoraggia gli utenti?" o "dove incontrano frustrazione?". L'idea è di raccogliere un numero sufficiente di osservazioni per iniziare a simpatizzare con i vostri utenti e con i loro punti di vista.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Definire: Combinare tutti i risultati e cercare le aree in cui i vostri utenti hanno difficoltà. Iniziare a sottolineare le possibilità di innovazione, man mano che identificate le richieste dei vostri utenti.

Considerate ancora una volta l'esempio dell'onboarding. Utilizzate i dati acquisiti durante la fase di empatizzazione per ricavare spunti durante la fase di definizione. Organizzate le vostre osservazioni e fate delle analogie con le situazioni attuali dei vostri consumatori. Esiste un punto dolente comune a un gran numero di utenti? Determinate i bisogni non soddisfatti degli utenti.

Ideare: Inventare una serie di concetti innovativi e selvaggi per rispondere alle esigenze non soddisfatte degli utenti scoperte nella fase di descrizione. Lasciate a voi stessi e al vostro team la massima libertà; nessun concetto è troppo inverosimile e la quantità ha la meglio sulla qualità.

A questo punto riunite i membri del team e fate un brainstorming di idee diverse. Poi fateli condividere le loro idee tra di loro, mescolandole, rimescolandole e ampliandole l'una con l'altra.

Prototipo: Creare rappresentazioni fisiche di una selezione di idee. Lo scopo di questa fase è capire quali parti delle vostre idee funzionano e quali no. Grazie al feedback sui vostri prototipi, in questa fase iniziate ad analizzare l'effetto e la fattibilità delle vostre idee.

Rendete tangibili i vostri concetti. Create un wireframe per una nuova landing page e sollecitate i commenti interni. Modificatelo in risposta al feedback, quindi prototipatelo di nuovo in codice breve e sporco. Quindi, distribuitelo a un altro gruppo di persone.

Test: testate e tornate dai vostri utenti per avere un feedback dopo il test. Questa soluzione soddisfa le esigenze degli utenti?" e "Ha migliorato i loro sentimenti, pensieri o prestazioni?"

Mettete il vostro prototipo di fronte a clienti reali per assicurarvi che soddisfate i vostri obiettivi. L'esperienza dell'utente è migliorata durante l'onboarding? La nuova landing page aumenta il tempo o il denaro speso sul vostro sito? Continuate a testare lungo tutto il percorso di realizzazione del vostro progetto.

Attuare: Mettere in pratica la visione. Assicuratevi che la vostra soluzione diventi realtà e abbia un impatto sulla vita dei vostri clienti finali.

Questo è l'aspetto più fondamentale del design thinking, anche se spesso viene trascurato. Il pensiero progettuale non vi esime dall'esecuzione vera e propria del progetto. La capacità del pensiero concettuale di trasformare un'area della vita dell'utente finale è fondamentale per il suo successo.

Le fasi di questo metodo mantengono vivo il desiderio di creare qualcosa di utile o di ripensare a come un progetto esistente con un potenziale possa essere portato a un livello superiore. Alcuni dei vantaggi del design thinking in ambito educativo si concentrano sullo sviluppo delle varie competenze degli studenti:

- Comprendere il valore della collaborazione e del feedback e considerare i fallimenti come preziose opportunità di apprendimento,
- Incorporare metodi ausiliari come il brainstorming per generare idee valide,
- Apprezzare il valore del duro lavoro e della perseveranza,
- Sviluppare la fiducia in se stessi come risolutori di problemi,
- Sviluppare l'empatia,
- Sviluppare una mentalità di crescita,
- Lo sviluppo di comportamenti imprenditoriali e orientati alla comunità sono tutte componenti importanti di questo obiettivo.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



In qualità di formatori o insegnanti, per incoraggiare la creatività in classe, dovrete anche concentrarvi sul modo in cui date il feedback agli studenti. Non giudicate e non fermate il processo creativo di un allievo e date loro tempo sufficiente per incubare l'idea. Affidatevi a modi nuovi e non formali di risolvere i problemi e coinvolgete gli altri studenti nel processo sviluppando un dialogo libero e ragionato. Per aiutare il discente a trovare risorse educative, si possono ricercare e consigliare modi per uscire dal suo blocco creativo. Infine, ma non meno importante, mostrargli empatia e incoraggiarlo a continuare a realizzare la sua idea.

Stili creativi che lavorano in team

Essere creativi significa solo essere l'autore della propria creazione, o questo concetto riguarda piuttosto il modo in cui ci si approccia alla creatività? Ci sono molti modi di rapportarsi al processo creativo. Oltre ai metodi menzionati sopra, ci sono molti altri modi in cui le persone elaborano idee innovative. In qualità di formatori, potete individuare nei vostri allievi le competenze che possiedono e la loro mentalità creativa. Per questo motivo, quando mettete i vostri allievi a lavorare in gruppo, dovete accoppiare persone con prospettive diverse, dai visionari alle persone pragmatiche che trovano soluzioni in modo intelligente, non con il duro lavoro. Inoltre, in base ai tipi di personalità riportati di seguito, potete creare dei quiz per aiutare i vostri studenti a scoprire quale mentalità creativa hanno e, in base a questo, iniziare a collaborare con persone con cui possono formare un buon team. In questo modo, possono motivarsi a vicenda, perché la motivazione è molto importante per raggiungere un risultato.

L'artista

Questo tipo di persone sono animate dal desiderio di esprimere e cambiare il mondo e sono piene di idee e visioni. Questo non è sempre un compito facile, ma vi dà la possibilità di produrre opere che coinvolgono profondamente gli altri e stimolano nuove prospettive sul mondo. Hanno un forte orientamento estetico dovuto all'amore per la bellezza e alla connessione con i sensi, e desiderano spazi progettati con cura. Alcuni nascono con la sensibilità di un artista, altri acquisiscono queste visioni nel corso dello sviluppo, altri ancora attingono alla conoscenza di un particolare campo e si esprimono artisticamente.

Insieme, l'artista e il produttore costituiscono un potente team creativo con la volontà e la visione di dare vita a idee su larga scala. Per aumentare il loro impatto e portare a termine i loro progetti, è necessario che cerchino opportunità di collaborazione con un produttore vivace e pratico.

Il produttore

Il produttore è l'archetipo di chi "fa" tra tutti gli individui creativi. Ha una personalità molto creativa, completata da un realismo di fondo e da un'attitudine al "fare". Sono dinamici, orientati alle persone e analitici. Sono orientati agli obiettivi e credono che un'idea abbia un vero significato solo quando viene trasformata in qualcosa che gli altri possono utilizzare e apprezzare. Gravitano naturalmente verso responsabilità di leadership e di collaborazione, poiché sono buoni motivatori e ispiratori degli altri.

Il loro più grande punto di forza è la capacità di mantenere la compostezza e la concentrazione mentre si lavora attraverso le difficoltà che possono emergere durante il processo creativo, oltre al loro intelletto superiore e alla forte etica del lavoro. L'ostacolo più grande è la ricerca di uno scopo più profondo su cui fondare la propria produttività. Per questo motivo devono cercare la compagnia di sognatori idealisti e creativi che serviranno a ricordare costantemente la vostra infinita capacità di ispirazione.

Il pensatore

Per il pensatore, la vita in esame è l'unica che vale davvero. Essendo un soggetto che impara per tutta la vita, vede il mondo come una fonte inesauribile di conoscenza e di opportunità per l'esplorazione e



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



la ricerca della verità. Si accontentano di passare molto tempo da soli, leggendo di argomenti che li interessano e impegnandosi nel loro mondo interiore di idee, perché poche cose soddisfano la loro mente curiosa come una domanda ben formulata o una soluzione elegante.

I tipi avventurieri sono il complemento ideale per le loro personalità riflessive e analitiche. L'entusiasmo contagioso e la natura divertente dell'avventuriero servono a ricordargli di godersi il processo creativo e di non aver paura di sporcarsi un po' le mani.

Il sognatore

Agli occhi di un sognatore, il mondo è un luogo di meraviglia e bellezza. Notano simbolismi, analogie e significati sottostanti, mentre altri vedono solo dati e statistiche. Sono i classici idealisti e romantici e hanno un forte lato emotivo e intuitivo, oltre che un'immaginazione creativa. Il loro più grande talento è la profondità dell'empatia e della sensibilità, che permette loro di esprimere le comuni emozioni umane in un modo che colpisce realmente le persone. Il loro problema più grande è imparare a trovare un equilibrio tra il sogno e l'azione deliberata, che inizia con il ritorno al presente.

Cercate opportunità di collaborare con persone come gli innovatori che condividono i vostri alti ideali e la dedizione alle soluzioni pratiche. L'energia radicata degli innovatori potrebbe motivarli a usare la creatività per apportare cambiamenti nel mondo reale.

L'innovatore

L'innovatore vede tutto attraverso il prisma delle opportunità e dei progressi, nonché delle sfide e delle soluzioni. Quando utilizza il cervello e l'immaginazione per trovare metodi nuovi e migliori per fare le cose, si sente più autentico. La loro attenzione è rivolta soprattutto all'ambiente che li circonda, di cui indagano continuamente le strutture e i sistemi per vedere le opportunità di progresso. Per natura corrono dei rischi e hanno un desiderio insaziabile di superare i limiti e scoprire territori inesplorati senza seguire la tradizione.

Quando gli innovatori perfezionano il follow-up, sono in grado di raggiungere il loro pieno potenziale. Osservare il maker in azione serve a ricordare che un approccio molto più creativo è quello di fare le cose con calma piuttosto che correre fino alla fine.

Il Creatore

I maker hanno perfezionato l'arte di dare vita a idee e visioni in tre dimensioni perché sono guidati, impegnati e concentrati sul processo creativo. I maker creano i sistemi, le strutture, gli strumenti e le innovazioni su cui il resto di noi fa affidamento, e la società beneficia sostanzialmente dei loro sforzi. Tra tutti i tipi di lavoratori, il maker è praticamente sempre impegnato a risolvere problemi, a progredire verso obiettivi personalmente significativi e a portare a termine compiti. Sono motivati da risultati misurabili e sono fornitori competenti.

Unitevi all'intraprendente visionario per superare i confini della vostra immaginazione. La fervida immaginazione del visionario consente al creatore di sognare più in grande, di immaginare l'impensabile e di correre coraggiosamente dei rischi per realizzarlo.

Il visionario

A loro piace guardare le cose come potrebbero essere piuttosto che come sono, perché vivono in un mondo di possibilità illimitate. Sono motivati a spingersi oltre i confini di tutto, poiché sono consapevoli che la vita è limitata solo dai limiti delle loro idee. Hanno un forte desiderio di avere un impatto positivo sulla società e la capacità di riconoscere il potenziale di tutti e di ciascuno, incoraggiando gli altri a fare lo stesso.



Per aiutarli ad affrontare il lavoro creativo con una prospettiva logica e fondata, cercate la "voce della ragione" del tipo di personalità pensatore. La coscienza brillante e la mente curiosa del pensatore conferiscono un'enorme chiarezza che può aiutarli a vedere più chiaramente.

L'avventuriero

L'appassionata ricerca creativa e l'insaziabile curiosità dell'avventuriero possono andare ovunque. La loro sconfinata energia consente loro di perseguire un'ampia gamma di interessi, passatempi, specialità accademiche e attività creative. Imparano rapidamente e sono in grado di acquisire nuove abilità e di gestire una varietà di compiti e responsabilità. Gli avventurieri sono individui empatici e profondamente emotivi che creano e interpretano con naturalezza le storie.

Trovare artisti che collaborino con loro in modo che entrambi possano esplorare nuove frontiere creative. Saranno motivati a incanalare gli spiriti avventurosi verso viaggi alla scoperta di se stessi grazie alla connessione dell'artista con fonti di ispirazione più profonde.

Risorse aggiuntive

Che cos'è il Design Thinking? <https://www.ideo.com/blogs/inspiration/what-is-design-thinking>

Che cos'è il Design Thinking nell'educazione? <https://designingschools.org/2022/04/18/what-is-design-thinking-in-education/>

Materiale video

Pensiero creativo: come aumentare i punti da collegare:
<https://www.youtube.com/watch?v=cYhgIlTy4yY>

Da dove vengono le buone idee di Steven
Johnson: <https://www.youtube.com/watch?v=NugRZGDbPFU>

2.3. Creatività e arti nella pratica

Lo studio dell'estetica si concentra su modi unici e insoliti di vedere e sperimentare il mondo, non solo le opere d'arte ma anche gli oggetti naturali e le attività quotidiane. Tuttavia, possiamo fare progressi significativi se applichiamo il quadro concettuale estremamente complesso e ricco di sfumature della filosofia della percezione ai temi dell'estetica. Ma per introdurre le arti nell'educazione, non è necessario un approccio preciso. È vero che un grande vantaggio delle arti nell'educazione è il modo in cui si educa il modo di guardare sia un oggetto artistico sia la vita quotidiana.



Fonte: <https://www.brooklynpaper.com/>

Il fatto è che tutti hanno la capacità di fare arte o di esprimersi artisticamente. L'arte è un'esperienza insolita che ci fa uscire dalla routine e ci fa emergere alcune sensibilità. L'arte, tuttavia, è anche un



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



mezzo di espressione e i suoi mezzi sono diventati estremamente utili nell'educazione di tutte le età. Alcuni dei benefici dell'arte nell'educazione possono essere:

- Partecipare alla lezione e ridurre lo stress
- Sviluppare competenze socio-emotive e interpersonali
- Migliorare le esperienze dei discenti attraverso nuovi modi di comunicare
- Gestire le critiche costruttive
- Migliorare i risultati accademici
- Migliorare la concentrazione

Attraverso l'arte, si può giocare scoprendo modi non formali di comunicare e imparare. Un movimento artistico che si basava su questo modo di "giocare" era Dada. Dopo la Prima Guerra Mondiale, gli artisti Dada favorirono i metodi del caso, della spontaneità e dell'irriverenza nel tentativo di minare gli standard di ordine e di logica stabiliti e spesso autoritari. Un altro movimento che offriva metodi per sviluppare la creatività era il surrealismo. Rifiutando la logica e abbracciando una prospettiva che poneva una forte enfasi sull'inconscio e sui sogni, i pittori surrealisti aspiravano a ripensare il significato dell'esperienza umana. Di seguito vedremo come adattare questi giochi e queste pratiche alle attività in classe.

Cadavere squisito

Exquisite Corpse era un gioco surrealista ideato negli anni Venti in cui frasi o disegni venivano generati da un certo numero di persone, ognuna delle quali era cieca rispetto al lavoro dei partecipanti precedenti. Il prodotto finale è un'opera d'arte collaborativa e motivante. Su un foglio di carta piegato, quattro persone spesso disegnavano a turno varie parti del corpo: prima la testa, poi il petto, poi i fianchi e infine le gambe. Ognuno non era consapevole di ciò che aveva disegnato chi lo precedeva. L'immagine risultante era spesso umoristica e assurda.

Inizialmente abbiamo pensato a Exquisite Corpse come a una distrazione deliziosamente spensierata per gli artisti seri. Forse solo un po' di svago prima di tornare ai loro compiti reali. Tuttavia, i surrealisti hanno preso sul serio questo approccio. Lo usarono per esplorare gli effetti di molti autori, delle sequenze, del caso e dell'inconscio sulla loro arte, che li aiutò a comprendere meglio il processo creativo. Questa attività può essere praticata in molti modi; ad esempio, si può sostituire il disegno con la scrittura. Ogni studente deve continuare la frase senza vedere ciò che è stato scritto prima. Alla fine, voi, come insegnanti, leggete tutte le loro creazioni, che potrebbero non avere molto senso razionale. Attraverso attività come questa, potete motivare e incoraggiare i vostri studenti.

Disegno automatico

I surrealisti utilizzavano il disegno automatico come una tattica. Gli studenti dovrebbero disegnare costantemente per molti minuti su un foglio bianco senza pensare a ciò che stanno per disegnare. Lasciare che le mani si muovano liberamente, senza autocensure, sul foglio. Questo veniva fatto dai pittori surrealisti per dare il controllo al subconscio. Si spera di poter esporre la propria psiche reale liberandosi dalla pianificazione e dalla censura. Questo può essere un esempio di attività per rompere il ghiaccio con la classe. Potete chiedere ai vostri studenti di trovare e colorare le varie forme che vedono nel disegno astratto casuale che hanno fatto prima per aumentare la loro creatività e renderli più energici.

Poesia dadaista

Fare una poesia dadaista:

Prendete un giornale.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Prendete un paio di forbici.

Scegliete un articolo lungo quanto la lunghezza della poesia che intendete realizzare.

Ritagliare l'articolo.

Poi ritagliate le parole che compongono l'articolo e mettetele in un sacchetto.

Agitare delicatamente.

Quindi estraete gli scarti uno dopo l'altro nell'ordine in cui sono usciti dal sacchetto.

Copiare coscienziosamente.

La poesia sarà come voi.

Ed ecco a voi uno scrittore, infinitamente originale e dotato di una sensibilità che è affascinante anche se al di là della comprensione del volgo.

--Tristan Tzara, uno dei rappresentanti del movimento Dada

Questa tecnica promuove un tipo di consapevolezza creativa e può portare a discussioni preziose con gli studenti. Per esempio, se l'attività si basa molto sulla selezione, potete adattarla in modo che non sia così casuale da dire che state dando ai vostri studenti materiali in classe da cui possono prendere i loro pezzi di testo. Saranno loro a sceglierli e a combinarli secondo le loro scelte consapevoli. Alla fine dell'attività, dopo che tutti hanno letto la loro poesia, aprite una discussione con loro su come hanno selezionato quei pezzi. Chiedete loro di riflettere sulle scelte fatte nel processo creativo e risveglierete il loro pensiero analitico.

Collage

Il collage è stato estremamente importante nell'arte dadaista ed è stato rivalutato nel postmodernismo. Gli artisti dadaisti hanno abbracciato il caso, l'incidente e l'improvvisazione nella loro critica alla razionalità. Tali forze sovvertivano gli elementi nella creazione di collage, assemblaggi e fotomontaggi. Questo serviva come mezzo di protesta individuale e come critica all'ambiente sempre più brutale e automatizzato in cui vivevano. Gli artisti Dada potevano criticare la società con distorsioni del suo stesso immaginario mediatico, attingendo a queste tecniche e sfruttando le rappresentazioni di riviste, giornali e altri mezzi di comunicazione di massa stampati. Per fare un collage non è necessario fare la stessa dichiarazione politica, ma la pratica stessa ha ancora echi nell'arte contemporanea. Una cosa che il collage ci insegna, e che è bene che tutti sappiano, è che l'originalità non deriva da qualcosa di completamente nuovo.

Gli studenti sono incoraggiati a esplorare il collage, ma anche a considerare la composizione in modo molto dettagliato. È una fantastica introduzione per far provare la narrazione visiva. È una buona tecnica per sviluppare la creatività a tutte le età, anche se è più comune nella scuola primaria. Anche gli adulti possono praticare questa tecnica e migliorare il loro modo di comunicare visivamente attraverso le associazioni e le selezioni che fanno nel collage. Il collage è anche una pratica consapevole in cui si seleziona, si dispone e si sviluppa un concetto a partire da materiale già esistente. Può aiutare a guardare in prospettiva e a creare un insieme unificato da un disordine.

Anche le pratiche sopra descritte si basano, in un modo o nell'altro, sulla casualità. Possiamo introdurre la **casualità e la spontaneità** in molte pratiche, compreso l'insegnamento, non solo nelle attività che gli studenti svolgono. La spontaneità con cui nascono queste pratiche mette meglio in contatto gli studenti e li fa interagire in classe. Queste pratiche eliminano la monotonia, creando così un ambiente di apprendimento più creativo.

Gira la ruota



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Per esempio, potete generare una ruota attraverso piattaforme educative come Mentimeter e utilizzarla in diversi modi: potete scrivere i nomi degli studenti e far sì che la ruota scelga chi presenta per primo un progetto o quale argomento del progetto gli è stato assegnato; potete scegliere in modo casuale come valutare alla fine della lezione; potete anche scegliere l'argomento di discussione o di dibattito per quel giorno con la vostra classe; potete scrivere i concetti che avete insegnato e invitare gli studenti a girare la ruota per presentare qualcosa sulla lezione. Potete pensare a modi più creativi di questi e metterli in pratica per incoraggiare gli studenti a impegnarsi sempre di più e a generare nuove idee.

Indovinelli

Scegliete cinque parole, concetti o nozioni su cui basare la lezione di quel giorno. Usate queste parole per creare indovinelli che riguardino l'insegnamento. All'inizio della lezione estraete una parola da un cappello e fatela indovinare agli studenti. Quando avete estratto tutte le parole, fate indovinare loro l'argomento della lezione e poi iniziate a insegnare. Questo può essere un buon rompicapriccio con cui iniziare la lezione in modo creativo.

È possibile utilizzare l'arte anche attraverso la moltitudine di **tecniche artistiche** che esistono in altre arti oltre al disegno e alla scrittura, come abbiamo visto nei casi precedenti.

Gioco di ruolo

Un caso molto comune ed efficace nell'insegnamento è il gioco di ruolo, che ha le sue origini nel teatro. Questa pratica promuove l'empatia e fa sì che si veda direttamente per capire un altro punto di vista. Attraverso il gioco di ruolo è possibile far comprendere ai discenti le esigenze di un gruppo specifico. Prendiamo un esempio dall'educazione degli adulti. Dividete i partecipanti in gruppi di età se ci sono grandi differenze di età. Chiedete agli allievi più giovani di riflettere sui bisogni di quelli più anziani e agli allievi più anziani di interpretare quelli più giovani. Questa tecnica può anche diminuire i preconcetti che esistono su alcuni gruppi sociali e promuovere una comunicazione in cui ognuno capisce i problemi dell'altro. Assegnando loro determinati ruoli, si inducono gli studenti a risolvere i problemi e a lavorare in gruppo per sviluppare nuove idee creative.

Terapia occupazionale

Il termine "occupazioni" in terapia occupazionale si riferisce ai compiti di routine che le persone svolgono da sole, in famiglia e in comunità per passare il tempo e dare un senso e uno scopo alla loro vita. Le occupazioni comprendono le cose che le persone devono, vogliono e sono tenute a fare. Se volete promuovere la creatività in classe, lasciate che gli studenti sperimentino diversi media. Nella prima fase, si può incorporare un tipo di arte, come il disegno, la musica, la danza, la cucina, la scrittura, l'artigianato, la fotografia, le riprese o qualsiasi altro hobby che desiderano perseguire.

In questo caso dobbiamo considerare due aspetti: 1) gli adulti in particolare hanno bisogno di mantenere vivo il desiderio di praticare un hobby con piacere e 2) l'arte stessa è un metodo di scoperta di sé e ha un valore terapeutico e aiuta a gestire lo stress e le emozioni a lungo termine.

Come si può mettere in pratica? Scegliete insieme ai vostri studenti un tipo di attività, dal disegno alla danza, dalla scultura alla scrittura di poesie, in pratica tutto ciò che rientra nello spettro artistico e creativo. Organizzate o riorganizzate l'aula, scegliete i materiali e create un ambiente in cui l'attività possa svolgersi. Potete usare questa tecnica, ad esempio, se state insegnando una particolare cultura, un periodo storico o un problema sociale. Incoraggiate gli studenti a tenerlo presente quando iniziano l'attività. Possono creare danze o disegni ispirati al tema scelto o, perché no, una piccola rappresentazione teatrale.

Ma la creazione di un ambiente creativo richiede anche **comunicazione e collaborazione** per sviluppare idee innovative e nuove competenze. Poiché la creatività non si ferma solo al mezzo



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



artistico, esistono anche tecniche di educazione collaborativa per la risoluzione dei problemi e il pensiero progettuale.

Brainstorming

È vantaggioso lavorare su un'idea insieme ad altre persone, più prospettive diverse ci sono su un problema, meglio è. Il brainstorming è uno dei metodi più diffusi per stimolare la creatività e richiede un'attenzione particolare. Secondo alcuni studi, nei gruppi di brainstorming si creano meno idee a causa della paura e del blocco della valutazione rispetto ai singoli individui che pensano da soli e scrivono le idee. Le sessioni di brainstorming dovrebbero iniziare con 15-20 minuti in cui ognuno pensa da solo e scrive le proprie idee su un foglio anonimo, che viene poi consegnato al facilitatore. Se volete mettere in pratica questa tecnica, venite con un atteggiamento positivo e siate aperti anche alle idee più insolite, perché questo è il punto di partenza per creare un processo creativo nel gruppo.

SCAMPER

SCAMPER deriva da Substitute, Combine, Adapt, Modify (anche amplify e minify), Put to Another Use, Eliminate e Reverse. SCAMPER è una strategia di pensiero laterale che incoraggia a mettere in discussione lo status quo e a considerare risultati alternativi. È utile perché molti compiti impegnativi richiedono agli studenti di sviluppare risposte originali. SCAMPER supporta gli studenti in questo processo creativo assistendoli nel processo cognitivo di produzione all'interno della fase di creazione, che consiste nel considerare molte alternative e sviluppare una varietà di idee. Quando si tratta di idee per un articolo di ricerca, un esperimento o un progetto, gli studenti dovrebbero applicare questa procedura.

Risorse aggiuntive

5 giochi visionari sul surrealismo per studenti d'arte di ogni età:

<https://theartofeducation.edu/2022/05/18/may-5-visionary-surrealism-games-for-art-students-of-any-age/>

Educazione non formale degli adulti e motivazione all'apprendimento permanente:

<https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/motivation-for-lifelong-learning.pdf>

Materiale video

Sei modi creativi per fare brainstorming: <https://www.youtube.com/watch?v=yAidvTKX6xM>

Che cos'è l'arte? <https://youtu.be/yAidvTKX6xM>

Sintesi

Come si può notare, la creatività è sempre stata utilizzata per portare a termine dei compiti, allo stesso modo in cui ci ha aiutato a innovare. Nel tempo, è diventata un'intera area di studio per i ricercatori. Grazie agli sviluppi scientifici, oggi possiamo accedere a informazioni su come la creatività funziona nel nostro cervello e su come influisce sul modo in cui pensiamo e percepiamo la realtà. Grazie a ciò, possiamo imparare a usarla per creare maggiori benefici nelle pratiche educative e per facilitare gli ambienti in cui le persone possono reinventarsi e innovare nuove tecniche. La creatività ci aiuta nella comunicazione, e non solo nella comunicazione attraverso l'arte, ma anche nella comunicazione che intraprendiamo in contesti collaborativi. Possiamo creare nuove connessioni e aprire i nostri orizzonti avendo una prospettiva diversa su come stanno le cose. Questo ci spinge a imparare a qualsiasi età perché i benefici sono anche tangibili. Per esempio, nell'educazione degli adulti, la motivazione e il modo in cui un educatore fa sì che gli adulti rimangano attivi, indipendentemente dall'età, possono avere un impatto molto positivo su di loro.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Sia che si tratti dell'introduzione di pratiche artistiche nell'educazione, sia che il metodo di insegnamento stesso incoraggi il potenziale creativo di ogni tipo di persona creativa, avere un ambiente in cui gli educatori creano attività volte ad aumentare la creatività ha un contributo diretto sul benessere degli studenti. Attraverso attività progettate per far sì che gli studenti creino qualcosa attraverso l'arte, essi esplorano nuovi mezzi di espressione con cui non hanno avuto contatto prima o che hanno abbandonato nel tempo. Per gli adulti, un'attività di tipo hobbistico in cui ci si può rilassare mentre si crea e si impara è un metodo che può essere facilmente incorporato nella loro routine. Anche in questo caso, per rompere la monotonia che ristagna il processo creativo, a volte è necessario farli uscire dalla loro zona di comfort attraverso la spontaneità. Gli educatori possono introdurre gradualmente questi modi di pensare e di praticare la creatività per far sì che gli studenti si aprano all'inizio e per eliminare una possibile riluttanza. In sostanza, gli adulti devono reimparare a giocare come i bambini e a trovare la felicità nel processo di apprendimento. Solo che ora forse in modo molto più consapevole, dove le persone si rendono conto di come possono utilizzare quotidianamente tutte le abilità apprese grazie all'uso ottimale del pensiero creativo.

Oltre a tutti questi metodi descritti in questo capitolo, in qualità di educatore, insegnante o formatore, non dimenticate di utilizzare giochi e altri metodi non formali. Potete utilizzare applicazioni online, video didattici realizzati da specialisti o creare nuovi contesti in cui gli studenti possano creare ed essere creativi. Perché, alla fine, l'ambiente educativo permanente è solo un contesto di sviluppo sia per gli studenti che per gli educatori.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Capitolo 3. Creatività e arti e il futuro delle opere

Autori: Simone ZORZI, Anna PELLEGRINO, Fabio MARZANO

Astratto

Negli ultimi decenni, il mondo del lavoro ha subito cambiamenti significativi. I progressi della tecnologia hanno trasformato il nostro modo di lavorare e il ritmo del cambiamento non fa che accelerare. Nel futuro, la creatività e le arti avranno un ruolo sempre più importante nel plasmare il mondo del lavoro. La creatività è la capacità di pensare fuori dagli schemi, di proporre idee nuove e innovative e di risolvere i problemi in modo nuovo. È un'abilità che è sempre stata apprezzata nelle arti, ma ora sta diventando essenziale in un'ampia gamma di settori, dal marketing alla tecnologia. In questo capitolo esploriamo il rapporto tra creatività, arti e futuro del lavoro. Esaminiamo come la creatività e le arti possano essere utilizzate per promuovere l'innovazione e migliorare le prestazioni lavorative. Inoltre, esploriamo le sfide e le opportunità che il cambiamento della natura del lavoro presenta per gli artisti e i creativi.

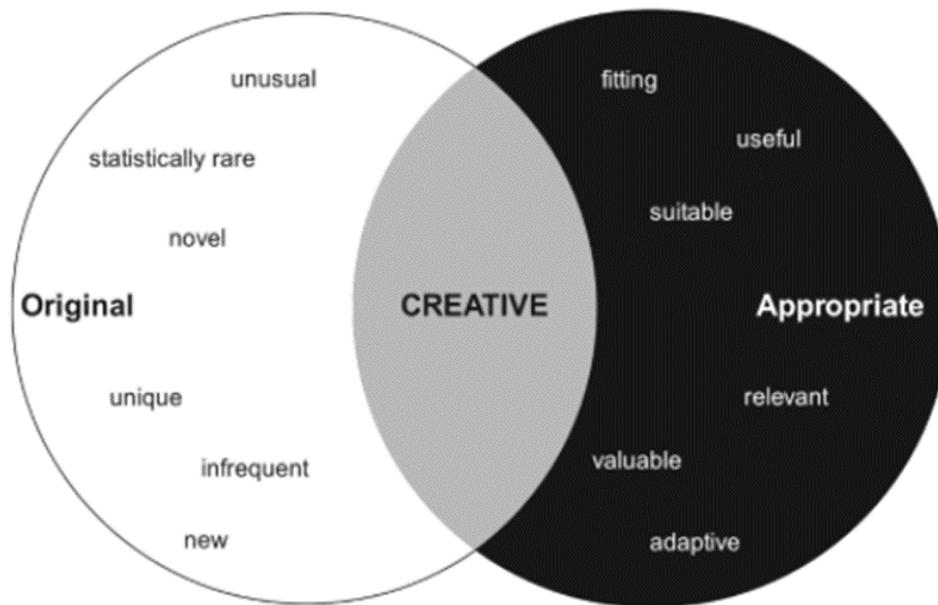
Introduzione

Il mondo del lavoro sta subendo una trasformazione significativa e la creatività sta diventando una competenza sempre più richiesta. I rapidi progressi tecnologici, l'automazione e l'ascesa della gig economy stanno cambiando il nostro modo di lavorare e la creatività sta emergendo come un fattore di differenziazione chiave nella forza lavoro. Le arti sono sempre state una fonte di ispirazione per l'innovazione e la creatività, e l'intersezione tra le arti e il futuro del lavoro sta diventando sempre più evidente (Marzano, 2022). Le attività creative, come la scrittura, la pittura e la musica, non sono più solo hobby o passatempi, ma sono ora considerate competenze preziose che possono differenziare gli individui nella forza lavoro. I vantaggi della creatività nella forza lavoro sono numerosi. Le persone creative sono spesso in grado di risolvere meglio i problemi, di adattarsi meglio e di lavorare in gruppo. Portano in tavola nuove prospettive e idee innovative, che possono portare a un miglioramento delle prestazioni, a un aumento della produttività e a un miglioramento dei profitti. Tuttavia, questo spostamento verso la creatività della forza lavoro comporta anche delle sfide. La prima è la necessità di una mentalità creativa, che può essere difficile da coltivare. La creatività richiede un certo livello di assunzione di rischi e gli individui devono essere disposti a fallire e a imparare dai propri errori. La seconda sfida è la necessità di un apprendimento e di un aggiornamento continui. Con l'avanzare della tecnologia, gli individui devono essere in grado di adattarsi e di apprendere nuove competenze per rimanere rilevanti nella forza lavoro. Nonostante queste sfide, i vantaggi della creatività nella forza lavoro superano di gran lunga gli svantaggi. Il futuro del lavoro sta diventando più dinamico e le persone che possiedono creatività e una mentalità artistica sono ben posizionate per prosperare in questo nuovo ambiente. In generale, l'intersezione tra creatività, arte e futuro del lavoro è un campo entusiasmante e in rapida evoluzione. Offre infinite opportunità di innovazione, crescita e sviluppo personale. Mentre ci inoltriamo in questa nuova era del lavoro, è essenziale che abbracciamo la creatività e le arti come strumenti preziosi per il successo. In questo capitolo esploreremo in modo più approfondito l'intersezione tra creatività, arti e futuro del lavoro. Esamineremo il ruolo della creatività nella forza lavoro, i vantaggi e le sfide di coltivare una mentalità creativa e i modi in cui le arti possono essere utilizzate per migliorare la creatività sul posto di lavoro.

3.1. Creatività, arte e innovazione

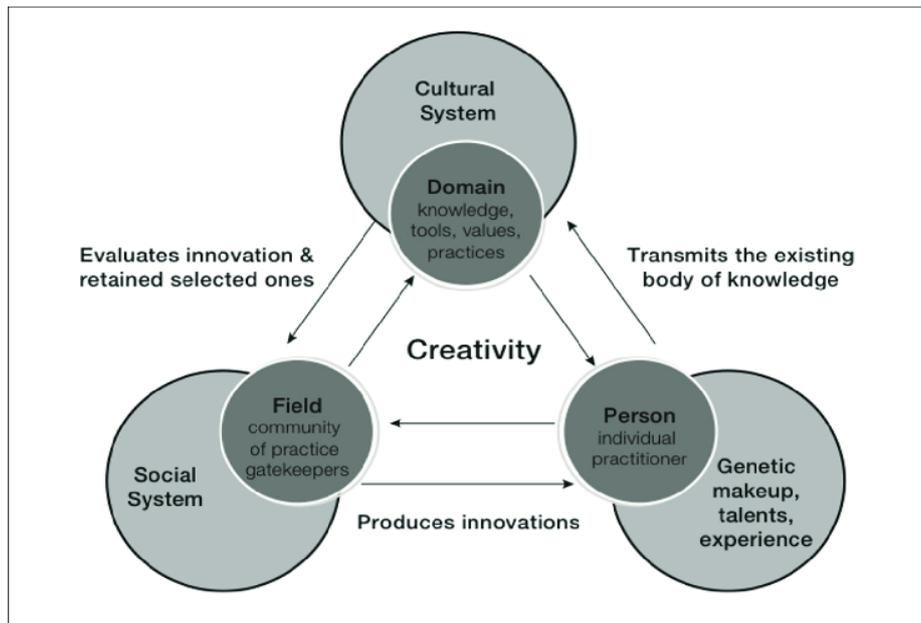
La creatività è la capacità di generare idee, concetti o soluzioni ai problemi nuovi e innovativi ed è una componente critica della cognizione e del comportamento umano. In letteratura si trovano diverse

definizioni di creatività, ma in generale si ritiene che essa coinvolga l'originalità, l'utilità e il fascino estetico o emotivo. L'opinione ampiamente accettata è che la creatività sia la capacità di sviluppare idee *originali* e di *valore*. Le cose originali devono essere efficaci per essere creative, mentre l'efficacia deve assumere la forma di valore. La figura seguente mostra il contributo dell'originalità e dell'appropriatezza nella creatività secondo le definizioni di creatività più comunemente seguite (Abraham, 2018).



Elementi definitivi della creatività. Fonte: (Abraham, 2018)

Una definizione di creatività proviene dal famoso psicologo Mihaly Csikszentmihalyi, che l'ha definita come "un processo di generazione di idee nuove e utili che sono apprezzate dalla società" (Csikszentmihalyi, 1999). Questa definizione sottolinea l'importanza della novità e dell'utilità nel pensiero creativo e suggerisce che la creatività non consiste semplicemente nel produrre qualcosa di nuovo, ma anche nel produrre qualcosa che abbia valore e rilevanza per gli altri. Un'altra definizione di creatività proviene dalla psicologa di Harvard Teresa Amabile, che l'ha definita come "la produzione di idee nuove e utili da parte di individui o gruppi" (Amabile, 1988). Questa definizione sottolinea l'importanza dei contributi individuali e collettivi alla creatività e suggerisce che la creatività può emergere dalle interazioni di gruppo così come dagli sforzi individuali. La creatività può assumere molte forme, tra cui l'espressione artistica, la scoperta scientifica, l'innovazione imprenditoriale e la risoluzione di problemi in vari ambiti. In sostanza, la creatività implica una combinazione di pensiero divergente, ovvero la capacità di generare più soluzioni possibili a un problema, e di pensiero convergente, ovvero la capacità di valutare e selezionare la soluzione migliore tra le opzioni. Gli individui creativi sono spesso caratterizzati dall'apertura all'esperienza, dalla disponibilità a correre rischi e dalla capacità di vedere connessioni tra idee o concetti apparentemente non correlati. La creatività può essere espressa in vari modi, tra cui la scrittura, la musica, le arti visive, il design e l'imprenditorialità. È una componente critica della cognizione e del comportamento umano e svolge un ruolo essenziale nel guidare l'innovazione, la risoluzione dei problemi e la realizzazione personale. Nel complesso, la creatività è un fenomeno complesso e sfaccettato che coinvolge fattori individuali e contestuali. Comprendendo la natura e i processi della creatività, possiamo sfruttare meglio il suo potenziale per promuovere l'innovazione e risolvere problemi urgenti in vari settori. Il pensiero creativo può aiutare gli individui e le organizzazioni lavorative ad adattarsi ai cambiamenti, a trovare nuove opportunità e a generare idee innovative.



Modello sistemico della creatività di Csikszentmihalyi. Fonte: (Csikszentmihalyi, 1999)

Alcuni studi hanno dimostrato che il pensiero creativo è associato a una serie di processi cognitivi, come il pensiero divergente, la flessibilità e la fluidità (Runco & Jaeger, 2012). Inoltre, la creatività è strettamente legata al benessere e alla realizzazione personale, in quanto impegnarsi in attività creative può fornire un senso di significato, scopo e realizzazione (Csikszentmihalyi, 1996). Esiste un crescente corpo di ricerca sulla creatività che ne esplora le dimensioni cognitive, sociali e culturali. Infatti, la creatività non è il prodotto di un genio individuale, ma "è un fenomeno che si costruisce attraverso un'interazione tra produttori e pubblico" (Csikszentmihalyi, 1999). La ricerca di Csikszentmihalyi (1999) identifica come il lavoro creativo di individui e gruppi sia generato attraverso le interazioni con gli altri e con il dominio o la cultura (Fig. 2). Altre ricerche hanno esaminato il ruolo dei fattori sociali e culturali nella creatività, come l'influenza delle reti sociali, del clima organizzativo e dei valori culturali (Shalley & Zhou, 2008). Nel complesso, la creatività è un fenomeno complesso e sfaccettato che ha implicazioni significative per il benessere individuale e sociale. Comprendendo la natura e i processi della creatività, possiamo sfruttare meglio il suo potenziale per guidare l'innovazione e risolvere problemi urgenti in vari ambiti.

Creatività e arti

La creatività e le arti sono strettamente interconnesse, poiché l'espressione artistica spesso comporta la generazione di idee e forme di espressione nuove e innovative. La creatività artistica può assumere molte forme, tra cui la pittura, la scultura, la musica, il teatro, la danza e la letteratura. Una delle caratteristiche principali della creatività artistica è la capacità di generare idee nuove e originali, che possono sfidare le norme e le convenzioni esistenti. Ad esempio, un pittore può sperimentare nuove tecniche o soggetti, mentre un compositore può sviluppare strutture o stili musicali innovativi. Questo processo di esplorazione e sperimentazione è essenziale per il processo creativo nelle arti. Un altro aspetto importante della creatività artistica è la capacità di comunicare idee ed emozioni attraverso una varietà di mezzi di comunicazione. Gli artisti utilizzano varie tecniche e forme di espressione per trasmettere un significato, evocare emozioni e coinvolgere il pubblico. Questo processo di comunicazione è un aspetto fondamentale della creatività artistica, poiché consente agli artisti di entrare in contatto con gli altri e di condividere le loro prospettive uniche sul mondo. La ricerca ha dimostrato che l'impegno nelle arti può avere una serie di effetti positivi sugli individui e sulle comunità. Ad esempio, alcuni studi hanno rilevato che la partecipazione alle arti può potenziare lo



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



sviluppo cognitivo ed emotivo, migliorare il benessere e la qualità della vita e promuovere la coesione sociale e l'impegno nella comunità (Hanna, 2018; Throsby & Zednik, 2010). Inoltre, la creatività artistica può svolgere un ruolo cruciale nel guidare l'innovazione e il cambiamento culturale, poiché gli artisti spesso sfidano le idee consolidate e spingono i confini di ciò che è possibile. Inoltre, lo studio della creatività e delle arti è da tempo un'area di ricerca nell'ambito della psicologia e di altre discipline. I ricercatori hanno esplorato vari aspetti della creatività artistica, tra cui i processi cognitivi coinvolti nel pensiero creativo, il ruolo delle emozioni nell'espressione artistica e i fattori sociali e culturali che influenzano la creatività artistica (Sawyer, 2011). Questi studi hanno fatto luce sulla natura della creatività e sul suo ruolo nell'esperienza e nello sviluppo umano. Inoltre, è stato riscontrato che l'impegno nelle arti ha effetti positivi su vari aspetti dello sviluppo cognitivo ed emotivo. Per esempio, la ricerca ha dimostrato che i bambini che si dedicano alle arti mostrano livelli più elevati di creatività e di capacità di pensiero critico, oltre a una migliore regolazione emotiva e a migliori abilità sociali (Winner, 2000). Inoltre, la partecipazione alle arti è stata associata a un miglioramento delle funzioni cognitive e della memoria negli adulti più anziani (Park & Bischof, 2013). I benefici della creatività artistica non si limitano allo sviluppo individuale, ma si estendono anche ai risultati sociali e culturali. L'espressione artistica può favorire una maggiore comprensione e apprezzamento di culture e prospettive diverse, promuovere la giustizia sociale e la difesa, ispirare l'impegno civico e la costruzione della comunità (Kretzmann & McKnight, 1993). Inoltre, le arti possono svolgere un ruolo fondamentale nella promozione dello sviluppo sostenibile e della conservazione dell'ambiente (UNESCO, 2013).

Creatività e arti e il loro rapporto con la scienza

Allo stesso tempo, la creatività è un aspetto fondamentale anche nella scienza e svolge un ruolo cruciale nell'avanzamento della conoscenza e della comprensione sia nel campo artistico che in quello scientifico. Infatti, il processo creativo è spesso descritto come un motore chiave dell'innovazione e del progresso nella scienza, proprio come nelle arti (Solina, 2022).

Sebbene vi siano certamente differenze nel modo in cui la creatività viene espressa in questi due campi, molti dei principi di base sono simili. Ad esempio, sia gli artisti che gli scienziati si affidano spesso all'immaginazione, alla curiosità e alla disponibilità a correre rischi per generare nuove idee e intuizioni (Charyton, 2015). Inoltre, molti degli individui creativi più importanti della storia sono stati ugualmente bravi sia nell'arte che nella scienza. Per esempio, Leonardo da Vinci non è stato solo un maestro della pittura, ma anche un inventore, un ingegnere e uno scienziato all'avanguardia. Allo stesso modo, Albert Einstein era noto per il suo lavoro rivoluzionario nel campo della fisica, ma era anche un abile musicista e un filosofo dilettante (Solina, 2021). La ricerca ha anche dimostrato che la creatività può essere potenziata attraverso varie pratiche e tecniche, come il brainstorming, la meditazione e l'esposizione a prospettive ed esperienze diverse. Promuovendo la creatività sia nell'arte che nella scienza, possiamo sbloccare nuove possibilità e spingere i confini di ciò che è possibile in ogni campo (Charyton, 2015). In sintesi, la ricerca conferma che la creatività è una chiave cruciale sia per l'arte che per la scienza (Fig. 3). Il rapporto tra arte, scienza e creatività è complesso e sfaccettato, ma è chiaro che ogni campo ha molto da offrire all'altro. Abbracciando la creatività ed esplorando l'intersezione tra queste due discipline, possiamo continuare a spingere i confini della nostra conoscenza e comprensione del mondo che ci circonda, del suo progresso e del futuro delle opere (Marzano, 2022).



Creatività, arte e scienza. Fonte: <https://www.aussietheatre.com.au/news/which-is-more-creative-the-arts-or-the-sciences-research-confirms-creativity-is-key-for-both>

Risorse aggiuntive

Amabile, T. M. (1996). *Creatività in contesto: Aggiornamento a "La psicologia sociale della creatività"*. Westview Press.

L'impatto della cultura sulla creatività:

<https://keanet.eu/wpcontent/uploads/2019/09/impactculturecreativityfull.pdf>

Materiale video

Come il contesto sociale influenza la creatività: <https://www.youtube.com/watch?v=cmZ2g6DuGIE>

Creatività e innovazione: <https://www.youtube.com/watch?v=TfucaNzI554>

3.2. Il futuro del lavoro

In passato, molti lavori erano incentrati su attività ripetitive che potevano essere facilmente automatizzate. Tuttavia, con il progredire della tecnologia, un numero sempre maggiore di queste mansioni viene svolto dalle macchine. Ciò significa che i lavori che saranno richiesti in futuro richiederanno competenze che non potranno essere facilmente replicate dall'intelligenza artificiale. La creatività è una di queste competenze. La creatività non è importante solo nei campi artistici. È essenziale anche in settori come il marketing, il design e la tecnologia, dove le aziende devono innovare costantemente per rimanere al passo con la concorrenza. Il pensiero creativo permette alle persone di proporre nuove idee e soluzioni a cui gli altri potrebbero non aver pensato, dando loro un vantaggio in un mercato affollato. Inoltre, la creatività sta diventando sempre più importante sul posto di lavoro a causa del cambiamento della natura stessa del lavoro. In passato, molte persone svolgevano lavori tradizionali con orari e responsabilità prestabiliti. Oggi, invece, il posto di lavoro è molto più fluido, con molte persone che lavorano a distanza o come freelance. Ciò significa che le persone devono essere in grado di pensare in modo creativo per adattarsi a nuove situazioni e trovare nuove opportunità. La creatività è importante anche nei ruoli di leadership, dove le persone devono essere in grado di ispirare e motivare i membri del proprio team per raggiungere i loro obiettivi.

Come le arti possono aiutare a sviluppare e favorire la creatività sul lavoro

Le arti sono da tempo riconosciute come un potente strumento per sviluppare e favorire la creatività. Impegnandosi in attività artistiche come la pittura, la musica o la scrittura, gli individui possono



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



imparare a pensare fuori dagli schemi e a proporre nuove idee. Inoltre, le arti possono aiutare le persone a sviluppare abilità come la risoluzione dei problemi, la comunicazione e la collaborazione, tutte essenziali nel mondo del lavoro moderno. Alcuni studi hanno dimostrato che le persone che si dedicano alle arti hanno maggiori probabilità di essere creative e innovative nel loro lavoro. Questo perché le arti aiutano a sviluppare il cosiddetto "pensiero divergente", ovvero la capacità di trovare soluzioni multiple a un problema. Questo tipo di pensiero è essenziale in un mondo in cui i problemi diventano sempre più complessi e non esiste una sola risposta giusta.

Il futuro del lavoro è un argomento complesso e dinamico che negli ultimi anni ha guadagnato sempre più attenzione. I progressi della tecnologia, i cambiamenti dell'economia globale e i cambiamenti demografici stanno alterando la natura del lavoro e dell'occupazione, e queste tendenze sono destinate a continuare nei prossimi anni (Hearn, 2020). In questo articolo esamineremo le principali tendenze che stanno plasmando il futuro del lavoro e le loro implicazioni per i lavoratori, le organizzazioni e la società. Una delle tendenze più significative che sta trasformando il mondo del lavoro è l'ascesa dell'automazione e dell'intelligenza artificiale (AI). I progressi della robotica, dell'apprendimento automatico e di altre forme di IA stanno consentendo alle macchine di svolgere mansioni precedentemente svolte dall'uomo, suscitando preoccupazioni sulla delocalizzazione dei posti di lavoro e sul futuro del lavoro. Mentre alcuni esperti prevedono che l'automazione porterà a una diffusa perdita di posti di lavoro, altri suggeriscono che creerà nuove opportunità e posti di lavoro, in particolare in settori che richiedono creatività, intelligenza sociale e capacità di risolvere i problemi (Bessen, 2018; Brynjolfsson & McAfee, 2014). Un'altra tendenza che sta ridisegnando il mondo del lavoro è la crescita della gig economy e di altre forme di lavoro flessibile. I progressi nelle tecnologie della comunicazione e i cambiamenti nelle leggi sul lavoro consentono ai lavoratori di lavorare a distanza, come freelance o attraverso piattaforme online, offrendo maggiore flessibilità e autonomia. Tuttavia, questa tendenza solleva anche preoccupazioni sulla sicurezza del lavoro, sulla volatilità del reddito e sull'accesso ai benefit (Kalleberg, 2018).

Anche i cambiamenti demografici hanno un impatto sulla forza lavoro: l'invecchiamento della popolazione e il calo delle nascite stanno portando a una riduzione della forza lavoro in molti Paesi. Questa tendenza sta portando a una maggiore competizione per la manodopera qualificata e potrebbe richiedere alle organizzazioni di adottare nuove strategie di reclutamento e mantenimento (OCSE, 2018). Inoltre, i fattori sociali e ambientali stanno giocando un ruolo sempre più importante nel plasmare il futuro del lavoro. I consumatori e gli investitori pongono maggiore enfasi sulla responsabilità sociale delle imprese, sulla sostenibilità ambientale e sulle pratiche commerciali etiche, il che potrebbe richiedere alle organizzazioni di adattare le proprie operazioni e strategie (Elkington & Hartigan, 2018). La pandemia COVID-19 ha accelerato molte di queste tendenze, in particolare l'adozione del lavoro a distanza e di altre forme di collaborazione digitale. Ciò ha evidenziato l'importanza della flessibilità, della resilienza e dell'adattabilità di fronte a interruzioni impreviste e potrebbe avere effetti duraturi sulla natura del lavoro e dell'occupazione. Le implicazioni di queste tendenze per i lavoratori, le organizzazioni e la società sono significative. I lavoratori dovranno acquisire nuove competenze e adattarsi ad ambienti di lavoro mutevoli per rimanere occupabili, mentre le organizzazioni dovranno essere agili, innovative e in grado di gestire una forza lavoro diversificata e mutevole per rimanere competitive.

Lavoro e tecnologia

Il rapporto tra lavoro e tecnologia è un tema complesso e dinamico che ha attirato una crescente attenzione negli ultimi anni. I progressi della tecnologia, in particolare nelle aree dell'automazione e dell'intelligenza artificiale (IA), hanno il potenziale per trasformare la natura del lavoro e dell'occupazione in modi profondi. Una delle tendenze più significative che sta trasformando il rapporto tra lavoro e tecnologia è l'ascesa dell'automazione e dell'IA. Queste tecnologie stanno consentendo alle macchine di svolgere una gamma crescente di compiti, dal lavoro manuale di routine al processo decisionale complesso, generando preoccupazioni sulla delocalizzazione dei posti di lavoro



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



e sul futuro del lavoro (Bessen, 2018). Tuttavia, alcuni esperti sostengono che l'automazione e l'IA creeranno nuove opportunità e posti di lavoro, in particolare nei settori che richiedono creatività, intelligenza sociale e capacità di risolvere i problemi (Brynjolfsson & McAfee, 2014). Un'altra tendenza che sta ridisegnando il rapporto tra lavoro e tecnologia è la crescita della gig economy e di altre forme di lavoro flessibile. I progressi delle tecnologie di comunicazione e le modifiche alle leggi sul lavoro consentono ai lavoratori di lavorare a distanza, come freelance o attraverso piattaforme online, garantendo maggiore flessibilità e autonomia. Tuttavia, questa tendenza solleva anche preoccupazioni sulla sicurezza del lavoro, sulla volatilità del reddito e sull'accesso ai benefit (Kalleberg, 2018). Inoltre, i progressi tecnologici stanno cambiando il modo in cui il lavoro viene organizzato e gestito. L'uso di data analytics, machine learning e altre forme di AI stanno consentendo alle organizzazioni di ottimizzare le proprie operazioni, ridurre i costi e migliorare la produttività. Allo stesso tempo, queste tecnologie stanno generando nuove sfide, come le preoccupazioni sulla privacy dei dati e le considerazioni etiche legate all'uso dell'IA nei processi decisionali (Davenport & Kirby, 2015). Le implicazioni di queste tendenze per i lavoratori, le organizzazioni e la società sono significative. I lavoratori dovranno acquisire nuove competenze e adattarsi ad ambienti di lavoro mutevoli per rimanere occupabili, mentre le organizzazioni dovranno essere agili, innovative e in grado di gestire una forza lavoro diversificata e mutevole per rimanere competitive. I politici e le altre parti interessate dovranno anche affrontare le sfide sociali ed economiche poste da questi cambiamenti, tra cui la disuguaglianza di reddito, la delocalizzazione del lavoro e l'accesso all'istruzione e alla formazione (OCSE, 2019).

Guardare al futuro attraverso la creatività

Guardare al futuro attraverso la creatività è un'area di crescente interesse in psicologia, neuroscienze e arti. La capacità di pensare in modo creativo è sempre più considerata come un'abilità chiave per gli individui e le organizzazioni, in grado di affrontare sfide complesse e adattarsi ad ambienti in rapida evoluzione. In questo articolo esploreremo il ruolo della creatività nell'anticipare e plasmare il futuro e le sue potenziali implicazioni per lo sviluppo personale e sociale. Una delle caratteristiche fondamentali della creatività è la sua capacità di generare nuove idee e possibilità. Pensando al di fuori degli schemi ed esplorando soluzioni non convenzionali, gli individui e le organizzazioni possono scoprire nuove opportunità e intuizioni che potrebbero non essere state percepite prima (Amabile, 1996). Ciò può essere particolarmente prezioso in contesti in cui gli approcci tradizionali sono diventati inefficaci o obsoleti, come nel caso di interruzioni tecnologiche, crisi sociali e ambientali o cambiamenti geopolitici.

Inoltre, il pensiero creativo può aiutare gli individui e le organizzazioni ad anticipare e prepararsi alle sfide future, favorendo una maggiore flessibilità, adattabilità e resilienza. Sviluppando la capacità di generare e sperimentare una serie di idee e soluzioni, gli individui e le organizzazioni possono diventare più agili e scattanti di fronte all'incertezza e al cambiamento (Bilton, 2007). Questo può aiutare a mitigare i rischi e le sfide associate agli eventi dirompenti e a prepararsi a una serie di futuri potenziali. Inoltre, il pensiero creativo può svolgere un ruolo cruciale nel plasmare il futuro, ispirando l'innovazione e guidando il progresso. Immaginando ed esplorando nuove possibilità, gli individui e le organizzazioni possono creare e sviluppare nuove tecnologie, prodotti e servizi che possono trasformare il nostro modo di vivere e lavorare (Csikszentmihalyi, 1996). Inoltre, l'espressione creativa attraverso le arti può ispirare nuovi movimenti culturali, cambiamenti sociali e impegno civico, contribuendo a plasmare la direzione della società in modo positivo (Kretzmann & McKnight, 1993).

Le implicazioni di queste tendenze per lo sviluppo personale e sociale sono significative. Gli individui e le organizzazioni che sono in grado di sviluppare e sfruttare le capacità di pensiero creativo sono probabilmente meglio equipaggiati per adattarsi alle circostanze in evoluzione e anticipare le sfide future. Inoltre, la promozione di una cultura della creatività e dell'innovazione può favorire una crescita economica sostenibile, il progresso sociale e la vitalità culturale (Florida, 2002). Tuttavia, esistono anche potenziali sfide e barriere per promuovere la creatività in vari contesti. Ad esempio, gli



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



individui possono incontrare resistenza o disapprovazione da parte degli altri per essersi discostati da norme o tradizioni consolidate, oppure possono lottare per superare i pregiudizi cognitivi che inibiscono il pensiero creativo (Sternberg & Lubart, 1999). Anche le organizzazioni possono trovarsi ad affrontare sfide nella promozione della creatività, come la necessità di bilanciare la creatività con l'efficienza e la stabilità, o il rischio di investire risorse in idee non provate o incerte (Bilton, 2007).

Per affrontare queste sfide, c'è un crescente numero di ricerche e pratiche incentrate sulla promozione della creatività negli individui e nelle organizzazioni. Ad esempio, i programmi educativi che enfatizzano la creatività e l'innovazione possono aiutare a sviluppare queste abilità negli studenti fin dalla più tenera età (Runco & Jaeger, 2012). Anche pratiche organizzative come il design thinking, il brainstorming e i team interfunzionali possono favorire la risoluzione di problemi creativi e l'innovazione (Martin, 2011). Inoltre, è sempre più riconosciuta l'importanza della diversità e dell'inclusività nel promuovere la creatività e l'innovazione. Accogliendo prospettive ed esperienze diverse, gli individui e le organizzazioni possono generare una gamma più ampia di idee e soluzioni, più pertinenti ed efficaci in un mondo in rapida evoluzione (Hong & Page, 2004). Inoltre, pratiche inclusive come l'accesso equo all'istruzione e alla formazione, accordi di lavoro flessibili e una leadership diversificata possono promuovere una forza lavoro più diversificata e creativa (OCSE, 2021).

Risorse aggiuntive

Perché le società hanno bisogno di arte e creatività per sopravvivere?: <https://brilliantio.com/why-do-societies-need-art-and-creativity-to-survive/>

Scienza, arte e creatività: <https://www.americanscientist.org/blog/from-the-staff/science-art-and-creativity>

Materiale video

L'arte della creatività: <https://www.youtube.com/watch?v=pL71KhNmnlS>

Creatività nell'arte e creatività nella scienza: <https://www.youtube.com/watch?v=7HsgDHAHLiQ>

3.3. Arti creative al lavoro

Le arti creative sul lavoro sono un argomento che sta guadagnando sempre più attenzione nei campi della psicologia, del management e degli studi organizzativi. L'uso di arti creative come la musica, il teatro, la danza e le arti visive sul posto di lavoro viene riconosciuto come un modo per promuovere il benessere dei dipendenti, la creatività e la collaborazione. In questo capitolo esploreremo il ruolo delle arti creative sul posto di lavoro e le sue potenziali implicazioni per gli individui e le organizzazioni. Una delle caratteristiche principali delle arti creative sul posto di lavoro è la loro capacità di migliorare il benessere dei dipendenti e di ridurre lo stress. La ricerca ha dimostrato che l'impegno in attività creative può avere un impatto positivo sulla salute mentale, riducendo i sintomi di depressione e ansia e migliorando il benessere generale (Fancourt & Finn, 2019). Questo può essere particolarmente utile in ambienti di lavoro ad alto stress, dove i dipendenti possono trovarsi ad affrontare scadenze impegnative, orari lunghi e pressioni intense.

Inoltre, le arti creative sul lavoro possono anche promuovere la creatività e l'innovazione, fornendo ai dipendenti nuove prospettive ed esperienze. Impegnandosi in attività creative, i dipendenti possono sviluppare nuove competenze, esplorare diversi modi di pensare e generare idee nuove che possono informare il loro lavoro (Hennessey & Amabile, 2010). Ciò può essere particolarmente prezioso in contesti in cui la creatività e l'innovazione sono molto apprezzate, come ad esempio nei settori della tecnologia, del design e delle arti. Inoltre, le arti creative sul lavoro possono anche promuovere la collaborazione e il lavoro di squadra, offrendo ai dipendenti l'opportunità di impegnarsi in esperienze condivise e di sviluppare un senso di comunità. Lavorando insieme a progetti creativi, i dipendenti



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



possono costruire relazioni, sviluppare abilità comunicative e migliorare la loro capacità di lavorare efficacemente in gruppo (Linstead & Höpfl, 2006). Ciò può essere particolarmente prezioso in contesti in cui la collaborazione e il lavoro di squadra sono essenziali per il successo, come nei settori della sanità, dell'istruzione e del non profit.

Le implicazioni di queste tendenze per gli individui e le organizzazioni sono significative. Incorporare le arti creative nel luogo di lavoro può aiutare a promuovere il benessere, la creatività e la collaborazione dei dipendenti, portando potenzialmente a una maggiore soddisfazione lavorativa, innovazione e produttività. Inoltre, la promozione di una cultura della creatività e del benessere può aiutare le organizzazioni ad attrarre e trattenere i migliori talenti, a migliorare la loro reputazione e a promuovere un ambiente di lavoro positivo.

Tuttavia, esistono anche potenziali sfide e barriere all'implementazione delle arti creative sul posto di lavoro, come la necessità di bilanciare la creatività con la produttività, le considerazioni sui costi e il rischio di alienare i dipendenti che potrebbero non essere interessati o a proprio agio con le attività creative. È quindi importante che le organizzazioni considerino i loro obiettivi, le loro risorse e la loro cultura quando progettano e implementano programmi di arti creative sul posto di lavoro. Per affrontare queste sfide, esiste un crescente numero di ricerche e pratiche incentrate sulla promozione delle arti creative sul posto di lavoro. Per esempio, alcune organizzazioni hanno implementato programmi di formazione basati sulle arti, in cui i dipendenti apprendono abilità creative attraverso l'apprendimento esperienziale e progetti collaborativi (Shaw & McLean Parks, 2013). Altre organizzazioni hanno incorporato l'arte e la musica nei loro spazi fisici di lavoro, creando un ambiente esteticamente piacevole e stimolante per i dipendenti (Hemlin & Allwood, 2009). Inoltre, è sempre più riconosciuta l'importanza della diversità e dell'inclusività nella promozione delle arti creative sul lavoro. Accogliendo prospettive ed esperienze diverse, le organizzazioni possono generare una gamma più ampia di idee e soluzioni, più pertinenti ed efficaci in un mondo in rapida evoluzione (Hong & Page, 2004). Inoltre, pratiche inclusive come l'accesso equo all'istruzione e alla formazione artistica, accordi di lavoro flessibili e una leadership diversificata possono promuovere una forza lavoro più diversificata e creativa (OCSE, 2021).

Come migliorare la creatività sul lavoro

La creatività è un'abilità essenziale nell'ambiente di lavoro odierno, caratterizzato da ritmi veloci e in continua evoluzione (Ohly, 2018). Le persone in grado di pensare in modo creativo e di proporre soluzioni innovative sono molto apprezzate dai datori di lavoro. Tuttavia, la creatività non è solo un talento con cui alcune persone nascono. È un'abilità che può essere sviluppata e migliorata attraverso la pratica e la formazione.

La creatività sul posto di lavoro può essere migliorata attraverso varie pratiche e tecniche. L'affetto positivo dei colleghi, la progettazione del lavoro e le tecniche di creatività sono alcuni dei fattori che possono migliorare la creatività sul posto di lavoro (Lee, Byun & Kim 2021). Il comportamento di aiuto dei colleghi può aumentare la condivisione delle conoscenze e le prestazioni creative degli individui. Anche la progettazione del lavoro può avere un impatto sulla creatività sul posto di lavoro (Fig. 4). Le mansioni progettate per essere stimolanti, interessanti e significative possono portare a un aumento della creatività sul posto di lavoro (Joo, McLean & Yang, 2013).

La significatività del posto di lavoro è un altro fattore che può aumentare la creatività. Quando il lavoro è percepito come significativo dai dipendenti, è più probabile che questi si impegnino nella risoluzione di problemi creativi e nel processo decisionale (Meitar, Abraham, & Waldman, 2009). È importante che le organizzazioni promuovano una cultura della creatività e forniscano ai dipendenti le risorse, gli strumenti e il supporto necessari per essere creativi. Migliorando la creatività sul posto di lavoro, le organizzazioni possono ottenere un vantaggio competitivo e migliorare le prestazioni complessive.



Design del luogo di lavoro e creatività. Fonte: <https://www.wired.co.uk/article/bc/how-workplace-design-can-foster-creativity>

Di seguito sono indicate alcune strategie per potenziare la creatività sul lavoro.

Sviluppare una mentalità di crescita. Una delle cose più importanti da fare per migliorare la creatività sul lavoro è sviluppare una mentalità di crescita. Ciò significa credere che l'intelligenza e la creatività non siano tratti fissi, ma che possano essere sviluppati e migliorati con la pratica. Adottando una mentalità di crescita, sarete più aperti a trovare nuove strategie e a provare cose nuove, il che è essenziale per la creatività.

Creare un'atmosfera stimolante. La creazione di un'atmosfera "orientata alla creatività" offre un ambiente stimolante ai dipendenti, contribuendo a stimolare nuove idee e a facilitare il pensiero creativo. Dal design intelligente dell'ufficio alla fornitura degli strumenti necessari ai team per il brainstorming, ci sono molti modi per creare un'atmosfera creativa sul posto di lavoro. Ad esempio, le aziende rinomate per la loro creatività, come le agenzie di design, le società di intrattenimento come Netflix e i marchi per bambini come Lego, tendono a risiedere in uffici costruiti appositamente per incoraggiare la creatività.

Consentire il fallimento. È importante far sapere ai collaboratori che non ci si aspetta la perfezione o idee e progetti accuratamente rifiniti ogni volta che si chiede loro un contributo creativo. I membri del personale devono avere la possibilità di elaborare piani che non vanno a buon fine e di correre rischi senza conseguenze negative. I manager e le aziende imparano dagli errori e fallire con saggezza aiuta a evitare errori catastrofici.

Fare delle pause. Le ricerche hanno dimostrato che le pause possono effettivamente migliorare la creatività. Quando facciamo delle pause, il nostro cervello è in grado di riposare e ricaricarsi, di affrontare i problemi da angolazioni diverse, il che può aiutarci a pensare in modo più creativo e a proporre nuove soluzioni quando torniamo al lavoro.

Collaborare con gli altri. Collaborare con gli altri può essere un ottimo modo per migliorare la creatività sul lavoro. Quando si lavora con altri, si ha accesso a una gamma più ampia di idee e prospettive, che possono ispirare soluzioni nuove e innovative.

Celebrare l'innovazione. Premiate i dipendenti che pensano in modo sperimentale, anche se le loro idee non funzionano o i progetti proposti non si realizzano come previsto. Riconoscete verbalmente i



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



progetti o i suggerimenti originali durante le riunioni e fate emergere le idee fresche che avete notato dai dipendenti durante le revisioni.

Continuare ad assumere talenti diversi. La diversità contribuisce a creare un'atmosfera di pensiero creativo. È un bene per l'azienda avere dipendenti provenienti da settori diversi, scuole diverse e background diversi. I dipendenti con troppe somiglianze in termini di formazione ed esperienza possono spesso proporre idee che dopo un po' iniziano a sembrare ripetitive.

Oltre a tutti questi metodi descritti in questo capitolo, in qualità di educatore, insegnante o formatore non dimenticate di utilizzare giochi e altri metodi non formali. Potete utilizzare applicazioni online, video didattici realizzati da specialisti o creare nuovi contesti in cui i vostri studenti possano creare ed essere creativi. Perché, alla fine, l'ambiente educativo permanente è solo un contesto di sviluppo sia per gli studenti che per gli educatori.

Risorse aggiuntive

Creatività al lavoro: <https://www.creativityatwork.com/>

Hearn, G. (2020). Il futuro del lavoro creativo: Creativity and Digital Disruption. Edward Elgar Publishing, Cheltenham.

Materiale video

Coding, creatività e futuro del lavoro: <https://www.youtube.com/watch?v=bSVPTfg-Pg0>

Innovazione HR e futuro del lavoro: <https://www.youtube.com/watch?v=vTZHQqEK-CE>

Sintesi

Come si può notare, la creatività è sempre stata utilizzata per portare a termine dei compiti, allo stesso modo in cui ci ha aiutato a innovare. Nel tempo, è diventata un'intera area di studio per i ricercatori. Grazie agli sviluppi scientifici, oggi possiamo accedere a informazioni su come la creatività funziona nel nostro cervello e su come influisce sul modo in cui pensiamo e percepiamo la realtà. Grazie a ciò possiamo imparare a usarla per creare maggiori benefici nelle pratiche educative e per facilitare gli ambienti in cui le persone possono reinventarsi e innovare nuove tecniche. La creatività ci aiuta nella comunicazione, e non solo nella comunicazione attraverso l'arte, ma anche nella comunicazione che intraprendiamo in contesti collaborativi. Possiamo creare nuove connessioni e aprire i nostri orizzonti avendo una prospettiva diversa su come stanno le cose. Questo ci spinge a imparare a qualsiasi età perché i benefici sono anche tangibili. Per esempio, nell'educazione degli adulti, la motivazione e il modo in cui un educatore fa sì che gli adulti rimangano attivi, indipendentemente dall'età, possono avere un impatto molto positivo su di loro.

Sia che si tratti dell'introduzione di pratiche artistiche nell'educazione, sia che il metodo di insegnamento stesso incoraggi il potenziale creativo di ogni tipo di persona creativa, avere un ambiente in cui gli educatori creano attività volte ad aumentare la creatività ha un contributo diretto sul benessere degli studenti. Attraverso attività progettate per far sì che gli studenti creino qualcosa attraverso l'arte, essi esplorano nuovi mezzi di espressione con cui non hanno avuto contatto prima o che hanno abbandonato nel tempo. Per gli adulti, un'attività di tipo hobbistico in cui ci si può rilassare mentre si crea e si impara è un metodo che può essere facilmente incorporato nella loro routine. Anche in questo caso, per rompere la monotonia che ristagna il processo creativo, a volte è necessario farli uscire dalla loro zona di comfort attraverso la spontaneità. Gli educatori possono introdurre gradualmente questi modi di pensare e di praticare la creatività per far sì che gli studenti si aprano all'inizio ed eliminino ogni possibile riluttanza. In sostanza, gli adulti devono reimparare a giocare come i bambini e a trovare la felicità nel processo di apprendimento. Solo ora, forse in modo molto



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



più consapevole, le persone si rendono conto di come possono utilizzare quotidianamente tutte le competenze apprese grazie all'uso ottimale del pensiero creativo.

In conclusione, le arti creative sul posto di lavoro sono un argomento dinamico e in evoluzione che richiede una ricerca e una pratica continue. L'uso delle arti creative sul posto di lavoro ha importanti implicazioni per il benessere dei dipendenti, la creatività e la collaborazione ed è importante che gli individui e le organizzazioni riconoscano e promuovano il valore della creatività e del benessere nel lavoro e nella vita.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Conclusioni

Autore: Yeliz NUR AKARCA

Il termine "innovazione sociale digitale" (DSI) descrive l'applicazione delle tecnologie digitali per risolvere problemi sociali e aggiungere valore alla società. Negli ultimi anni, la DSI ha attirato l'attenzione come strategia potenzialmente efficace per affrontare problemi sociali complessi come il cambiamento climatico, la disuguaglianza sociale e i problemi di salute. La capacità di immaginare e progettare soluzioni creative a questi problemi rende la creatività una componente chiave della DSI. L'innovazione sociale digitale (DSI) è una potente forza di cambiamento che utilizza la forza delle reti sociali e della tecnologia per affrontare difficili questioni sociali e ambientali. Tuttavia, per avere un impatto significativo e duraturo, la DSI deve essere informata dalla creatività e dalle arti.

L'innovazione sociale digitale (DSI) ha avuto un effetto trasformativo e dirompente sulle arti e sulla creatività. Da un lato, la DSI ha dato ad artisti e creativi nuove possibilità di interagire con il pubblico e di produrre nuovi media più accessibili, interattivi e partecipativi. Dall'altro, ha anche messo in discussione gli approcci convenzionali alla creazione, all'esposizione e al consumo dell'arte, suscitando notevoli preoccupazioni sul modo in cui la tecnologia influenza l'espressione artistica e l'identità culturale. Gli artisti e i creativi possono ora collaborare e impegnarsi in scambi interdisciplinari grazie alla DSI, che ha anche aperto nuove opportunità per queste attività. Le nuove forme di espressione artistica includono l'arte guidata dai dati, l'arte socialmente impegnata e le collaborazioni arte-scienza, che combinano l'espressione artistica con la ricerca scientifica, l'attivismo e la giustizia sociale. La DSI ha avuto un effetto dirompente e trasformativo sulle arti e sulla creatività. Ha dato ad artisti e creativi nuove possibilità di interagire con il pubblico, di lavorare con altri e di sperimentare nuove espressioni artistiche. Allo stesso tempo, ha anche messo in discussione gli approcci convenzionali alla creazione, alla proprietà e alla distribuzione dell'arte, ponendo questioni significative riguardo all'influenza della tecnologia sulle pratiche culturali.

Per il successo di DSI, la creatività è necessaria perché consente di dare risposte originali e all'avanguardia ai problemi sociali. Grazie alla combinazione di creatività e arte, i DSI possono affrontare i problemi sociali in modo non solo efficace, ma anche significativo e pertinente alle comunità che servono. Secondo le ricerche, l'esposizione alle arti e alle attività creative può migliorare le capacità cognitive come la comunicazione, la risoluzione dei problemi e il pensiero critico. Inoltre, le arti possono offrire una piattaforma per l'espressione di sé e lo sviluppo personale, aiutando le persone a trovare la propria identità e il proprio scopo.

La creatività e le arti continueranno a essere importanti anche in futuro. Si prevede che la natura di molti lavori cambierà a causa dell'aumento dell'automazione e dell'intelligenza artificiale, rendendo la creatività e l'innovazione più preziose che mai. È meno probabile che i lavori che richiedono la risoluzione di problemi complessi, il pensiero progettuale e l'originalità vengano automatizzati, e i lavoratori con queste competenze saranno probabilmente molto richiesti. Inoltre, man mano che il mondo diventa più interconnesso, sarà più che mai fondamentale saper comunicare tra culture, lingue e punti di vista diversi. Al di là del loro utilizzo nella DSI, la creatività e le arti sono preziose in altri contesti. Sono elementi essenziali dell'istruzione perché aiutano gli studenti a crescere intellettualmente ed emotivamente. Gli studenti acquisiscono la capacità di pensare in modo critico, di comunicare chiaramente e di diventare più empatici e culturalmente consapevoli grazie all'esposizione alle arti.

In conclusione, creatività e innovazione sociale digitale vanno di pari passo e la seconda è una componente cruciale della prima. Le arti e le attività creative svolgono un ruolo cruciale nell'istruzione, contribuendo a formare persone a tutto tondo con una varietà di competenze. Il successo dipenderà dalla creatività e dall'innovazione, rendendo l'educazione artistica più importante che mai. Il futuro del lavoro, dell'istruzione e dell'innovazione sociale nella sfera digitale dipende in larga misura dalla



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



creatività e dalle arti. Possiamo creare soluzioni non solo pratiche, ma anche culturalmente consapevoli ed emotivamente convincenti, incorporando queste componenti nella DSI. Possiamo incoraggiare la crescita di persone con le competenze necessarie per il successo in un mondo in rapida evoluzione, promuovendo la creatività e le arti nell'istruzione.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PARTE 2: PARTE PRATICA

Autore: Nida AKCEVİZ OVA

Introduzione

La creatività e l'arte rivestono un'importanza immensa in vari aspetti della vita umana. Sono essenziali per l'espressione personale, la conservazione culturale, il progresso sociale e il benessere individuale e collettivo. La creatività permette agli individui di pensare fuori dagli schemi, di trovare soluzioni innovative e di dare vita all'immaginazione. Attraverso l'arte, le persone possono esprimere i loro pensieri, le loro emozioni e le loro esperienze in modi che spesso le parole da sole non riescono a catturare. L'arte funge da linguaggio universale, transcendendo le barriere culturali e linguistiche e mettendo in contatto persone provenienti da contesti diversi. Favorisce il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e l'intelligenza emotiva. Inoltre, la creatività e l'arte arricchiscono la società sfidando le norme, stimolando il dialogo e offrendo nuove prospettive. Forniscono una piattaforma per commenti sociali, scambi culturali e auto-riflessione. In ambito educativo, la creatività e l'arte promuovono lo sviluppo olistico, alimentano l'immaginazione e incoraggiano l'amore per l'apprendimento per tutta la vita. In definitiva, la creatività e l'arte ci ispirano, portano bellezza al mondo e hanno il potere di trasformare in meglio gli individui e le comunità.

Nel nostro mondo diversificato e interconnesso, il perseguimento dell'inclusione sociale è diventato un obiettivo fondamentale dell'istruzione. È essenziale fornire a ogni individuo pari opportunità di partecipare, contribuire e prosperare nella società. Questo capitolo esplora il potere trasformativo dell'insegnamento della creatività e delle arti come mezzo per promuovere l'inclusione sociale, concentrandosi su come gli educatori sociali e gli insegnanti possono utilizzare efficacemente questi strumenti nelle loro pratiche educative. L'insegnamento della creatività e delle arti comprende un ampio spettro di discipline e questi sbocchi creativi offrono opportunità uniche di auto-espressione, esplorazione e impegno culturale. Integrando la creatività e le arti nell'educazione, gli educatori sociali e gli insegnanti possono creare ambienti di apprendimento inclusivi che celebrano la diversità e favoriscono il senso di appartenenza.

Nel progresso educativo odierno, il ruolo degli educatori e degli insegnanti sociali va ben oltre l'impartire conoscenze accademiche. A loro è affidata la responsabilità di creare ambienti di apprendimento inclusivi che favoriscano l'inclusione sociale e promuovano lo sviluppo olistico degli studenti. Riconoscere il potere trasformativo della creatività e delle arti in questo percorso diventa essenziale. Integrando l'espressione creativa e le pratiche artistiche nelle loro metodologie di insegnamento, gli educatori possono aprire un mondo di possibilità per alimentare l'inclusione sociale degli studenti. Nei contesti educativi tradizionali, l'attenzione si concentra spesso sulla realizzazione di programmi di studio standardizzati e sul raggiungimento di parametri accademici. Tuttavia, è fondamentale riconoscere che l'istruzione comprende più della semplice acquisizione di conoscenze e competenze. Gli studenti hanno bisogno di un senso di appartenenza, di accettazione e di benessere emotivo per crescere nel loro percorso educativo. È qui che la creatività e le arti giocano un ruolo fondamentale, fornendo un mezzo attraverso il quale educatori sociali e insegnanti possono colmare le lacune, abbattere le barriere e promuovere un senso di appartenenza all'interno delle loro classi.

Questa parte del libro multimediale esaminerà i modi in cui gli educatori e gli insegnanti sociali possono sfruttare la creatività e le arti per favorire l'espressione di sé, abbattere le barriere, sfidare gli stereotipi e promuovere l'empatia e la comprensione tra gli studenti. Abbracciando questi potenti strumenti, gli educatori possono creare spazi inclusivi in cui ogni studente si senta valorizzato, potenziato e parte di una comunità eterogenea che lavora per una visione condivisa di inclusione sociale.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Capitolo 4. Insegnare la creatività e le arti per promuovere l'inclusione sociale

Autore: Helena AREVALO MARTINEZ

Astratto

Una classe inclusiva può essere definita come uno spazio in cui gli studenti con e senza differenze di apprendimento sono in grado di apprendere insieme nell'ambiente meno restrittivo possibile (LRE). Per garantire ciò, la Progettazione Universale per l'Apprendimento (UDL) è progettata in modo che ogni bambino possa seguire e nessuno venga lasciato indietro nel programma di studio. La creazione di una classe inclusiva è una questione di collaborazione tra gli ambienti culturali, educativi e sociali.

Per raggiungere questo obiettivo, i contesti creativi si sono dimostrati strumenti di successo. Quando non è necessario seguire regole specifiche e ogni forma di espressione è valida, è molto più facile garantire l'inclusione, poiché nella creazione non esiste una "risposta giusta". In questo modo si crea un'atmosfera di accettazione, distensione e fiducia in classe, con i conseguenti benefici per l'apprendimento. Inoltre, gli strumenti tecnologici oggi consentono un'ampia gamma di espressioni artistiche, in modo che tutti possano partecipare a modo loro e sentirsi inclusi.

Introduzione

L'inclusione è fondamentale per la società. Sviluppare una mentalità inclusiva o creare un ambiente inclusivo significa garantire che ognuno si senta valorizzato e rispettato come individuo. Ciò significa che a ogni persona dovrebbe essere consentito di imparare o lavorare nel modo a lei più congeniale, a patto che i risultati e gli esiti seguano ugualmente l'agenda richiesta.

Ciò è particolarmente importante nelle età più giovani, quando le aree psicologiche non sono ancora completamente sviluppate e i comportamenti devono ancora essere appresi, rendendo i bambini più vulnerabili all'ambiente in cui crescono. Le classi inclusive e gli ambienti a restrizione minima (LRE) sono la chiave per garantire che i bambini crescano in un'atmosfera capace di accettare le differenze, flessibile con i metodi di insegnamento e in grado di creare un ambiente in cui nessuno sia lasciato indietro o discriminato, consentendo a ogni bambino di imparare, esprimersi, socializzare e costruire il proprio futuro come ogni altro. Sentirsi inclusi è un aspetto fondamentale della vita umana.

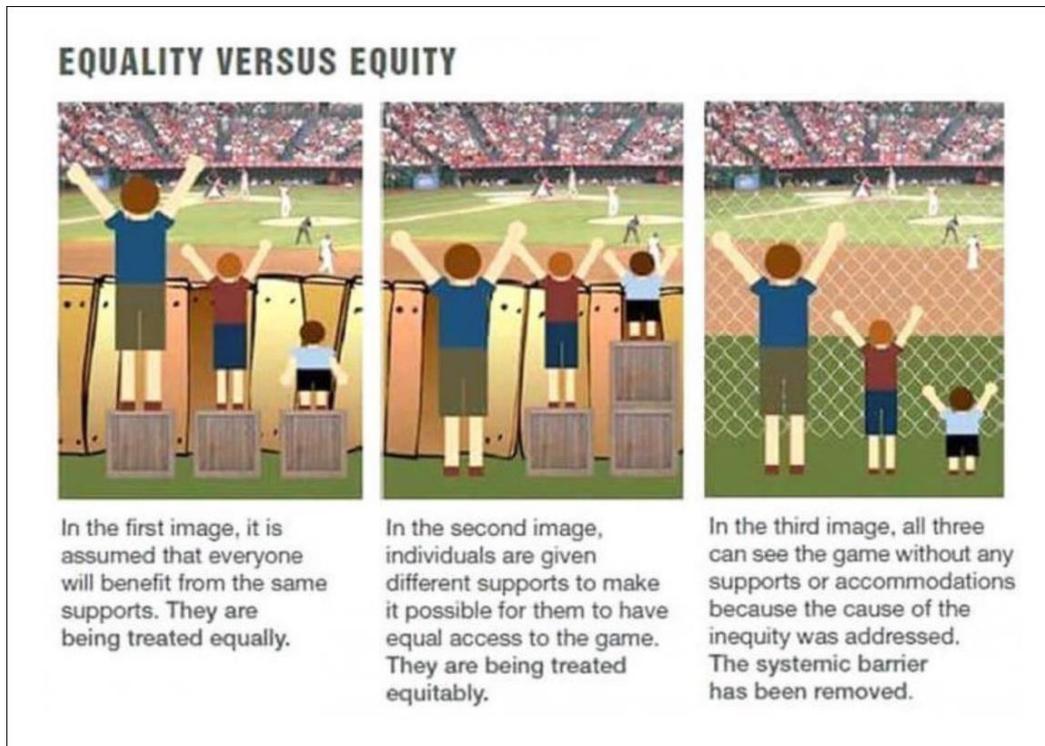
Anche se il programma di studi non può cambiare per nessuno, l'approccio ad esso può sicuramente cambiare. La flessibilità è quindi la chiave dell'inclusività. Si tratta di promuovere la capacità di trovare soluzioni diverse e idee uniche per problemi diversi, incoraggiando gli studenti a continuare il loro viaggio verso la scoperta. È proprio per questo che abbracciare la creatività in classe è un ottimo modo per sfidare la nozione di apprendimento statico e assicurarsi che tutti siano in grado di tenere il passo con l'agenda, pur essendo comodamente inclusi.

4.1. Come lavorare in modo inclusivo in classe?

Una classe inclusiva è definita come una classe di istruzione generale in cui gli studenti con e senza differenze di apprendimento sono in grado di imparare insieme. Le classi inclusive sono accoglienti e supportano le diverse esigenze accademiche, sociali, emotive e comunicative di tutti gli studenti.

Quando i bambini si sentono accettati e sostenuti dalla loro comunità scolastica, si costruisce una solida base dove tutti gli studenti possono imparare e prosperare a livello sociale, emotivo e accademico.

Con l'educazione inclusiva, nessuno studente viene lasciato indietro, privato dell'istruzione o discriminato a causa di qualsiasi circostanza, con conseguente riduzione dello stigma tra gli studenti. Inoltre, l'inclusione in classe rafforza la capacità di tutti i ragazzi di lavorare insieme, di comprendere e valorizzare i diversi punti di vista e di pensare in modo critico.



Tutti gli studenti imparano in modo diverso. Questo è un principio dell'educazione inclusiva. Non c'è un approccio "uguale per tutti".

In una classe inclusiva, gli insegnanti inseriscono istruzioni e supporto appositamente studiati per aiutare gli studenti a progredire senza perdere la qualità dell'istruzione. Le pratiche scolastiche inclusive abbracciano l'idea che, poiché ognuno è un individuo, è necessario organizzare la scuola, l'insegnamento e l'apprendimento in modo che ogni studente abbia un'esperienza di apprendimento personalizzata.

Quando si crea un ambiente inclusivo, il personale docente deve essere consapevole di queste differenze per fornire un'adeguata strategia di inclusione che possa garantire uguali risultati di apprendimento. Non tutti i bambini hanno le stesse esigenze, né tutti rispondono allo stesso modo ai metodi o ai piani utilizzati per garantire l'inclusione.

A questo servono i piani di gestione della classe. Questi piani sono costituiti da routine e protocolli che devono essere coerenti ed efficaci. Ma in una classe inclusiva devono essere anche flessibili, in modo da potersi adattare alle diverse esigenze degli studenti della classe. In questo tipo di classi, i piani devono rispondere agli studenti con differenze di apprendimento, difficoltà fisiche o esigenze sociali o emotive.

Per ulteriori informazioni su come funziona l'inclusione e sulle linee guida per la sua attuazione, potete leggere il libro "Inclusion in Action" di Nicole Eredicts.

[Ambiente meno restrittivo](#)

Quando si parla di educazione speciale, non si deve pensare a lezioni, classi o scuole separate che offrono un'educazione specializzata solo ai bambini con disabilità di apprendimento. Le scuole



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



pubbliche devono far sì che i bambini che ricevono servizi di educazione speciale imparino il più possibile nelle stesse classi degli altri bambini, non c'è altro modo per garantire l'inclusione.



In alcuni sistemi educativi, questo viene definito come "ambiente meno restrittivo" (LRE), il che significa che i bambini che ricevono un'educazione speciale dovrebbero stare il più possibile nelle stesse classi degli altri bambini.

L'obiettivo è fare in modo che i bambini che ricevono un'educazione speciale siano inclusi nelle classi di educazione generale il più spesso possibile, soprattutto in giovane età. Non sempre è facile trovare un accordo su come farlo, ma se si compie uno sforzo è sempre possibile.

Alcuni scenari comuni di LRE:

- Classe di istruzione generale con supporto. Un bambino trascorre l'intera giornata in una classe di istruzione generale e riceve supporto e servizi come sistemazioni, tecnologie assistive e servizi correlati.

È il più comune e il più consigliato. Garantisce l'inclusione al 100% e avvantaggia tutti gli altri bambini, in quanto non considerano nessuno come "diverso".

- Classe parziale di integrazione/inclusione. Un bambino trascorre parte della giornata in una classe di istruzione generale. Il bambino riceve un'istruzione individuale o a piccoli gruppi in una classe di educazione speciale o viene prelevato dalla classe per alcuni servizi.

Spesso viene utilizzato con bambini con differenze comportamentali o con profonde difficoltà di apprendimento in età avanzata.

- Classe di educazione speciale. Si tratta di un programma con istruzione specializzata per bambini con esigenze di apprendimento simili.

Sconsigliato se non strettamente necessario, in quanto il bambino non interagisce con i ragazzi di pari età.

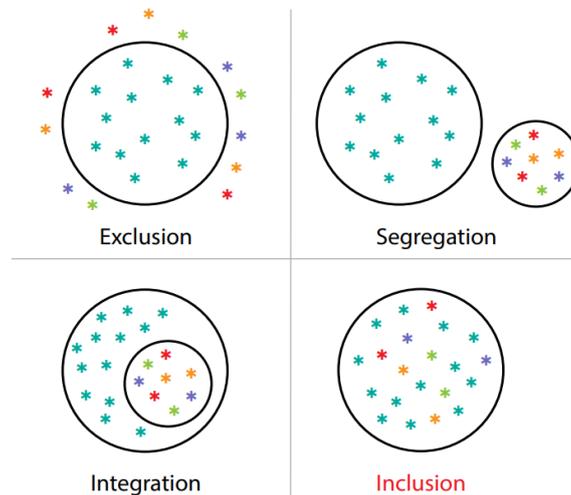
Quando è possibile, l'inclusione nella stessa classe dovrebbe essere attuata. In questo modo si garantisce che il bambino socializzi e si integri nelle dinamiche della classe. In quest'ultima fase, è necessario apportare alcuni adattamenti per garantire risultati di apprendimento adeguati. Sono sempre più numerosi gli sforzi per trovare un metodo di insegnamento unico e inclusivo che garantisca che nessun bambino venga lasciato indietro.

Progettazione universale per l'apprendimento

"L'Universal Design for Learning è un quadro di riferimento per migliorare e ottimizzare l'insegnamento e l'apprendimento per tutte le persone, basato su intuizioni scientifiche sul modo in

cui gli esseri umani apprendono. È stato creato per contribuire a rendere l'apprendimento inclusivo e trasformativo per tutti".

Si tratta principalmente di linee guida che possono essere utilizzate da educatori, sviluppatori di programmi di studio, ricercatori, genitori e chiunque altro voglia implementare il quadro UDL in un ambiente di apprendimento. Queste linee guida offrono una serie di suggerimenti concreti che possono essere applicati a qualsiasi disciplina o ambito per garantire che tutti gli studenti possano accedere e partecipare a opportunità di apprendimento significative e stimolanti.



Questa tecnica è nota come "differenziazione". La differenziazione può essere creata apportando piccoli cambiamenti nell'ambiente della classe. I cambiamenti possono avvenire in molti modi all'interno della classe, a seconda delle esigenze dello studente, del suo background educativo, del livello di conoscenza, interesse e risorse dell'insegnante e del supporto del personale scolastico.

Sono classificati come suggerimenti per affrontare le diverse difficoltà di apprendimento, come Azione ed Espressione, Rappresentazione e Coinvolgimento, tra gli altri. Inoltre, si concentrano sulle aree di azione su cui si può lavorare o migliorare quando si affrontano difficoltà di apprendimento o comportamenti concreti (ad esempio: comprensione, espressione, autoregolazione...).

Una panoramica di alcune pratiche generali che possono garantire l'inclusione comprende:

- Adattare gli orari; ogni persona ha un proprio bioritmo, quindi non aspettatevi che ogni bambino abbia lo stesso rendimento ogni ora. Adattate gli orari in modo da favorire il "tempo di concentrazione/riposo" dei bambini.
- Adattare la disposizione degli spazi; spostare i tavoli in modo che ogni bambino si senta "coinvolto" nella classe ed evitare di far sedere agli angoli i bambini con difficoltà di apprendimento che potrebbero sentirsi esclusi.
- Adattare il metodo di consegna della lezione, soprattutto se l'argomento da trattare può essere denso o difficile da seguire.
- Adattare le risorse utilizzate; ogni persona ha un tipo di memoria diverso, quindi assicuratevi che ci sia spazio per tutti nella vostra classe.
- Adattare le aspettative del livello di scuola o il numero di compiti richiesti; non tutti i bambini imparano alla stessa velocità. Un piccolo progresso è sempre un progresso!



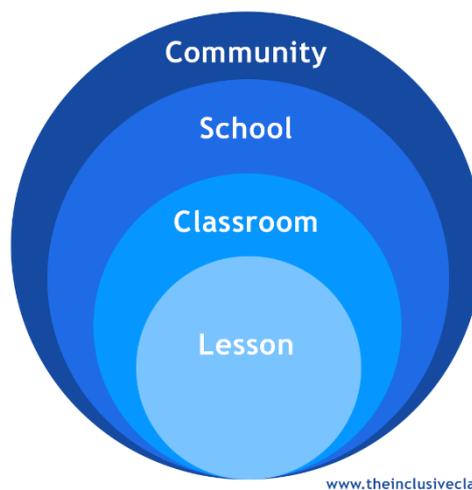
- Adattare il prodotto di consegna, consentendo di svolgere gli incarichi in qualsiasi forma, purché soddisfino i requisiti previsti.
- Utilizzare materiali diversi nelle attività; le dinamiche non devono seguire sempre le stesse regole, siate creativi quando le progettate.
- Fate attenzione al momento del raggruppamento: più si sentono a proprio agio con chi li circonda, migliori saranno le prestazioni che otterrete.
- E infine, ma non meno importante, chiedete consiglio! Nel corpo docente possono esserci degli esperti.

Per ulteriori informazioni sulle azioni concrete che possono essere intraprese in specifiche aree di apprendimento o di comportamento, consultate i fondatori del sito web dell'UDL: <https://www.cast.org/about/about-cast>.

Una questione di collaborazione

Per offrire un'educazione inclusiva non basta che un insegnante o un educatore adatti le sue lezioni o la sua classe per garantire che ogni bambino sia coinvolto e impari insieme ai suoi compagni. Per fornire correttamente questo tipo di educazione, è necessario che un'ampia gamma di persone sia consapevole, capace e disposta a svilupparla.

The Layers of Inclusion



www.theinclusiveclass.com

Se uno dei pilastri coinvolti non collabora, gli sforzi compiuti dagli altri potrebbero non essere sufficienti per raggiungere l'obiettivo.

Prima di tutto, i genitori di questi bambini dovrebbero comunicare il prima possibile che il bambino necessita di un trattamento specializzato in qualsiasi fase dell'apprendimento, in modo che il personale docente ne sia a conoscenza e possa elaborare un piano accademico personalizzato.

I genitori, nella maggior parte dei casi, sono a conoscenza dei bisogni speciali dei bambini o almeno sono in grado di spiegare il loro background, il comportamento a casa, le esigenze di trattamento o qualsiasi altra informazione che dovrebbe aiutare gli educatori a capire il bambino. Se vengono coinvolti in questa fase, la comunicazione tra la scuola e i genitori dovrebbe essere fluida e aiutare entrambi a monitorare i progressi e ad adattare l'istruzione in base al bambino.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Tuttavia, non tutti i bisogni speciali sono facilmente identificabili o sono stati diagnosticati a una certa età. Per questo motivo, il personale docente e gli educatori dovrebbero prestare attenzione anche ai segnali di un bambino che si comporta o risponde in modo diverso all'educazione impartita.

Per esempio, alcune difficoltà di apprendimento come la dislessia possono essere identificate più facilmente a scuola che a casa. Per un insegnante, l'istruzione non è solo una questione di lezioni, correzione del lavoro scolastico e preparazione dei test. Si tratta anche di tenere traccia di un milione di piccoli dettagli sulle dinamiche della classe. Gli insegnanti dovrebbero dedicare del tempo a conoscere i propri studenti.

Le lezioni, come già detto, possono essere adattate in modo da soddisfare i limiti di ognuno senza bisogno di evidenziarli. La normalizzazione delle differenze in età precoce può portare a ridurre la discriminazione e a rafforzare lo spirito di squadra tra i bambini.

Infine, ma non meno importante, in classe è necessario creare un ambiente di rispetto, tolleranza ed empatia. Tutti i bambini, con o senza difficoltà di apprendimento, devono perseguire l'obiettivo principale dell'inclusione, a prescindere dalle loro differenze. Creare questa atmosfera è un progetto di collaborazione che richiede la partecipazione di tutti.

Dedicare tempo non solo alle lezioni ma anche alle attività di team building è la chiave per creare legami e rompere le stigmatizzazioni nella classe. Strutturare le conversazioni in classe per incoraggiare una partecipazione rispettosa ed equa o fornire mezzi alternativi per la partecipazione può essere utile in questa fase.

In breve, l'UNICEF riassume questa idea affermando che: "A livello scolastico, gli insegnanti devono essere formati, gli edifici devono essere ristrutturati e gli studenti devono ricevere materiali didattici accessibili. A livello di comunità, si devono affrontare stigma e discriminazione e gli individui devono essere educati ai benefici dell'educazione inclusiva. A livello nazionale, i governi devono allineare le leggi e le politiche alla Convenzione sui diritti delle persone con disabilità e raccogliere e analizzare regolarmente i dati per garantire che i bambini siano raggiunti da servizi efficaci".

Per maggiori informazioni, date un'occhiata al sito web di Understood, che contiene risorse per studenti/insegnanti/genitori che vogliono contribuire a creare un mondo più inclusivo, scoprire il proprio potenziale e abbracciare le proprie differenze: <https://www.understood.org/>

Risorse aggiuntive

Eredics, N. (2018). Inclusion in azione: Strategie pratiche per modificare il curriculum. Brookes Publishing: <https://products.brookespublishing.com/Inclusion-in-Action-P1050.aspx>

Capito - per le differenze di apprendimento e di pensiero: <https://www.understood.org/>

Informazioni su. Finché l'apprendimento non avrà limiti: <https://www.cast.org/about/about-cast>

Materiale video

Progettazione universale per l'apprendimento: <https://www.youtube.com/watch?v=pGLTJwOGSxk>

TED Talk: strano o semplicemente diverso? <https://www.youtube.com/watch?v=1K5SycZjGhI>

4.2. La creatività come strumento di inclusione in classe

Si stima che nel mondo ci siano 240 milioni di bambini con disabilità. Come tutti i bambini, anche quelli con disabilità hanno ambizioni e sogni per il loro futuro, quindi hanno bisogno di un'istruzione di qualità per sviluppare le loro capacità e realizzare il loro pieno potenziale, come qualsiasi altro bambino.

La maggior parte delle difficoltà di apprendimento conosciute comprende bambini con dislessia (una difficoltà di apprendimento che colpisce principalmente le abilità coinvolte nella lettura accurata e fluente delle parole e nell'ortografia), disturbo da deficit di attenzione e iperattività (ADHD), disprassia (un disturbo in cui i bambini non sviluppano le abilità motorie previste per la loro età) e discalculia (una difficoltà specifica e persistente nella comprensione dei numeri). Altri disturbi possono essere le difficoltà di linguaggio, le difficoltà di apprendimento non verbale, i disturbi del linguaggio orale o scritto e molti altri ancora.

Ma non si deve parlare solo di difficoltà di apprendimento: alcune disabilità come le disabilità motorie, le disabilità mediche, le disabilità psichiatriche, le lesioni cerebrali traumatiche (TBI) e il disturbo da stress post-traumatico (PTSD) o le disabilità visive, tra le altre, sono persone con difficoltà di comprensione pari a zero, il che significa che sono in grado di imparare come qualsiasi altro bambino.

Tuttavia, i bambini con disabilità o difficoltà di apprendimento sono spesso trascurati nelle politiche, limitando il loro accesso all'istruzione. In tutto il mondo, questi bambini sono tra quelli che hanno maggiori probabilità di non andare a scuola. Devono affrontare barriere persistenti all'istruzione, dovute alla discriminazione, alla stigmatizzazione e all'incapacità del governo di integrare la disabilità nei servizi scolastici.

L'UNESCO afferma che: "Il diritto all'istruzione mira a garantire a tutti il diritto umano di accedere a un'istruzione di qualità per tutta la vita. Un approccio inclusivo all'istruzione significa che si tiene conto dei bisogni di ciascun individuo e che tutti gli studenti partecipano e ottengono risultati insieme. Riconosce che tutti i bambini possono imparare e che ogni bambino ha caratteristiche, interessi, abilità e bisogni di apprendimento unici. [...]"



L'accento è posto su come trasformare i sistemi esistenti piuttosto che su come integrare alcuni discenti in essi. Promuove sistemi educativi basati sull'uguaglianza di genere, che rispettino le diverse esigenze, abilità e caratteristiche e che eliminino ogni forma di discriminazione nell'ambiente di apprendimento.

L'educazione inclusiva è il modo più efficace per dare a tutti i bambini un'equa possibilità di andare a scuola, di imparare e di sviluppare le capacità di cui hanno bisogno per prosperare. Con questa idea, il progetto vuole promuovere la creatività come strumento per raggiungere questo obiettivo, in modo che ogni bambino finisca la sua vita scolastica con uguali risultati di apprendimento, indipendentemente dal suo background.

Un futuro pieno di speranza

Al giorno d'oggi, ci sono molte risorse disponibili e infiniti modi per affrontare una classe. Dalle lezioni di tutoraggio standardizzate all'educazione non formale, tutti hanno i loro punti di forza e di debolezza. Molti di questi strumenti possono essere utilizzati perfettamente per condurre una lezione, garantendo l'inclusività.

Un esempio potrebbe essere la tecnologia, che è vitale per le classi del XXI secolo e la cui importanza

sarà ulteriormente sviluppata nelle pagine seguenti. Non solo permette agli studenti di stare al passo con il nostro mondo in continua evoluzione, ma fornisce anche l'accessibilità al programma di studio per gli studenti con esigenze speciali. Altamente coinvolgente, la tecnologia si rivolge alla maggior parte dei gruppi di studenti e favorisce l'inclusione in molti modi.

Un altro potrebbe essere quello degli ausili visivi, che sono indubbiamente molto importanti in una classe inclusiva, soprattutto per quei bambini che hanno difficoltà a memorizzare o a comprendere la lettura. Gli ausili visivi attirano l'interesse degli studenti, spiegano un'idea o aiutano gli studenti a capire una lezione.

I giochi, come i giochi di carte, i giochi da tavolo e i giochi di classe, sono spesso utilizzati dagli insegnanti per rafforzare un nuovo concetto. Tuttavia, svolgono anche un ruolo importante nell'insegnare agli studenti le abilità sociali e il lavoro di squadra.



Poiché le scelte di gioco sono infinite, offrono molti modi diversi di partecipazione agli studenti. Soprattutto, i giochi possono consentire agli studenti di rilassarsi nell'ambiente di apprendimento, di godere della compagnia reciproca e di creare relazioni che aiutino questi ragazzi con difficoltà sociali.

Ma anche alcuni bambini potrebbero trovare interesse nei manipolativi, in quanto preferiscono un approccio "pratico" per comprendere le lezioni. I manipolativi possono sostenere questo processo consentendo agli studenti di dimostrare le loro conoscenze, sviluppare nuovi livelli di comprensione ed esplorare concetti più profondi. Utili per tutte le età, i manipolativi sono un modo semplice per rendere la classe più inclusiva.



Come già detto, queste risorse possono essere perfettamente utilizzate per garantire l'inclusività in classe. Tuttavia, la maggior parte di esse sono attività "qualificabili", "oggettive". Si può raggiungere l'obiettivo oppure no. Si può imparare a giocare a un gioco di carte oppure no. In questi esempi non c'è un punto intermedio; i bambini non possono sviluppare l'abilità al loro ritmo senza sentire la pressione di dover raggiungere un certo livello di conoscenza per essere inclusi (ad esempio: se non impari le regole di questo gioco, non puoi giocare con gli altri compagni).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



È a questo punto che entra in gioco la creatività. In un disegno, ad esempio, non c'è nessuna regola da seguire. Quando si parla di arte, non è necessario raggiungere un determinato livello, ma solo la libertà di perseguire l'obiettivo quanto si vuole. Quando viene dato un foglio bianco, alcuni bambini possono disegnare solo 5 linee, altri 20, ma entrambi i disegni saranno ugualmente considerati "opere d'arte".

Quando non è necessario seguire regole specifiche e ogni forma di espressione è valida, come un'attività "soggettiva", è molto più facile garantire l'inclusione, poiché non esiste una "risposta giusta". Incoraggiare la creatività in classe è estremamente vantaggioso. Quando un insegnante fa dello sviluppo della creatività una parte della giornata scolastica, gli studenti possono avere un maggiore successo a lungo termine in diversi ambiti. Possono diventare più a loro agio e abili nell'espressione di sé e nella creazione ed esecuzione di idee originali.

I benefici della creatività in classe

La creatività in classe è un ottimo modo per sfidare la nozione di apprendimento statico: l'idea che esista un solo modo corretto per risolvere un problema o arrivare a una soluzione. Mentre uno più uno sarà sempre uguale a due, ci sono molti modi per insegnare questo concetto e molti altri modi per impararlo.

La flessibilità è fondamentale quando si tratta di incoraggiare la creatività. Si tratta di promuovere la capacità di proporre soluzioni diverse e idee uniche, incoraggiando gli studenti a continuare il loro viaggio per scoprire quando la loro prima idea non funziona, indagando sulle alternative e continuando a provare.

La risoluzione creativa dei problemi è una delle soft skills più richieste nel mondo degli affari. È necessario svilupparla in giovane età. Affrontare un problema in modo diverso porta i ragazzi a comprendere le diverse esigenze delle persone nella società e a mirare a un senso di attenzione e consapevolezza nei loro confronti. Soprattutto se il bambino si trova di fronte a un problema di cui non si è mai reso conto (ad esempio, le scale per le persone in sedia a rotelle, la comunicazione non verbale per le persone mute). Attraverso questo processo di creazione, o di pensiero creativo, il bambino sviluppa anche l'empatia. È dimostrato che, insegnando ai bambini a pensare fuori dagli schemi, crescono non solo con migliori capacità di risolvere i problemi, ma anche con meno stigmi e una mentalità inclusiva.



Questo fa sì che gli studenti siano più resistenti e abbiano più fiducia in se stessi quando si tratta di risolvere problemi in modo indipendente. Quando gli studenti si concentrano su un obiettivo creativo,



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



diventano più assorbiti dal loro apprendimento e più motivati ad acquisire le competenze necessarie per realizzarlo.

La creatività dà agli studenti la libertà di esplorare e imparare cose nuove gli uni dagli altri. Ecco perché è anche uno strumento utile per promuovere l'inclusione: "nessuno può sbagliare se non c'è un solo modo per farlo bene". Superando insieme le sfide e portando a compimento le loro idee creative, gli studenti iniziano a capire che i loro confini sono illimitati. "Questo, a sua volta, crea fiducia. Aiuta l'autostima e lo sviluppo emotivo".

È inoltre dimostrato che portare idee creative in classe riduce lo stress e l'ansia, di cui alcuni bambini con difficoltà di apprendimento potrebbero soffrire se frustrati per non essere in grado di raggiungere gli stessi obiettivi di apprendimento degli altri bambini. Lavorare con progetti creativi potrebbe aiutarli a rompere questi muri e ad apprendere in modi alternativi.

In sintesi, la creatività si è dimostrata uno strumento perfetto da implementare in una classe con o senza bambini con esigenze speciali. Non solo può essere utile per garantire l'inclusione, ma porta anche molti benefici ai bambini che imparano in modo diverso e divertente.

Alcuni dei punti salienti possono includere:

- Aiutarli a imparare senza la pressione dell'apprendimento. Alcune tecniche di insegnamento come la narrazione e le scenette sono una buona risorsa, non solo per lavorare sul curriculum fisso ma anche per parlare di argomenti sociali/emotivi/sensibili senza un approccio diretto.
- A questo proposito, le domande aperte, le sessioni di brainstorming e i dibattiti su un argomento rafforzano una mente creativa fin da piccoli. Incoraggiare discussioni produttive e rendere la disposizione della classe più flessibile è molto importante per creare un'atmosfera creativa in classe.
- Le attività di team building possono essere organizzate in modo da promuovere il pensiero creativo nei gruppi e aiutarli a imparare ad accettare le idee e le differenze degli altri e ad ascoltare tutti.
- Non solo, ma imparano anche a essere migliori comunicatori, esprimendo le proprie idee e ascoltando gli altri è essenziale per imparare a rispondere e rispettare accuratamente i diversi punti di vista.
- Le classi creative aiutano i ragazzi a esprimere veramente se stessi; non tutti i ragazzi sono bravi a scrivere storie, e alcuni di loro potrebbero essere più bravi a disegnarle o addirittura a recitarle. Dare ai ragazzi questa libertà di scelta li motiva a svolgere il compito. Un approccio creativo all'apprendimento li rende più aperti e dà loro una sensazione di realizzazione e orgoglio.
- Inoltre, quando si dedica un po' di tempo alla creatività tra un momento di studio e l'altro, si toglie molto stress agli studenti. Questo senso di gioia li mantiene rilassati e riduce l'ansia, aiutandoli a concentrarsi meglio in seguito.
- L'espressione creativa è importante per un bambino per innescare il suo sviluppo emotivo personale e interpersonale. Può essere utile esplorare liberamente senza porre limiti ed essere liberi di chiedere quanto vogliono.
- Per quanto riguarda il tema dell'inclusività, una classe creativa permette ai bambini di rafforzare i legami con compagni diversi, di comprendere le esigenze dei compagni e di non considerarle come qualcosa di discriminatorio.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



- Infine, la creatività in classe può rendere i bambini felici. Rompere la routine e permettere loro di seguire le proprie passioni, che si tratti di danza, musica, teatro o arte... avrà benefici a lungo termine, perché i ragazzi sono liberi e hanno il tempo di scoprire ciò che gli piace veramente.



Risorse aggiuntive

Articolo e risorse UNICEF sul significato di educazione inclusiva e su come garantire un ambiente inclusivo: <https://www.unicef.org/education/inclusive-education>

Creatività in classe:

<http://13.87.204.143/xmlui/bitstream/handle/123456789/7281/The%20Cambridge%20Handbook%20of%20Creativity.pdf?sequence=1#page=455>

Materiale video

TED Talk; La scuola uccide la creatività? <https://www.youtube.com/watch?v=iG9CE55wbtY>

4.3. Metodologia

Quando l'ambiente di apprendimento in classe è progettato per rendere gli studenti più forti nell'apprendimento, nella risoluzione dei problemi, nel pensiero critico e nell'innovazione, li prepara a un maggiore successo al di là della classe. E questo può essere perfettamente raggiunto attraverso l'implementazione di strumenti creativi in classe.

Si può iniziare fin dall'inizio seguendo un tema in classe per immergerli nell'argomento divertendosi. Quando si spiegano i vari argomenti, o come scusa per allinearsi ulteriormente con loro, fate decorare l'aula con un tema (ad esempio, l'Antica Grecia o l'Egitto). Non solo si divertiranno, ma sarà anche un buon metodo di apprendimento indiretto.

Date agli studenti la possibilità di stabilire i propri obiettivi e di tracciare le idee in modo originale. Insegnate loro a usare diversi tipi di organizzatori grafici come mappe mentali, diagrammi di Venn, linee del tempo visive e altre risorse. Anche durante la revisione delle idee o la gestione dei compiti, lasciate libertà nel formato del compito; questo aiuterà l'insegnante a identificare il modo in cui la mente degli studenti è strutturata.



Le attività di team-building sono anche un ottimo modo per costruire la fiducia e creare legami tra gli studenti. Nel team-building non ci sono risposte giuste o sbagliate, ma solo strategie di cooperazione che permettono ai bambini di pensare, comunicare e creare insieme.

L'apprendimento pratico offre agli studenti un'arena per esprimere nuove idee, pensare in modo critico e dare voce alle proprie opinioni, coinvolgendoli in definitiva a un livello più profondo. Il trucco è simile a quello usato per arredare la classe: lasciare che gli studenti si immergano prima nella realtà e poi introdurre la teoria.

Per una lezione di informatica, lasciate che gli studenti creino i loro siti web prima di discutere i principi del web design. Per una lezione di matematica, fate costruire agli studenti degli aeroplani di carta e usate le informazioni sul "volo" per stimare cose come la velocità.



L'incoraggiamento della creatività non riguarda solo i disegni o l'artigianato: ad esempio, incorporare in classe attività legate alla musica è un ottimo modo per stimolare la creatività. Far scrivere agli studenti il testo di una canzone o creare una melodia per aiutarli a memorizzare una definizione o un'equazione matematica sono solo alcune idee; anche usarla per rafforzare il team-building può essere utile.

Concludere la giornata con un giornalismo creativo. Questo può incoraggiare la riflessione attraverso la creatività. Gli studenti possono creare qualsiasi cosa, da un video-diario a un diario d'arte in cui ogni pagina del quaderno è un punto di raccolta per combinare le idee del giorno e gli appunti con diverse tecniche artistiche.

È stato detto che molte di queste risorse possono essere utilizzate solo se si adottano determinate misure. "A livello scolastico, gli insegnanti devono essere formati, gli edifici devono essere ristrutturati e gli studenti devono ricevere materiali didattici accessibili". È necessario il sostegno dei dirigenti e il personale docente deve essere disposto e formato per implementare e sostenere l'inclusione nella classe.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Affidarsi alla tecnologia

La rivoluzione digitale è una forza inarrestabile che attraversa ogni aspetto della società, permettendo di trovare milioni di risorse e informazioni in rete. Non solo, ma il mondo digitale ha anche dimostrato i suoi enormi vantaggi nell'aiutare le persone. Dai video alle app, dai giochi agli "Alexas", fino al potenziamento dell'AI (Intelligenza Artificiale) o della VR (Realtà Virtuale). Tutto ciò è a pochi "clic" da chiunque abbia un minimo accesso alla rete e rende la sua vita più facile.

È sempre più riconosciuto il valore dell'educazione inclusiva e il ruolo della progettazione universale per l'apprendimento nel sostenerla. La tecnologia ha un potenziale considerevole, ma in gran parte inutilizzato, per supportare l'educazione inclusiva delle persone disabili e di altri gruppi minoritari, e ciò che è meglio è facilmente accessibile.



La tecnologia svolge un ruolo importante nel rendere una classe inclusiva. I piani di lezione adattativi vengono regolati in base alle esigenze di ogni studente. Uno studente può lavorare in anticipo (evitando la noia), mentre altri studenti possono dedicare più tempo alla padronanza di concetti specifici. Con gli strumenti adattivi, gli studenti con e senza difficoltà di apprendimento possono studiare l'uno accanto all'altro, migliorando il loro sviluppo socio-emotivo e crescendo accademicamente.

Inoltre, la tecnologia ha il potere di utilizzare più tipi di apprendimento su un'unica piattaforma, quindi, a prescindere dal tipo di studenti presenti in classe, quasi tutti gli studenti possono connettersi con i materiali digitali. Senza dimenticare che l'istruzione a distanza ha il potenziale per aumentare l'accesso all'istruzione, il che può essere utile per coloro che hanno difficoltà a recarsi fisicamente in classe per qualsiasi motivo, ma dà loro comunque la sensazione di appartenere al sistema.

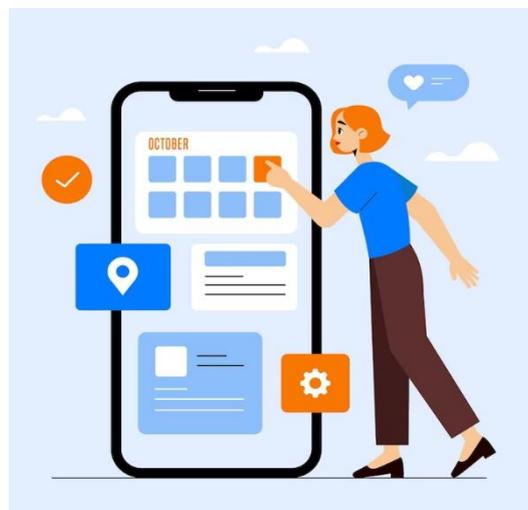
Una nuova generazione di strumenti tecnologici è pronta a rispondere a queste esigenze speciali e alle sfide dell'apprendimento. La tecnologia può fornire molteplici mezzi per presentare, rappresentare ed esprimere l'apprendimento e, attraverso l'AT, consentire agli studenti disabili di superare le barriere che altrimenti incontrerebbero nel partecipare al programma di studio, con conseguente aumento del divertimento e della motivazione.

Ogni scuola dovrebbe essere dotata di schermi tattili, tastiere wireless e apparecchiature di riconoscimento gestuale per consentire agli insegnanti di fornire un'esperienza di apprendimento più equilibrata agli studenti con difficoltà motorie.



In termini di applicazioni, alcune delle più diffuse a livello mondiale potrebbero includere software di riconoscimento vocale o lettori di schermo, ma la comprensione delle ultime tendenze EdTech e del funzionamento di questi strumenti è fondamentale per gli educatori e le aziende EdTech che cercano di fornire le migliori soluzioni di apprendimento possibili per i bambini con disabilità. Ecco quindi alcuni buoni esempi di applicazioni sviluppate e pronte per essere utilizzate in classe per garantire l'inclusività.

- Enuma: Un programmatore indossabile basato su immagini di cui gli studenti con autismo possono beneficiare.
- Il Social Express: Aiuta i bambini a imparare le risposte appropriate in diverse situazioni sociali e con diversi tipi di persone, dai genitori agli insegnanti, dai compagni di classe ai compagni di gioco.
- Spell Better: Uno strumento di supporto all'alfabetizzazione che può aiutare gli studenti dislessici a partecipare ai contenuti della classe.
- Khan Academy Kids: un'applicazione gratuita e pluripremiata per giovani studenti, che può essere utilizzata anche con studenti più grandi che hanno un rendimento scolastico inferiore.
- Dojo di classe: Coinvolge gli studenti, li rafforza e collega la classe ai genitori.
- SymbolSupport: Particolarmente utile per gli studenti che hanno difficoltà con le parole o che presentano disabilità cognitive e di lettura, questa applicazione traduce le parole in simboli e immagini.
- Otsimo: l'applicazione offre giochi per le persone con difficoltà di comunicazione e non verbali in diverse lingue.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Questi sono solo alcuni esempi di come un buon uso della tecnologia possa essere utile in classe. Promuovere l'uso di questi strumenti come risorsa per gli insegnanti non è solo un modo per affrontare la classe e il programma di studio in modo creativo, ma anche un modo più efficace per far sì che ogni bambino impari alla propria velocità e secondo le proprie esigenze.



Ad esempio, i videogiochi possono coinvolgere gli studenti fornendo situazioni di ricerca e risoluzione di problemi. Possono offrire sfide con diversi livelli di complessità in base alla fascia d'età o alle esigenze particolari dei ragazzi, creando un mondo interattivo in cui gli studenti devono fare delle scelte su come completare i compiti.

Sempre più ambienti educativi stanno passando dalla carta agli strumenti digitali, che sono il futuro degli obiettivi di apprendimento dei ragazzi. Ma questo sta anche causando polemiche, poiché molti pensano che la tecnologia stia "uccidendo" l'espressione creativa, ma non riescono a credere che la tecnologia stia contribuendo a dare impulso a centinaia di nuovi modi di "creare".

La tecnologia ha reso molto più facile avvicinare le menti e le idee creative e allo stesso tempo portarle avanti. Questo connubio tra tecnologia e creatività ha portato nuove idee e strade innovative attraverso le quali le persone possono esprimersi, indipendentemente dalla loro condizione.

Per questo motivo, come già detto, la creatività apre a ogni bambino la strada per trovare il proprio modo di apprendere. Grazie all'enorme afflusso di idee e pensieri creativi, la tecnologia consente a un maggior numero di persone di condividere le proprie idee e di arricchire le proprie grazie ai compagni di classe.



Secondo Kamylyis e Berki (2014, p. 6): "Il pensiero creativo è definito come il pensiero che consente agli studenti di applicare la loro immaginazione per generare idee, domande e ipotesi, sperimentare alternative e valutare le idee, i prodotti finali e i processi propri e dei loro compagni". Gli strumenti di apprendimento digitale consentono ai bambini di impegnarsi e interagire con i contenuti, obbligando gli studenti a sfruttare la loro creatività per superare le sfide, creare contenuti e personalizzare la propria esperienza di apprendimento. Le ricerche dimostrano che sia gli studenti



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



che gli insegnanti apprezzano la presenza di approcci basati sulla tecnologia per stimolare la creatività in tutto il curriculum.

Gli schermi dei computer non devono essere visti semplicemente come macchine per l'informazione, ma anche come un nuovo mezzo per il design e l'espressione creativa.

Secondo il TTCT, la creatività comprende quattro fattori: la fluidità (il numero di risposte pertinenti), la flessibilità (il numero di diverse serie di risposte pertinenti), l'elaborazione (la qualità dei dettagli nella risposta) e l'originalità (l'unicità della risposta).

La tecnologia può essere utile per lavorare su tutti questi aspetti. Ad esempio, come già detto, in una classe inclusiva è importante consentire diversi metodi di consegna dei compiti: grazie alla tecnologia, gli studenti possono scegliere come mostrare ciò che hanno imparato, ad esempio con un video, un blog, un'immagine o una registrazione vocale. Tutti questi metodi sono perfettamente accessibili e comodi se gli ambienti scolastici sono dotati di strumenti tecnologici.

Connettersi con gli altri crea esperienze di apprendimento memorabili. Un altro esempio non è solo la lettura o lo scorrimento dei materiali dei compagni di classe per condividere idee e creare legami tra loro per promuovere l'inclusività e l'accettazione in classe, ma anche il modo in cui la tecnologia può consentire a una classe in Sudafrica di connettersi con un'altra classe a Taiwan. Questa può essere un'esperienza che apre gli occhi ai ragazzi per imparare a conoscere le loro differenze e costruire un ambiente tollerante.

Quando conoscete i vostri studenti, permettete loro di presentarsi in modo creativo: uno potrebbe essere più a suo agio scrivendo qualche riga sui propri hobby, mentre altri potrebbero essere più coinvolti dall'idea di creare un vlog o di filmare la propria stanza. La tecnologia permette agli studenti di esprimersi in modi ancora più creativi.

Non solo, ma esiste anche una buona quantità di applicazioni progettate appositamente per concentrarsi sulla creazione di contenuti creativi. Queste applicazioni possono essere utilizzate in una classe inclusiva, in quanto i bambini possono usarne la "quantità" con cui si sentono a proprio agio. Questa è la magia della creazione: non c'è uno sforzo minimo o massimo richiesto per "superare il compito".



Molte altre risorse e modi per integrare la creatività attraverso la tecnologia per contribuire a creare classi inclusive sono disponibili all'indirizzo: <https://www.weareteachers.com/topics/creative-classroom/>

- Keynote e Pages sono applicazioni per creare lezioni o presentazioni coinvolgenti che incoraggiano l'interazione e la creatività.
- Slidestory e StoryBird sono strumenti che aiutano gli studenti a creare le proprie storie digitali.
- Camstudio e Jing sono strumenti video perfetti per creare vlog.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



- Fisica semplice: consente di progettare strutture complesse, dalle case sugli alberi alle ruote panoramiche, e di simulare il progetto con un sofisticato motore fisico.
- Brillante: Imparare la matematica, le scienze e l'informatica attraverso la soluzione di problemi divertenti e interattivi
- Procreate: Una suite di strumenti artistici innovativi - ha tutto ciò che serve per creare schizzi espressivi, dipinti ricchi, splendide illustrazioni e bellissime animazioni.
- Werdsmith: Un'applicazione che trasforma il vostro iPhone, iPad, Mac e Apple Watch in un potente studio di scrittura che vi ispira a scrivere.
- Animatic: è il modo migliore per creare animazioni disegnate a mano. È stato progettato per offrire ai creatori un'esperienza elegante nel dare vita alle loro idee attraverso immagini in movimento.
- FlipaClip: I potenti e divertenti strumenti di animazione di FlipaClip rendono facile l'animazione fotogramma per fotogramma.

Molti degli strumenti a cui ci si è avvicinati facilitano le esperienze di apprendimento misto nelle classi. Ecco perché è importante esplorare il potenziale di tutti gli strumenti che circondano il XXI secolo, in modo che possano essere usati per il bene. Non solo la tecnologia è utile per garantire l'inclusione in classe, ma anche per sviluppare un ambiente creativo in cui i bambini possano imparare insieme, ma siano liberi di esprimersi a modo loro e di imparare secondo le proprie esigenze.

Risorse aggiuntive

Espark Learning; giochi, attività digitali e materiale didattico che può essere adattato alle esigenze di ogni bambino: <https://www.esparklearning.com/>

Boots Trap World; un'organizzazione premiata che rende le interfacce utente più amichevoli: <https://www.bootstrapworld.org/>

Materiale video

Aule flessibili: <https://www.youtube.com/watch?v=4cscJcRKYxA>

Sintesi

Come è stato dimostrato, l'inclusione comprende il coinvolgimento e la responsabilizzazione delle persone. Quando le persone e i bambini sono e si sentono inclusi, il loro valore è riconosciuto e rispettato e ciò porta a un senso di appartenenza.

Il governo, la società, i genitori e le scuole dovrebbero perseguire l'obiettivo adottando e adattando i valori per rendere l'inclusione una realtà. Ciò dovrebbe iniziare fin dall'inizio, apportando modifiche all'età scolare, implementando l'Universal Design of Learning (UDL) e promuovendo l'istruzione nell'ambiente meno restrittivo possibile (LRE).

Con questa idea è stato dimostrato come piccoli cambiamenti possano avere un impatto enorme. Anche se si tratta solo di un riassetto distributivo dell'aula, di una leggera modifica dei metodi di insegnamento o di una libertà di espressione, un bambino può sentirsi parte dell'insieme.

Per quanto riguarda l'ultimo punto, incoraggiare la creatività in classe è estremamente vantaggioso. Sia per gli insegnanti che per i bambini, costruire un'atmosfera creativa in classe è possibile. Quando un insegnante fa dello sviluppo della creatività una parte della giornata scolastica, gli studenti possono avere un maggiore successo a lungo termine in diversi ambiti. Non solo non vengono giudicati come diversi, poiché le creazioni non sono mai sbagliate o giuste, ma migliorano anche lo sviluppo dei valori interpersonali e intrapersonali.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Oltre a favorire l'espressione di sé, insegnare in modo creativo fa sì che i bambini imparino senza la pressione dell'apprendimento, sviluppino capacità di pensiero creativo, crescano come migliori comunicatori e sviluppino empatia verso gli altri.

Inoltre, la tecnologia rende questo processo ancora più facile, perché ogni bambino ha accesso a un'esperienza personalizzata, può imparare al proprio ritmo e con il metodo che preferisce. Alcuni bambini possono essere più bravi a esprimersi con i video, altri con le immagini e altri ancora con le registrazioni vocali, e permettere a tutti questi metodi è la chiave per costruire un ambiente creativo e inclusivo.

Come si è visto, non è difficile apportare semplici cambiamenti a fin di bene: una piccola modifica in classe può avere un grande impatto sulla vita di un bambino. Perché sentirsi inclusi è importante.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Capitolo 5. Promuovere l'inclusione sociale ed educativa attraverso le arti

Autori: Hacı KURT, İbrahim KOCA

Astratto

Le arti possono essere uno strumento potente per promuovere l'inclusione sociale ed educativa, in quanto hanno la capacità di riunire persone provenienti da contesti diversi e di fornire un ambiente sicuro e di supporto per l'espressione creativa. L'educazione artistica inclusiva può giovare agli studenti con disabilità o bisogni speciali, a quelli che stanno imparando una seconda lingua o che provengono da contesti linguistici diversi. Esplorando culture e prospettive diverse attraverso l'espressione artistica, gli studenti possono sviluppare una maggiore comprensione e apprezzamento della diversità, abbattendo stereotipi e pregiudizi. Tuttavia, la realizzazione di un'educazione artistica inclusiva richiede sforzi e investimenti costanti per adattare le strategie didattiche, i curricula e le risorse alle esigenze di studenti diversi.

Introduzione

"Le arti, è stato detto, non possono cambiare il mondo, ma possono cambiare gli esseri umani che potrebbero cambiare il mondo".

Maxine Greene, autrice, attivista sociale, insegnante

L'inclusione sociale e l'istruzione inclusiva sono elementi essenziali di una società giusta ed equa. Purtroppo, non tutti gli studenti hanno le stesse opportunità di partecipare alle attività educative e sociali. Ciò può essere dovuto a una serie di fattori, tra cui lo status socioeconomico, la disabilità, l'etnia o le barriere linguistiche. I rapporti dell'Arts Council del 2003, come i rapporti 2003a e 2003b, illustrano un cambiamento significativo nella percezione del valore delle arti nell'istruzione e nella società. L'enfasi è ora cambiata per evidenziare come le arti possano contribuire all'inclusione sociale, segnando un cambiamento sostanziale negli ultimi cinque anni (Karkou & Glasman, 2004). In questo contesto, le arti possono svolgere un ruolo fondamentale nella promozione dell'inclusione sociale ed educativa.

Il concetto di sviluppo inclusivo prevede di dare priorità ai bisogni dei gruppi più emarginati della società, compresi i poveri, i vulnerabili, gli svantaggiati, le donne e gli anziani, in modo non discriminatorio, con l'obiettivo di ridurre le disuguaglianze. (Banca di sviluppo, 2005).

Le arti hanno il potere di unire le persone, indipendentemente dalle loro origini, abilità o identità. Impegnandosi in attività creative come la musica, la danza, il teatro e le arti visive, gli studenti possono esprimere se stessi e connettersi con gli altri in un ambiente sicuro e solidale. Questo può essere particolarmente importante per gli studenti che si sentono emarginati o esclusi dalle attività educative e sociali tradizionali. Le pratiche educative sono considerate di successo quando non solo impartiscono conoscenze e abilità relative a materie specifiche, ma forniscono anche esperienze che sono soddisfacenti e preziose al di là del contesto immediato. Questo duplice approccio, in cui l'acquisizione di conoscenze specifiche di una materia è associata allo sviluppo di competenze più ampie per la vita, è spesso considerato un segno distintivo di un'educazione efficace. (Karkou & Glasman, 2004).

Le arti possono anche fornire una piattaforma unica per esplorare questioni di diversità, equità e giustizia sociale. Esaminando culture, tradizioni e prospettive diverse attraverso le espressioni artistiche, gli studenti possono sviluppare una maggiore comprensione e apprezzamento della



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



ricchezza della diversità umana. Ciò può contribuire ad abbattere stereotipi e pregiudizi e a promuovere una maggiore empatia e comprensione tra persone di diversa provenienza.

Inoltre, l'educazione artistica inclusiva può offrire agli studenti con disabilità o bisogni speciali l'opportunità di partecipare alle attività educative e sociali su base paritaria con i loro coetanei. Le arti possono fornire modalità alternative di espressione e comunicazione, che possono essere particolarmente importanti per gli studenti che hanno difficoltà con le materie accademiche tradizionali. Inoltre, le arti possono promuovere lo sviluppo sociale ed emotivo, che può essere essenziale per gli studenti con disabilità o problemi di salute mentale.

L'educazione artistica inclusiva può giovare anche agli studenti che stanno imparando una seconda lingua o che provengono da contesti linguistici diversi. Impegnandosi in attività creative, gli studenti possono sviluppare le loro competenze linguistiche in un contesto divertente, coinvolgente e interattivo. Inoltre, le arti possono fornire una piattaforma per lo scambio culturale e il dialogo, che può essere essenziale per promuovere una maggiore comprensione e rispetto tra studenti provenienti da contesti linguistici e culturali diversi.

Tuttavia, è essenziale riconoscere che l'educazione artistica inclusiva richiede uno sforzo deliberato e sostenuto per affrontare le barriere alla partecipazione che molti studenti incontrano. Ciò può comportare l'adattamento delle strategie didattiche, dei curricula e delle risorse per soddisfare le esigenze di studenti diversi. Può anche essere necessario investire nello sviluppo professionale e nella formazione degli educatori per sostenere l'attuazione di pratiche di educazione artistica inclusiva.

In conclusione, l'inclusione sociale ed educativa è essenziale per creare una società giusta ed equa. L'educazione artistica inclusiva può svolgere un ruolo fondamentale nella promozione dell'inclusione sociale ed educativa, fornendo una piattaforma per l'espressione creativa, promuovendo la comprensione culturale e facilitando la partecipazione di studenti diversi. Tuttavia, l'educazione artistica inclusiva richiede uno sforzo deliberato e sostenuto per affrontare le barriere alla partecipazione che molti studenti incontrano. Investendo in pratiche di educazione artistica inclusiva, possiamo contribuire a liberare la creatività e il potenziale di tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro origini, abilità o identità.



Arti inclusive. Fonte: <https://handbook.floeproject.org/>

5.1. Apprendimento nelle e attraverso le arti

Alcuni studi hanno dimostrato che l'integrazione dell'educazione artistica nel curriculum può avere un impatto positivo sulla motivazione e sull'apprendimento degli studenti. Quando gli studenti partecipano ad attività artistiche, tendono a sviluppare un attaccamento personale alla loro istruzione, che può portare a un aumento della motivazione e dell'interesse per la materia. Inoltre, le abilità e le conoscenze acquisite attraverso l'educazione artistica possono essere utilizzate in vari contesti,



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



consentendo agli studenti di applicare quanto appreso in contesti diversi. Di conseguenza, l'utilizzo dell'educazione artistica come strumento per aumentare l'impegno e i risultati scolastici degli studenti può essere molto vantaggioso.

Uno dei principali vantaggi dell'uso delle arti nell'educazione è che favorisce la creatività e l'immaginazione. Gli studenti che partecipano ad attività artistiche sono incoraggiati a pensare fuori dagli schemi, a sperimentare materiali e tecniche diverse e a trovare soluzioni uniche ai problemi. Questo tipo di pensiero può aiutare gli studenti in tutti gli ambiti della loro vita accademica e personale, perché imparano ad affrontare le sfide con una mentalità più aperta e creativa.

Oltre a promuovere la creatività, le arti incoraggiano anche l'espressione di sé e la comunicazione. Attraverso le attività artistiche, gli studenti possono esprimere i loro pensieri, sentimenti e idee in vari modi. Questo non solo li aiuta a sviluppare capacità di comunicazione più forti, ma promuove anche la consapevolezza di sé e l'intelligenza emotiva. La partecipazione alle arti può anche rafforzare la fiducia e l'autostima. Quando gli studenti si impegnano in attività artistiche, hanno l'opportunità di mostrare i loro talenti e le loro capacità. Questo può aiutarli a sentirsi più sicuri di sé e delle proprie capacità, il che può tradursi in altri ambiti della loro vita. I benefici delle arti nell'educazione si estendono anche allo sviluppo cognitivo ed emotivo. La ricerca ha dimostrato che la partecipazione alle arti può potenziare lo sviluppo cognitivo migliorando la memoria, l'attenzione e altre funzioni esecutive.

Inoltre, le arti possono migliorare lo sviluppo emotivo promuovendo l'empatia, la compassione e la comprensione di culture diverse. Un altro vantaggio dell'integrazione delle arti nell'istruzione è che può migliorare il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi. Quando gli studenti si impegnano in attività artistiche, spesso si trovano di fronte a sfide e ostacoli che richiedono un pensiero creativo e critico per trovare soluzioni. Queste capacità di problem solving possono poi essere applicate ad altre aree della loro vita accademica e personale.

Infine, le arti possono promuovere la comprensione culturale e l'empatia. Imparando a conoscere le diverse culture attraverso le arti, gli studenti possono sviluppare un maggiore apprezzamento per la diversità e acquisire una comprensione più profonda del mondo che li circonda. Ciò può contribuire a promuovere l'empatia e la comprensione, essenziali per creare una società più inclusiva e tollerante. In conclusione, l'uso delle arti nell'educazione ha molti vantaggi che non possono essere ignorati. Promuovendo la creatività, l'espressione di sé, la fiducia, lo sviluppo cognitivo ed emotivo, il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi e la comprensione culturale, le arti possono svolgere un ruolo prezioso nell'aiutare gli studenti ad avere successo in tutti gli ambiti della loro vita. È importante che gli educatori e i politici riconoscano l'importanza delle arti nell'educazione e continuino a sostenere e promuovere il loro uso nelle scuole.

Ecco alcune attività che possono essere utili per l'apprendimento attraverso le arti:

- **Attività musicali:** La musica è un potente strumento di apprendimento e può essere integrata in varie materie per sostenere i risultati dell'apprendimento. Attività come cantare canzoni o imparare strumenti musicali possono migliorare la comprensione di diversi concetti da parte degli studenti. Per esempio, imparare la melodia di una canzone può aiutare gli studenti a ricordare fatti, date o eventi storici. Inoltre, la musica può essere utilizzata per promuovere la collaborazione, le abilità sociali e il lavoro di squadra.
- **Attività di arti visive:** Le arti visive come la pittura, il disegno e la scultura possono essere utili per promuovere la creatività e le capacità di pensiero critico. Attività come la creazione di opere d'arte che rappresentano un concetto scientifico o storico possono aiutare gli studenti a sviluppare una comprensione più profonda dell'argomento. Inoltre, le arti visive possono essere utilizzate per promuovere l'espressione di sé e le capacità di comunicazione. Per



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



esempio, gli studenti possono creare un'opera d'arte che rappresenti i loro pensieri e sentimenti su un tema specifico.

- **Attività teatrali:** Il teatro può essere usato per promuovere il pensiero critico, le capacità di comunicazione e la creatività. Attività come il gioco di ruolo, l'improvvisazione e la narrazione possono essere utilizzate per coinvolgere gli studenti e migliorare la loro comprensione di diversi concetti. Inoltre, le attività teatrali possono essere utilizzate per promuovere l'empatia e la comprensione, consentendo agli studenti di calarsi in ruoli diversi e di vedere le cose da prospettive diverse.
- **Attività di danza:** La danza può essere utilizzata per promuovere l'attività fisica, la creatività e l'espressione emotiva. Attività come la creazione di danze che rappresentano emozioni o tradizioni culturali diverse possono aiutare gli studenti a sviluppare una maggiore comprensione e apprezzamento della diversità. Inoltre, la danza può essere utilizzata per promuovere il lavoro di squadra e la collaborazione, in quanto gli studenti lavorano insieme per creare una routine di danza.
- **Attività multidisciplinari:** Le attività multidisciplinari prevedono l'integrazione di diverse forme d'arte per sostenere i risultati dell'apprendimento. Ad esempio, la creazione di uno spettacolo teatrale che coinvolga musica, danza e teatro può aiutare gli studenti a sviluppare una comprensione più profonda di diversi concetti, promuovendo al contempo la creatività e la collaborazione. Inoltre, le attività multidisciplinari possono essere utilizzate per promuovere il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e le capacità di comunicazione.

L'adozione di una definizione ampia di arte offre diverse opportunità. Quando un'ampia gamma di attività viene considerata arte, si elimina la necessità di giudizi di valore estetico, riducendo così la pressione a creare qualcosa di alta qualità. Questa prospettiva sulle arti rende il fare arte un'attività accessibile a tutti, indipendentemente dal loro livello di abilità nella musica, nel disegno, nella recitazione o nella danza. Di conseguenza, questo approccio promuove l'egualitarismo e alle persone viene dato il "permesso" di impegnarsi in attività artistiche, portando al primo livello di inclusione sociale (Karkou & Glasman, 2004).

L'apprendimento attraverso le arti può rappresentare un modo coinvolgente ed efficace per promuovere la creatività e migliorare i risultati dell'apprendimento. Integrando diverse forme d'arte nelle esperienze educative, gli studenti possono sviluppare una comprensione più profonda di diversi concetti, promuovendo al contempo il pensiero critico, la collaborazione e le capacità di comunicazione. Le attività sopra citate sono solo alcuni esempi dei molti modi in cui le arti possono essere utilizzate per migliorare le esperienze educative e promuovere la creatività.



Relazioni tra arte e apprendimento (Drammaturgia e arte nell'educazione, n.d.)

Migliorare l'impatto

- Maggiore esposizione: Un modo per migliorare l'impatto sociale ed educativo delle arti per gli adolescenti è aumentare la loro esposizione a diversi tipi di forme d'arte. Ciò potrebbe comportare l'accesso a musei, gallerie, concerti, produzioni teatrali e altri eventi culturali. L'esposizione a un'ampia gamma di esperienze artistiche può ampliare i loro orizzonti, stimolare la loro creatività e aiutarli a sviluppare un apprezzamento per le arti.
- Incorporare le arti nell'istruzione: Un altro modo per migliorare l'impatto delle arti sugli adolescenti è quello di incorporarle nel loro curriculum educativo. Ciò potrebbe comportare l'integrazione di lezioni d'arte nella normale giornata scolastica, l'offerta di opportunità per gli studenti di partecipare a programmi artistici doposcuola o l'organizzazione di gite a musei d'arte o eventi culturali. L'integrazione delle arti nell'istruzione può aiutare gli studenti a sviluppare le loro capacità creative e di pensiero critico, a migliorare le loro capacità di comunicazione e ad aumentare la loro consapevolezza culturale.
- Offrire opportunità di tutoraggio: Gli adolescenti possono trarre grandi benefici dall'avere un mentore esperto in campo artistico. I mentori possono fornire guida, incoraggiamento e sostegno, oltre ad aiutare gli adolescenti a sviluppare le loro capacità artistiche e ad acquisire fiducia in se stessi. Offrire opportunità di tutoraggio attraverso programmi artistici o organizzazioni comunitarie può essere un modo efficace per migliorare l'impatto sociale ed educativo delle arti per gli adolescenti.
- Progetti di collaborazione: Incoraggiare gli adolescenti a partecipare a progetti artistici collaborativi può aiutarli a sviluppare importanti capacità di lavoro di squadra e di comunicazione, oltre a favorire un senso di comunità e di connessione. Si potrebbero organizzare progetti artistici di gruppo o produzioni teatrali, oppure offrire agli adolescenti l'opportunità di lavorare insieme a progetti di servizio alla comunità che coinvolgano le arti.

Implementando queste strategie, possiamo migliorare l'impatto sociale ed educativo delle arti sugli adolescenti, aiutandoli a sviluppare competenze importanti, ad ampliare le loro prospettive e ad arricchire le loro vite.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Alcuni esempi di progetti

- **Progetto artistico comunitario:** Un progetto artistico comunitario può prevedere che gli studenti lavorino insieme per creare un'opera d'arte pubblica che rifletta la diversità della loro comunità. Potrebbe trattarsi di dipingere un murale, creare una scultura o progettare un giardino comunitario. Il progetto artistico può essere un modo efficace per promuovere l'inclusione sociale, riunendo studenti provenienti da contesti diversi e incoraggiandoli a lavorare insieme per creare qualcosa che vada a beneficio della comunità in generale.
- **Programma di scambio culturale:** Un programma di scambio culturale può coinvolgere studenti provenienti da contesti culturali diversi che si riuniscono per condividere le proprie tradizioni e usanze attraverso le arti. Si potrebbero organizzare laboratori di danza, musica o arti visive che riflettano il background culturale degli studenti. Questo può essere un modo efficace per promuovere la comprensione culturale e favorire un senso di comunità tra studenti di diversa provenienza.
- **Progetto Poetry Slam:** Gli studenti lavorano in gruppo per scrivere e recitare poesie che affrontano temi sociali come la disuguaglianza, la discriminazione e il razzismo. Questo progetto non solo permette agli studenti di esprimersi in modo creativo, ma promuove anche il pensiero critico, l'empatia e la consapevolezza sociale.
- **Produzione teatrale:** Una produzione teatrale può coinvolgere gli studenti che lavorano insieme per creare un'opera o uno spettacolo che rifletta le loro esperienze e prospettive. La rappresentazione teatrale può essere un modo efficace per promuovere l'inclusione scolastica, esplorando argomenti rilevanti per la vita degli studenti e incoraggiandoli a pensare in modo critico e creativo a questi temi.
- **Progetto fotografico:** Gli studenti lavorano in gruppo per scattare fotografie che mettano in evidenza temi diversi come la comunità, la diversità o la giustizia sociale. Questo progetto non solo permette agli studenti di esprimersi in modo creativo, ma promuove anche l'alfabetizzazione visiva, il pensiero critico e la consapevolezza sociale.
- **Progetto documentario:** Gli studenti collaborano alla creazione di un documentario che esplora diverse questioni sociali come la conservazione dell'ambiente, i diritti umani o la povertà. Questo progetto non solo permette agli studenti di sviluppare le loro capacità di regista, ma promuove anche la ricerca, il pensiero critico e la consapevolezza sociale.
- **Mostra di arti visive:** Una mostra di arti visive può coinvolgere gli studenti che lavorano insieme per creare una mostra delle loro opere d'arte. Ciò potrebbe comportare l'organizzazione di uno spazio per la galleria, la cura delle opere e la creazione di un evento di inaugurazione. La mostra può essere un modo efficace per promuovere l'inclusione sociale, mostrando la diversità delle prospettive e delle esperienze degli studenti.

Impegnandosi in progetti artistici collaborativi che promuovono l'inclusione educativa e sociale, gli studenti possono sviluppare importanti competenze sociali ed educative, esprimere se stessi in modo creativo e ottenere un senso di orgoglio e di realizzazione dal loro lavoro. Questi progetti possono anche promuovere la comprensione e l'empatia tra gli studenti e contribuire a costruire una società più inclusiva ed equa.

Risorse aggiuntive

Partenariato per l'educazione alle arti: <https://www.aep-arts.org/>

EduTopia: <https://www.edutopia.org/>

Insegnare la tolleranza: <https://www.learningforjustice.org/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Materiale video

PSB LearningMedia: <https://www.youtube.com/@PBSLearningMediaORG>

Galleria Nazionale d'Arte: <https://www.youtube.com/@NationalGalleryofArtUS>

5.2. Inclusione sociale ed educativa: Liberare la creatività

Negli ultimi anni, l'inclusione sociale ed educativa è diventata una questione importante che richiede attenzione e azione. Un modo per affrontare queste sfide è liberare la creatività negli individui e nelle comunità. La creatività ha il potere di promuovere l'inclusività e di unire le persone abbattendo le barriere e promuovendo un senso di connessione e di appartenenza.

La creatività può essere definita come la capacità di generare idee originali e innovative, di pensare fuori dagli schemi e di affrontare sfide e problemi in modi nuovi e diversi. È un'abilità che può essere sviluppata e coltivata e non si limita alle attività artistiche. Infatti, la creatività può essere applicata in tutti gli ambiti della vita, compresi l'istruzione, il lavoro e le relazioni personali. La creatività è più di una semplice abilità; è un atteggiamento che implica l'apertura al cambiamento e alla novità, l'accettazione di nuove idee e possibilità e una mentalità flessibile. Richiede di godere di ciò che è buono e di sforzarsi di migliorarlo. Purtroppo, spesso siamo socializzati a limitarci a ciò che è considerato normale o accettabile.

In fondo, la creatività implica la trasformazione di un ambito simbolico della nostra cultura. Ciò può significare trovare una nuova soluzione a un problema, inventare un nuovo dispositivo o metodo o creare un'opera d'arte completamente nuova. Okpara (2007) definisce la creatività come qualcosa di nuovo e utile, mentre Blanchard et al. la descrivono come la capacità di usare la nostra capacità mentale per generare nuove idee o concetti. L'istruzione può essere un'importante fonte di creatività e l'istruzione tecnica e terziaria può offrire agli individui l'opportunità di impegnarsi in attività che favoriscono la creatività. Esponendo gli studenti a prospettive diverse, sfidandoli a pensare in modo critico e fornendo loro gli strumenti e le competenze necessarie per esplorare e sperimentare nuove idee, le istituzioni educative possono contribuire a promuovere una cultura della creatività.

Nel contesto dell'inclusione sociale ed educativa, la creatività può svolgere un ruolo prezioso nella promozione della diversità, dell'equità e dell'appartenenza. Incoraggiando gli individui a pensare in modo creativo e ad affrontare i problemi da prospettive diverse, possiamo promuovere una società più inclusiva e tollerante. La creatività può aiutare gli individui a riconoscere e apprezzare le diverse prospettive e ad abbracciare la diversità come un punto di forza piuttosto che come una debolezza.

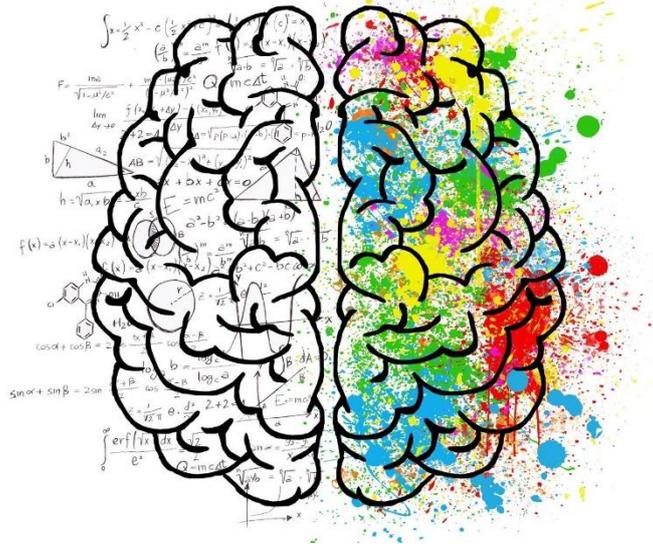
Inoltre, la creatività può essere un potente strumento per promuovere l'inclusione scolastica. Incorporando approcci creativi e innovativi all'insegnamento e all'apprendimento, gli educatori possono coinvolgere gli studenti che potrebbero essere in difficoltà o disimpegnati. Gli approcci creativi possono aiutare gli studenti a entrare in contatto con il materiale in modi nuovi e diversi, rendendo l'apprendimento più coinvolgente e accessibile. Inoltre, la creatività può contribuire a promuovere un senso di comunità e di appartenenza nei contesti educativi. Quando gli studenti sono incoraggiati a pensare in modo creativo e a esprimersi attraverso attività artistiche e altre attività creative, possono sviluppare un senso di connessione e di identità condivisa. Ciò può contribuire a promuovere un ambiente di apprendimento positivo e a favorire un senso di appartenenza per tutti gli studenti.

Oltre a promuovere l'inclusione sociale ed educativa, la creatività può avere molti benefici personali. Per esempio, le persone più creative tendono a essere più resilienti, adattabili e innovative. Sono in grado di affrontare meglio le sfide e di trovare soluzioni creative ai problemi. La creatività può anche promuovere il benessere e la salute mentale, fornendo uno sbocco per l'espressione di sé e un senso di scopo e realizzazione. Per sbloccare la creatività e promuovere l'inclusione sociale ed educativa, è

essenziale creare ambienti che sostengano e incoraggino la creatività. Questo obiettivo può essere raggiunto in vari modi, ad esempio attraverso programmi di educazione artistica, approcci didattici innovativi e la promozione della creatività sul posto di lavoro. È inoltre importante riconoscere e valorizzare i contributi di individui e comunità diverse e cercare attivamente e incorporare prospettive e idee differenti.

La coltivazione della creatività comporta tipicamente l'esplorazione di materiali, l'espressione di idee e la scoperta di nuovi concetti (processo), nonché la produzione e la presentazione di opere d'arte e progetti finali (prodotti). (Vaughan et al., 2013). Secondo Cologon et al. (2019), queste attività promuovono l'educazione inclusiva creando un ambiente amichevole e sicuro che incoraggia una comunicazione efficace tra tutti gli studenti. Questo ambiente motiva gli studenti a lavorare in gruppo in modo collaborativo e produttivo, a prendere decisioni e a risolvere problemi pratici nelle loro comunità attraverso l'espressione creativa e artistica. Dopo aver appreso i vari significati associati all'arte, gli studenti possono riflettere sulle proprie culture e considerare come questi significati possano essere collegati alle loro esperienze.

In conclusione, la creatività ha il potere di promuovere l'inclusione sociale ed educativa abbattendo le barriere, favorendo un senso di comunità e di appartenenza e promuovendo la diversità, l'equità e la tolleranza. Liberando la creatività negli individui e nelle comunità, possiamo promuovere una società più inclusiva e innovativa a beneficio di tutti i membri. È importante che educatori, politici e datori di lavoro riconoscano l'importanza della creatività e ne promuovano attivamente lo sviluppo e l'applicazione.



Mente creativa. Fonte: <https://www.ytcstudios.com/blog/2020/3/23/creativity-the-coveted-skill-of-the-future>

Promuovere l'inclusione con la creatività

- Creare un ambiente di classe inclusivo: Gli insegnanti possono creare un ambiente di classe inclusivo stabilendo chiare aspettative di comportamento rispettoso, incoraggiando la partecipazione e la collaborazione degli studenti e utilizzando un linguaggio inclusivo. Creando un ambiente accogliente e inclusivo, gli insegnanti possono aiutare gli studenti a sentirsi apprezzati e rispettati.
- Incorporare prospettive diverse: Gli insegnanti possono incorporare prospettive diverse nel loro insegnamento utilizzando una varietà di materiali, tra cui letteratura, arte e musica, che



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



rappresentano culture e prospettive diverse. Ciò può contribuire ad ampliare la comprensione del mondo da parte degli studenti e a promuovere l'empatia e la comprensione.

- Utilizzare metodi di insegnamento creativi: Gli insegnanti possono utilizzare metodi di insegnamento creativi per coinvolgere gli studenti e promuovere il pensiero critico. Ad esempio, possono utilizzare giochi di ruolo, arti visive o narrazioni per esplorare argomenti complessi. Utilizzando metodi di insegnamento creativi, gli insegnanti possono aiutare gli studenti a esprimersi in modi diversi e incoraggiarli a pensare fuori dagli schemi.
- Offrire opportunità di espressione creativa: Gli insegnanti possono offrire opportunità di espressione creativa incorporando arte, musica e teatro nelle loro lezioni. Questo può aiutare gli studenti a esprimersi in modi diversi e fornire uno sbocco per l'espressione di sé.
- Incoraggiare la collaborazione e il lavoro di squadra: Gli insegnanti possono incoraggiare la collaborazione e il lavoro di squadra assegnando progetti e attività di gruppo che richiedono agli studenti di lavorare insieme. Questo può aiutare gli studenti a sviluppare importanti abilità sociali e a imparare a lavorare efficacemente con gli altri.

Usando la creatività per promuovere l'inclusione sociale ed educativa, gli insegnanti possono contribuire a creare un ambiente di classe accogliente e inclusivo per tutti gli studenti. Ciò può contribuire a promuovere la comprensione e l'empatia tra gli studenti e a favorire una società più equa e inclusiva.

Alcuni esempi di metodi creativi

- Giochi di ruolo e teatro: I giochi di ruolo e il teatro possono essere utilizzati per esplorare questioni sociali complesse e promuovere l'empatia e la comprensione. Gli insegnanti possono assegnare ruoli agli studenti e farli recitare in scenari che promuovono l'inclusione e affrontano questioni come il bullismo, la discriminazione e gli stereotipi.
- Arti visive: Le arti visive possono essere utilizzate per promuovere l'inclusione sociale ed educativa incoraggiando gli studenti a esplorare la propria identità e le proprie prospettive. Gli insegnanti possono fornire materiale artistico e incoraggiare gli studenti a creare opere d'arte che rappresentino il loro background culturale, le loro esperienze personali e le loro prospettive uniche.
- Scrittura creativa: La scrittura creativa può essere utilizzata per promuovere l'inclusione sociale ed educativa incoraggiando gli studenti a esprimersi in forma scritta. Gli insegnanti possono assegnare dei suggerimenti per la scrittura che incoraggino gli studenti a riflettere sulla propria identità e sulle proprie esperienze e a esplorare questioni legate alla giustizia sociale, all'uguaglianza e all'inclusione.
- Musica e danza: La musica e la danza possono essere utilizzate per promuovere l'inclusione sociale ed educativa, incoraggiando gli studenti a esprimersi attraverso il movimento e il suono. Gli insegnanti possono proporre attività di musica e danza che celebrano la diversità e incoraggiano gli studenti a conoscere culture e tradizioni diverse.
- Progetti collaborativi: I progetti di collaborazione possono essere utilizzati per promuovere l'inclusione sociale ed educativa, incoraggiando gli studenti a lavorare insieme verso un obiettivo comune. Gli insegnanti possono assegnare progetti di gruppo che richiedono agli



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



studenti di collaborare e comunicare in modo efficace, incoraggiandoli a riflettere sui propri pregiudizi e presupposti.

- Orto comunitario: Gli studenti possono lavorare insieme per creare un orto comunitario che promuova la sostenibilità ambientale e l'inclusione sociale. Questo progetto può comprendere la progettazione del giardino, la piantumazione e la manutenzione delle piante e l'utilizzo del giardino per ospitare eventi e laboratori comunitari.
- Mostra d'arte: Gli studenti possono lavorare insieme per curare una mostra d'arte che metta in mostra le loro opere e promuova la creatività e l'inclusione sociale. Questo progetto può comprendere la selezione delle opere d'arte, la progettazione dello spazio espositivo e la promozione della mostra presso la comunità.

Utilizzando metodi di insegnamento creativi per promuovere l'inclusione sociale ed educativa, gli insegnanti possono creare un ambiente di apprendimento più coinvolgente e inclusivo che incoraggia gli studenti a esprimersi in modo creativo, a esplorare la propria identità e le proprie prospettive e a sviluppare importanti abilità sociali.

Impatti della creatività

- Maggiore coinvolgimento: Le attività creative possono aiutare a coinvolgere gli studenti che potrebbero non essere interessati alle materie accademiche tradizionali. Promuovendo la creatività, gli insegnanti possono creare un ambiente di apprendimento più inclusivo che si rivolge a una gamma più ampia di studenti.
- Miglioramento delle abilità sociali: I progetti creativi collaborativi possono aiutare gli studenti a sviluppare importanti abilità sociali, come la comunicazione, il lavoro di squadra e l'empatia. Queste abilità possono aiutare gli studenti a costruire relazioni con i loro coetanei e a promuovere l'inclusione sociale.
- Miglioramento del pensiero critico: La creatività richiede agli studenti di pensare fuori dagli schemi e di trovare soluzioni innovative ai problemi. Promuovendo la creatività, gli insegnanti possono aiutare gli studenti a sviluppare le loro capacità di pensiero critico, migliorando così il loro rendimento scolastico e preparandoli al successo futuro.
- Maggiore consapevolezza culturale: I progetti creativi possono promuovere la consapevolezza e la comprensione culturale, incoraggiando gli studenti a esplorare la propria identità e le prospettive dei loro coetanei. Promuovendo la diversità culturale, gli insegnanti possono contribuire a costruire una società più inclusiva ed equa.
- Miglioramento della salute mentale: Impegnarsi in attività creative può avere effetti positivi sulla salute mentale, riducendo stress, ansia e depressione. Promuovendo la creatività, gli insegnanti possono creare un ambiente di apprendimento più favorevole e positivo che favorisce il benessere generale.

In generale, la creatività è un aspetto importante dell'educazione e l'istruzione tecnica e terziaria può offrire l'opportunità di impegnarsi in attività che favoriscono la creatività. Incoraggiando gli individui a pensare in modo critico, ad assumersi dei rischi e a sfidare le norme e le convenzioni stabilite, le istituzioni educative possono contribuire a creare una cultura della creatività che può portare benefici agli individui e alla società nel suo complesso.

Strategie aggiuntive



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



- Integrare le attività creative nel curriculum: Le scuole e le istituzioni educative possono integrare nei loro programmi di studio attività creative come la musica, la danza, le arti visive e il teatro. In questo modo gli studenti avranno l'opportunità di sviluppare le proprie capacità creative e di esprimersi in modi innovativi. Valorizzando e promuovendo la creatività, le istituzioni educative possono contribuire a promuovere una cultura che valorizzi la diversità e celebri le differenze individuali.
- Collaborare con le organizzazioni della comunità: Le istituzioni scolastiche possono collaborare con le organizzazioni della comunità, come i consigli artistici, i musei e le compagnie teatrali, per offrire agli studenti l'opportunità di impegnarsi in attività creative al di fuori della classe. In questo modo gli studenti saranno esposti a una gamma più ampia di esperienze artistiche e culturali e contribuiranno a costruire ponti tra le diverse comunità.
- Offrire opportunità di sviluppo professionale agli insegnanti: Agli insegnanti possono essere offerte opportunità di sviluppo professionale incentrate sull'integrazione della creatività e delle arti nelle loro pratiche di insegnamento. Ciò contribuirà a rafforzare le loro competenze e la loro fiducia nell'insegnamento di attività creative e permetterà loro di sostenere meglio le diverse esigenze dei loro studenti.
- Promuovere una cultura dell'inclusione: Le istituzioni scolastiche possono promuovere una cultura dell'inclusione valorizzando la diversità e celebrando i punti di forza e i talenti unici di ogni studente. Ciò si può ottenere attuando politiche inclusive, creando ambienti sicuri e accoglienti e promuovendo atteggiamenti positivi nei confronti della diversità.
- Fornire accesso a risorse e materiali: Le scuole e le istituzioni educative possono fornire agli studenti l'accesso a risorse e materiali che supportino le loro attività creative. Tra questi vi sono materiali artistici, strumenti musicali, costumi teatrali e oggetti di scena. Fornendo agli studenti le risorse necessarie, possono impegnarsi appieno nelle attività creative e sviluppare le loro capacità e i loro talenti.
- Incoraggiare la collaborazione e il lavoro di squadra: Le attività creative spesso richiedono collaborazione e lavoro di squadra. Le istituzioni scolastiche possono incoraggiare la collaborazione e il lavoro di squadra offrendo agli studenti l'opportunità di lavorare insieme su progetti creativi. Questo aiuterà a sviluppare importanti competenze sociali ed emotive e a promuovere un senso di comunità e di appartenenza.

In sintesi, per migliorare l'impatto della creatività e delle arti sulla promozione dell'inclusione sociale ed educativa, le istituzioni scolastiche possono integrare le attività creative nel curriculum, collaborare con le organizzazioni della comunità, offrire opportunità di sviluppo professionale agli insegnanti, promuovere una cultura dell'inclusione, fornire l'accesso a risorse e materiali e incoraggiare la collaborazione e il lavoro di squadra. Valorizzando e promuovendo la creatività, le istituzioni scolastiche possono contribuire a costruire una società più inclusiva ed equa.

Risorse aggiuntive

La risorsa per l'invecchiamento creativo: <https://creativeagingresource.org/resource/>

La Fondazione Educazione Creativa: <https://www.creativeeducationfoundation.org/>

Risorse e ricerche sull'apprendimento incentrato sullo studente:

<https://studentsatthecenterhub.org/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Materiale video

Edutopia: <https://www.youtube.com/@edutopia>

Il Premio Globale per gli Insegnanti: <https://www.youtube.com/@GlobalTeacherPrizeGTP>

5.3. L'innovazione come strumento per promuovere l'inclusione sociale ed educativa attraverso le arti

L'innovazione è diventata sempre più importante per promuovere l'inclusione sociale ed educativa attraverso le arti. Le arti sono sempre state uno strumento potente per unire le persone e promuovere la comprensione e l'empatia tra culture, contesti e identità diverse. Tuttavia, con il progresso della tecnologia e il crescente utilizzo dei media digitali, sono emerse nuove opportunità per coinvolgere i giovani in attività creative e favorire l'inclusione.

Secondo Lester e Piore (2004), l'innovazione come strumento comporta due processi: l'analisi e l'interpretazione. L'analisi è un processo decisionale razionale, comunemente utilizzato in ambito scientifico e tecnologico. Questo processo è efficace quando i possibili risultati sono ben definiti e chiaramente compresi. L'interpretazione, invece, implica la comprensione reciproca attraverso conversazioni esplorative con vari collaboratori. Lester e Piore sostengono che i processi interpretativi sono più appropriati quando i possibili risultati sono sconosciuti e quando il compito è quello di creare nuovi risultati. Questo processo richiede la volontà di assumersi dei rischi, la tolleranza dell'ambiguità e il coinvolgimento di mediatori in grado di interpretare oltre i confini disciplinari. (Oakley et al., n.d.)

Un esempio di tecnologia innovativa utilizzata per promuovere l'inclusione sociale ed educativa attraverso le arti è l'uso della realtà virtuale e aumentata. Queste tecnologie permettono agli studenti di esplorare ambienti e prospettive diverse, offrendo loro un'opportunità unica di sperimentare culture e comunità a cui potrebbero non avere accesso nel loro ambiente fisico. Per esempio, gli studenti possono usare la realtà virtuale per esplorare un sito storico o fare un tour virtuale di una città straniera, consentendo loro di sperimentare culture e modi di vita diversi in modo più coinvolgente e immersivo.

Un altro approccio innovativo è l'uso dei social media e delle piattaforme digitali per mettere in contatto studenti di diverse parti del mondo e promuovere la collaborazione e la creatività. Piattaforme come Instagram, TikTok e YouTube sono diventate strumenti popolari per i giovani per condividere il loro lavoro creativo e confrontarsi con gli altri. Gli insegnanti possono utilizzare queste piattaforme per incoraggiare gli studenti a creare e condividere i propri progetti artistici, ma anche a confrontarsi con altri che possono avere background e prospettive diverse. Ciò può contribuire ad abbattere le barriere tra le diverse comunità e a promuovere una maggiore comprensione ed empatia.

Inoltre, approcci innovativi si trovano anche nei modi in cui l'educazione artistica viene impartita nelle classi. Molte scuole stanno incorporando la tecnologia nelle loro lezioni d'arte, permettendo agli studenti di sperimentare con i media e gli strumenti digitali. Ad esempio, gli studenti possono utilizzare software come Photoshop o tavolette da disegno digitali per creare le proprie opere d'arte. Questo approccio non solo promuove la creatività, ma aiuta anche a sviluppare competenze digitali che stanno diventando sempre più importanti nella forza lavoro di oggi.

Un altro esempio di educazione artistica innovativa è l'uso di progetti interdisciplinari che integrano l'arte con altre materie come le scienze, la tecnologia, l'ingegneria e la matematica (STEM). Questi progetti possono aiutare a dimostrare le applicazioni reali delle arti e a promuovere una maggiore comprensione del ruolo importante che la creatività svolge in campi diversi da quello artistico. Per esempio, un corso di scienze potrebbe includere un progetto che richiede agli studenti di creare un'opera d'arte che dimostri un concetto o una teoria scientifica.

I vantaggi di questi approcci innovativi all'inclusione sociale ed educativa attraverso le arti sono molteplici. Per gli adolescenti e gli studenti, offrono l'opportunità di esplorare ed esprimere la propria creatività in modi nuovi ed entusiasmanti, promuovendo al contempo una maggiore comprensione e apprezzamento di culture e prospettive diverse. Inoltre, forniscono competenze preziose che possono contribuire a prepararli al successo in futuro.

Per gli insegnanti, questi approcci possono contribuire a creare classi più coinvolgenti e dinamiche che favoriscono la creatività, la collaborazione e l'inclusione. Abbracciando l'innovazione nell'educazione artistica, gli insegnanti possono contribuire ad abbattere le barriere e a promuovere l'inclusione sociale ed educativa di tutti gli studenti.

In conclusione, l'innovazione è uno strumento potente per promuovere l'inclusione sociale ed educativa attraverso le arti. Abbracciando le nuove tecnologie, le piattaforme digitali e gli approcci interdisciplinari, gli educatori possono creare ambienti di apprendimento più coinvolgenti e inclusivi che promuovono la creatività, la collaborazione e l'empatia. Con la continua evoluzione della tecnologia, è essenziale che gli educatori continuino a esplorare modi nuovi e innovativi di usare le arti per promuovere l'inclusione sociale ed educativa.



Innovazione con i pensieri <https://handbook.floeproject.org/>

Passi per aumentare le innovazioni

- Promuovere una cultura dell'innovazione: Le istituzioni scolastiche possono promuovere una cultura dell'innovazione creando un ambiente che incoraggi la creatività, la sperimentazione e l'assunzione di rischi. Ciò si può ottenere offrendo opportunità di sviluppo professionale, incoraggiando la collaborazione e il lavoro di squadra e riconoscendo e premiando le idee e le pratiche innovative.
- Creare partnership con organizzazioni esterne: Gli istituti scolastici possono creare partenariati con organizzazioni esterne come organizzazioni non profit, agenzie governative e aziende del settore privato per sfruttare le loro competenze e risorse nella promozione dell'inclusione sociale ed educativa. Queste partnership possono contribuire a creare approcci nuovi e innovativi all'istruzione, oltre a fornire accesso a finanziamenti e altre risorse.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



- **Incoraggiare la collaborazione interdisciplinare:** Incoraggiare la collaborazione interdisciplinare tra diversi settori come l'istruzione, la tecnologia e le scienze sociali può portare allo sviluppo di approcci nuovi e innovativi per promuovere l'inclusione sociale ed educativa.
- **Investire in ricerca e sviluppo:** Investire in ricerca e sviluppo può aiutare a identificare approcci nuovi e innovativi per promuovere l'inclusione sociale ed educativa. Le istituzioni scolastiche possono destinare risorse a progetti di ricerca che si concentrino sullo sviluppo di soluzioni innovative alle sfide educative, promuovendo al contempo l'inclusione sociale.
- **Dare agli studenti il potere di guidare l'innovazione:** Le istituzioni scolastiche possono dare agli studenti la possibilità di guidare l'innovazione creando opportunità per partecipare alla progettazione e all'implementazione di soluzioni innovative alle sfide educative e sociali. Questo approccio può contribuire a sviluppare la prossima generazione di innovatori e leader impegnati a promuovere l'inclusione sociale ed educativa.

In sintesi, per incrementare le innovazioni nella promozione dell'inclusione sociale ed educativa, possiamo promuovere una cultura dell'innovazione, creare partnership con organizzazioni esterne, incoraggiare la collaborazione interdisciplinare, investire nella ricerca e nello sviluppo e dare agli studenti la possibilità di guidare l'innovazione. Adottando queste misure, possiamo creare approcci nuovi e innovativi all'istruzione che siano più inclusivi ed equi per tutti gli studenti.

Essere sostenibili

- **Monitoraggio e valutazione:** È importante monitorare e valutare l'impatto degli approcci innovativi sull'inclusione sociale ed educativa. Questo può aiutare a identificare le aree di miglioramento e a garantire che gli impatti siano sostenuti nel tempo.
- **Scalare:** Gli approcci innovativi che si sono dimostrati efficaci dovrebbero essere ampliati per raggiungere più studenti e avere un impatto maggiore. Questo obiettivo può essere raggiunto replicando gli approcci di successo in altre scuole o comunità, o espandendo i programmi e le iniziative per raggiungere un maggior numero di studenti.
- **Creazione di partnership:** La creazione di partenariati con le parti interessate, come i genitori, le organizzazioni comunitarie e le amministrazioni locali, può contribuire a sostenere l'impatto degli approcci innovativi, creando sostegno e garantendo un impegno a lungo termine.
- **Sviluppo professionale continuo:** L'offerta di opportunità di sviluppo professionale continuo per gli educatori può contribuire a sostenere l'impatto degli approcci innovativi, garantendo che gli insegnanti siano dotati delle competenze e delle conoscenze necessarie per implementare questi approcci in modo efficace.
- **Comunicazione e advocacy:** La comunicazione e l'advocacy possono contribuire a sostenere l'impatto degli approcci innovativi attraverso la sensibilizzazione e il sostegno a questi approcci da parte di una comunità più ampia. Questo obiettivo può essere raggiunto attraverso campagne di pubbliche relazioni, social media e altre forme di sensibilizzazione.

In sintesi, la sostenibilità richiede il monitoraggio e la valutazione, l'ampliamento degli approcci di successo, la creazione di partenariati, lo sviluppo professionale continuo, la comunicazione e l'advocacy. Adottando queste misure, possiamo garantire che gli approcci innovativi abbiano un impatto duraturo e contribuiscano a creare un sistema educativo più inclusivo ed equo.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Possibili opere future

- Sviluppare approcci di apprendimento personalizzati: Lo sviluppo di approcci didattici personalizzati che tengano conto delle esigenze e degli stili di apprendimento unici dei singoli studenti può contribuire a promuovere l'inclusione sociale ed educativa. Fornendo agli studenti esperienze di apprendimento personalizzate, possiamo garantire loro l'accesso alle risorse e al sostegno di cui hanno bisogno per avere successo.
- Sfruttare la tecnologia: La tecnologia può essere sfruttata per promuovere l'inclusione sociale ed educativa fornendo agli studenti l'accesso alle risorse educative, facilitando la comunicazione e la collaborazione tra insegnanti, studenti e genitori e consentendo esperienze di apprendimento personalizzate.
- Affrontare i determinanti sociali dell'istruzione: I determinanti sociali dell'istruzione, come la povertà, la discriminazione e la disuguaglianza, possono avere un impatto significativo sui risultati scolastici degli studenti. Le future opere di innovazione potrebbero concentrarsi sull'affrontare questi determinanti sociali fornendo agli studenti l'accesso a risorse come l'assistenza sanitaria, l'alimentazione e i servizi sociali.
- Incoraggiare il coinvolgimento della comunità: Il coinvolgimento della comunità può svolgere un ruolo fondamentale nella promozione dell'inclusione sociale ed educativa. I futuri lavori di innovazione potrebbero concentrarsi sulla creazione di partenariati tra scuole, genitori e organizzazioni comunitarie per creare un ambiente di apprendimento più favorevole e inclusivo.
- Enfatizzare la cittadinanza globale: Enfatizzare la cittadinanza globale può contribuire a promuovere l'inclusione sociale ed educativa, incoraggiando gli studenti a comprendere e apprezzare culture e prospettive diverse. I futuri lavori di innovazione potrebbero concentrarsi sullo sviluppo di curricula ed esperienze di apprendimento che promuovano la cittadinanza globale e la comprensione interculturale.

L'innovazione nel promuovere l'inclusione sociale ed educativa potrebbe concentrarsi sullo sviluppo di approcci di apprendimento personalizzati, sfruttando la tecnologia, affrontando i determinanti sociali dell'istruzione, incoraggiando il coinvolgimento della comunità ed enfatizzando la cittadinanza globale. Continuando a innovare in questo settore, possiamo creare un sistema educativo più inclusivo ed equo, a beneficio di tutti gli studenti.

Risorse aggiuntive

Il Centro di innovazione per lo sviluppo della comunità e dei giovani: <https://www.youthpower.org/>

La Fondazione Wallace: <https://www.wallacefoundation.org/pages/default.aspx>

Materiale video

Il National Endowment for the Arts: <https://www.youtube.com/@NEArts>

Fondazione Educazione Creativa: <https://www.youtube.com/@CEFTV>

Sintesi

Promuovere l'inclusione sociale ed educativa attraverso le arti è un aspetto fondamentale per garantire che tutti gli individui, indipendentemente dal loro background o dalle circostanze, abbiano



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



accesso al potere trasformativo dell'espressione artistica. Creando ambienti di apprendimento inclusivi che incorporano le arti, gli educatori possono favorire la creatività, il pensiero critico e la collaborazione tra gli studenti, contribuendo al contempo ad abbattere le barriere che possono limitare l'accesso all'istruzione e alle arti.

L'innovazione svolge un ruolo fondamentale nella promozione dell'inclusione sociale ed educativa attraverso le arti, in quanto consente agli educatori di sviluppare approcci nuovi e creativi all'insegnamento e all'apprendimento che soddisfino le esigenze di studenti diversi. Abbracciando l'innovazione e sfruttando le tecnologie e le strategie didattiche più recenti, gli educatori possono creare esperienze di apprendimento coinvolgenti e coinvolgenti che ispirano e motivano gli studenti, promuovendo al contempo l'apprendimento sociale ed emotivo e la costruzione di comunità forti.

Le arti hanno il potere di unire le persone, favorire il senso di appartenenza e promuovere la comprensione e l'empatia tra culture e comunità. Incorporando le arti nell'istruzione e promuovendo l'inclusione sociale ed educativa attraverso le arti, gli educatori possono contribuire a costruire una società più equa e giusta, in cui tutti gli individui abbiano l'opportunità di raggiungere il loro pieno potenziale.

In conclusione, promuovere l'inclusione sociale ed educativa attraverso le arti non è solo un modo potente per sostenere l'apprendimento e lo sviluppo degli studenti, ma è anche uno strumento fondamentale per costruire una società più inclusiva ed equa. Attraverso l'innovazione e la creatività, gli educatori possono sviluppare strategie nuove ed efficaci per incorporare le arti nell'istruzione, promuovere l'apprendimento sociale ed emotivo e abbattere le barriere all'accesso e alla partecipazione. Lavorando insieme e abbracciando il potere trasformativo delle arti, possiamo creare un futuro più luminoso per tutti.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Capitolo 6. Come si possono usare efficacemente la creatività e le arti nell'educazione?

Autori: Mehmet Necmeddin DİNÇ, Nida AKCEVİZ OVA, Luis OCHOA SIGUENCIA

Astratto

La creatività è comunemente descritta come la capacità di creare oggetti o idee nuove ed efficaci (Runco e Jaeger, 2012). È molto apprezzata in molte discipline ed è stata identificata dalle istituzioni educative come una competenza estremamente importante (Creely e Henriksen, 2019). La creatività e le arti sono da tempo riconosciute come componenti importanti di un'educazione a tutto tondo. Tuttavia, negli ultimi anni sono state sempre più considerate come elementi essenziali dell'apprendimento del XXI secolo. In questo capitolo esploriamo tre sottodomini in cui la creatività e le arti possono essere utilizzate efficacemente nell'istruzione: migliorare l'impegno degli studenti e favorire la comprensione culturale, promuovere il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi, sostenere l'apprendimento socio-emotivo. Forniamo esempi di come gli educatori possono incorporare la creatività e le arti nella loro pratica didattica, nonché ricerche basate su prove di efficacia in campo educativo.

Introduzione

L'istruzione non è solo acquisizione di conoscenze, ma anche sviluppo di competenze utili in un mondo in rapida evoluzione. Una di queste è la creatività, che implica la capacità di pensare fuori dagli schemi e di proporre idee nuove e innovative. Allo stesso modo, le arti possono svolgere un ruolo fondamentale nello sviluppo della creatività degli studenti e fornire uno sbocco per l'espressione di sé e la comprensione culturale.



Fonte: <https://www.hiclipart.com/free-transparent-background-png-clipart-jdaq>

L'apprendimento creativo è stimolato quando gli studenti apprendono spontaneamente impegnandosi attivamente e creativamente con il loro ambiente attraverso attività come informarsi, sperimentare, cercare, manipolare e simili, piuttosto che accettare passivamente la conoscenza dall'autorità sotto forma di insegnanti o libri (Torrance, 1970). È un elemento importante nel quadro



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



della pedagogia creativa, perché trascurare l'apprendimento creativo spontaneo e l'autonomia dell'allievo porta a difficoltà nel coltivare la creatività nei bambini (Lin, 2011).

1. Migliorare il coinvolgimento degli studenti e favorire la comprensione culturale: Uno dei modi più significativi in cui la creatività e le arti possono essere utilizzate efficacemente nell'istruzione è quello di migliorare l'impegno degli studenti e favorire la comprensione culturale. Incorporando nel programma di studi attività basate sulle arti, come le arti visive, la musica, la danza, il teatro e la letteratura, gli educatori possono creare un ambiente di apprendimento dinamico che incoraggia gli studenti a partecipare attivamente e a esprimersi.
2. Promuovere il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi: Un altro ambito in cui la creatività e le arti possono essere utilizzate efficacemente nell'istruzione è la promozione del pensiero critico e delle capacità di risolvere i problemi. Le attività artistiche richiedono intrinsecamente agli studenti di pensare in modo critico, di analizzare e di prendere decisioni, promuovendo così abilità cognitive essenziali che possono essere applicate in diversi ambiti di apprendimento.
3. Infine, l'apprendimento socio-emotivo: La creatività e le arti possono essere utilizzate efficacemente nell'istruzione per sostenere l'apprendimento socio-emotivo, che comprende lo sviluppo dell'autoconsapevolezza, dell'autoregolazione, della consapevolezza sociale, delle capacità relazionali e del processo decisionale responsabile. Le arti offrono agli studenti una via unica per esplorare ed esprimere le proprie emozioni, pensieri ed esperienze, promuovendo così il benessere socio-emotivo.

6.1. Migliorare l'impegno degli studenti e promuovere la comprensione culturale

Migliorare il coinvolgimento degli studenti

Uno dei principali vantaggi dell'incorporazione della creatività e delle arti nell'istruzione è che può aumentare il coinvolgimento degli studenti. Utilizzando approcci creativi all'insegnamento e all'apprendimento, gli educatori possono aiutare gli studenti a entrare in contatto con il materiale in modo significativo, rendendolo più memorabile e interessante. Ad esempio, l'uso di supporti visivi come diagrammi, video e immagini può aiutare gli studenti a visualizzare concetti complessi, rendendoli più facili da capire. Inoltre, incorporare nel programma di studio attività creative come musica, teatro e progetti artistici può fornire agli studenti un modo divertente e coinvolgente per imparare nuovi concetti.

L'uso della creatività e delle arti nell'istruzione è da tempo riconosciuto come uno strumento prezioso per migliorare l'impegno, la motivazione e il rendimento scolastico complessivo degli studenti. La creatività e le arti consentono agli studenti di esprimersi in modi nuovi e stimolanti, offrendo un'esperienza di apprendimento più interattiva e coinvolgente.

Definire la creatività e le arti

Prima di approfondire i benefici della creatività e delle arti nell'educazione, è essenziale definire il significato di questi termini. La creatività è spesso definita come la capacità di generare nuove idee, approcci o soluzioni ai problemi. Le arti, invece, si riferiscono a varie forme di espressione creativa, come l'arte visiva, la musica, la danza e il teatro.

Migliorare il coinvolgimento attraverso la creatività e le arti

1. Promuovere il senso di appartenenza



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Incorporare la creatività e le arti nel programma scolastico può aiutare gli studenti a sentirsi più coinvolti nel loro apprendimento. Quando gli studenti hanno l'opportunità di creare, che si tratti di scrivere, dipingere o recitare, si appropriano del loro lavoro. Questo senso di appartenenza può portare a un maggiore impegno e a una maggiore motivazione all'apprendimento. Per stimolare il senso di appartenenza occorre offrire agli studenti l'opportunità di appropriarsi del proprio apprendimento. Ciò può significare dare agli studenti la possibilità di scegliere cosa imparare, permettere loro di collaborare ai progetti e incoraggiarli a correre rischi e a sperimentare nuove idee. Quando gli studenti sentono di essere coinvolti nel loro apprendimento, è più probabile che si impegnino e siano motivati al successo.

Un modo efficace per promuovere il senso di appartenenza attraverso la creatività e le arti è offrire agli studenti l'opportunità di creare la propria arte. Questo può includere qualsiasi cosa, dall'arte visiva alla musica, dal teatro alla scrittura creativa. Dando agli studenti la libertà di creare il proprio lavoro, essi sono in grado di esprimersi in modo unico e di appropriarsi del proprio processo creativo. Per esempio, in una classe di arti visive, agli studenti potrebbe essere assegnato un progetto che permetta loro di creare la propria opera d'arte. Invece di dare loro linee guida rigide o istruzioni specifiche, l'insegnante potrebbe fornire un tema o un concetto generale e incoraggiare gli studenti a esplorare diversi mezzi e tecniche per creare la propria interpretazione del tema. Questo approccio permette agli studenti di appropriarsi del proprio processo creativo, di sperimentare nuove idee e di sviluppare il proprio stile artistico.

2. Migliorare il pensiero critico

L'espressione creativa e artistica richiede agli studenti di pensare in modo critico all'argomento trattato. Per esempio, uno studente che crea un'opera d'arte su un evento storico deve considerare vari aspetti di quell'evento e il modo migliore per rappresentarlo visivamente. Questo processo di pensiero critico aumenta l'impegno degli studenti nei confronti dell'argomento e li incoraggia a riflettere più profondamente su di esso. La creatività e le arti possono essere strumenti efficaci per migliorare le capacità di pensiero critico in ambito educativo. Alcuni studi hanno dimostrato che le esperienze di apprendimento basate sulle arti possono migliorare le capacità di pensiero critico e altre importanti abilità cognitive come la risoluzione di problemi e il processo decisionale (Winner, Goldstein, & Vincent-Lancrin, 2013). Impegnandosi nella risoluzione di problemi creativi e sviluppando prospettive alternative attraverso l'espressione artistica, gli studenti possono rafforzare le loro capacità di pensiero critico. Pertanto, incorporare le arti nell'istruzione può non solo migliorare la creatività, ma anche promuovere le capacità di pensiero critico.

Un modo per usare la creatività e le arti per migliorare il pensiero critico è incoraggiare gli studenti a impegnarsi nella risoluzione creativa dei problemi. Si tratta di utilizzare mezzi artistici come l'arte visiva, la musica, il teatro e la scrittura creativa per esplorare problemi complessi e sviluppare soluzioni innovative. Incoraggiando gli studenti ad affrontare i problemi da più prospettive e a esplorare una gamma di possibili soluzioni, essi sono in grado di sviluppare capacità di pensiero critico come l'analisi, la valutazione e la sintesi.

Per esempio, in una classe di arti visive, agli studenti potrebbe essere affidato un progetto che richiede l'uso delle loro capacità creative di risoluzione dei problemi. Si potrebbe chiedere loro di creare un'opera d'arte che affronti un problema sociale complesso, come il cambiamento climatico o la disuguaglianza sociale. Invece di fornire istruzioni o linee guida specifiche, l'insegnante potrebbe incoraggiare gli studenti ad affrontare il problema da più prospettive e a esplorare una serie di possibili soluzioni. Questo approccio non solo permette agli studenti di impegnarsi nel pensiero critico, ma favorisce anche la creatività e l'innovazione.

3. Un'esperienza di apprendimento multimodale



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Fornire un'esperienza di apprendimento multimodale è un altro modo efficace per utilizzare la creatività e le arti nell'educazione. Un'esperienza di apprendimento multimodale implica l'uso di più modalità di espressione, come quella visiva, uditiva, cinestesica e testuale, per trasmettere informazioni e coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento. Coinvolgendo gli studenti in una varietà di modalità espressive diverse, essi sono in grado di sviluppare una comprensione più profonda del materiale e di creare collegamenti tra i diversi concetti.

L'integrazione della creatività e delle arti nella didattica offre agli studenti un'esperienza di apprendimento multimodale. Anziché limitarsi a leggere o ascoltare le informazioni, gli studenti sono incoraggiati a confrontarsi con esse in vari modi. Questo approccio può portare a una comprensione più profonda e olistica della materia. La creatività e le arti possono essere utilizzate per fornire un'esperienza di apprendimento multimodale, incorporando elementi visivi e uditivi nell'insegnamento tradizionale in classe. Per esempio, in una classe di storia, si potrebbe chiedere agli studenti di creare una presentazione multimediale che incorpori elementi visivi, come immagini e video, e uditivi, come musica ed effetti sonori, per raccontare la storia di un evento o di un personaggio storico. Questo approccio non solo coinvolge gli studenti nel processo creativo, ma offre anche un'esperienza di apprendimento più coinvolgente e interattiva. Allo stesso modo, in una classe di scienze, si potrebbe chiedere agli studenti di creare una serie di diagrammi o modelli visivi per aiutarli a comprendere concetti scientifici complessi.

4. Promuovere la collaborazione

Molte attività creative e artistiche richiedono la collaborazione. Questa collaborazione può favorire un senso di comunità e di appartenenza tra gli studenti, portando a un maggiore impegno nel processo di apprendimento. La collaborazione creativa ha anche incorporato gli elementi chiave della pratica dell'apprendimento autentico, che comprendono la rilevanza nel mondo reale, un problema non ben definito, un'indagine complessa e prolungata, fonti e prospettive multiple, collaborazione, riflessione (metacognizione), prospettiva interdisciplinare, valutazione integrata, prodotti finiti e interpretazioni e risultati multipli (Lombardi, 2007). La creatività e le arti possono essere strumenti potenti per promuovere la collaborazione in ambito educativo. Ecco alcuni modi per utilizzarli efficacemente:

- a) Progetti di gruppo: Assegnare agli studenti di lavorare in piccoli gruppi per creare un progetto collaborativo. Incoraggiateli a usare la loro creatività e il loro talento artistico per dare vita alle loro idee. In questo modo avranno l'opportunità di lavorare insieme, condividere le idee e sviluppare il senso del lavoro di squadra.
- b) Risoluzione creativa dei problemi: Utilizzare attività creative, come il brainstorming o i giochi di miglioramento, per incoraggiare gli studenti a pensare fuori dagli schemi e a trovare soluzioni innovative ai problemi. Queste attività possono essere svolte individualmente o in gruppo e possono aiutare gli studenti a sviluppare le loro capacità di collaborazione.
- c) Attività trasversali: Incorporare le arti in altre materie, come le scienze o gli studi sociali. Ad esempio, gli studenti potrebbero creare un'opera teatrale o un musical basato su un evento storico o su un concetto scientifico. Questo incoraggerà la collaborazione tra le diverse aree disciplinari e aiuterà gli studenti a sviluppare una comprensione più olistica del materiale.
- d) Feedback tra pari: Incoraggiare gli studenti a fornire un feedback costruttivo ai compagni sui loro progetti creativi. Questo li aiuterà a sviluppare le loro capacità di collaborazione, di pensiero critico e di comunicazione.
- e) Collaborazioni con la comunità: Collaborate con artisti locali o organizzazioni artistiche per portare la loro esperienza in classe. In questo modo gli studenti avranno l'opportunità di



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



imparare da professionisti del settore e di sviluppare un più profondo apprezzamento per le arti. Può anche contribuire a promuovere la collaborazione tra la scuola e la comunità.

- f) Aumentare la motivazione: Quando gli studenti sono impegnati in un compito che trovano interessante e piacevole, sono più motivati a continuare a imparare. Incorporare la creatività e le arti nell'istruzione può dare agli studenti un senso di eccitazione e gioia, aumentando la motivazione all'apprendimento.



Fonte: <https://blog.bonus.ly/creating-innovative-teams>

Esempi di utilizzo della creatività e delle arti nell'educazione

1. Integrazione delle arti

L'integrazione delle arti consiste nell'incorporare le arti nel programma di studio di tutte le materie. Per esempio, in una classe di scienze gli studenti possono creare un'opera d'arte che rappresenti un concetto scientifico, come il ciclo dell'acqua. Questo approccio offre agli studenti un'esperienza di apprendimento multidisciplinare e li incoraggia a pensare in modo creativo alla materia.

2. Apprendimento basato su progetti

L'apprendimento basato su progetti prevede che gli studenti lavorino su un progetto a lungo termine che richiede l'applicazione delle loro conoscenze in modo creativo e significativo. Per esempio, in una classe di storia gli studenti possono creare un documentario su un evento storico. Questo approccio incoraggia gli studenti a pensare in modo critico alla materia e favorisce un senso di appartenenza e collaborazione.

3. Educazione STEAM

L'educazione STEAM prevede l'incorporazione di scienza, tecnologia, ingegneria, arti e matematica nel curriculum. Questo approccio offre agli studenti un'esperienza di apprendimento olistica che incoraggia la creatività e l'innovazione. Per esempio, in un corso di robotica gli studenti possono progettare e costruire un robot in grado di creare un'opera d'arte.

Promuovere la comprensione culturale

Le arti sono sempre state una parte essenziale dell'espressione umana, con il potenziale di attraversare i confini culturali e comunicare attraverso lingue diverse. In ambito educativo, le arti possono essere utilizzate efficacemente per promuovere la comprensione culturale e creare un ambiente scolastico più inclusivo. Fornendo opportunità di espressione creativa e di esposizione a prospettive diverse, le arti possono aiutare gli studenti ad acquisire una comprensione e un apprezzamento più profondi per le diverse culture (Carr, M. (2012). Educazione, creatività e arti. Routledge).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Un modo in cui la creatività e le arti possono favorire la comprensione culturale è introdurre gli studenti a forme d'arte di culture diverse. Tra queste vi sono le arti visive, la musica, la danza e la letteratura. Gli insegnanti possono usare queste forme d'arte come punto di partenza per esplorare tradizioni e credenze culturali diverse. Per esempio, gli studenti possono conoscere la calligrafia tradizionale giapponese, il suono dei tamburi africani o la narrazione dei nativi americani (Robinson, K. (2013). Fuori di testa: Imparare a essere creativi. Capstone Publishing Ltd.). Studiando queste forme d'arte, gli studenti ottengono un apprezzamento più profondo per le culture da cui provengono e sviluppano empatia verso persone con background diversi.

Un altro modo in cui la creatività e le arti possono essere utilizzate per favorire la comprensione culturale è quello di promuovere la creatività e l'espressione di sé. Dando agli studenti l'opportunità di esprimersi attraverso le arti, gli insegnanti possono creare un ambiente sicuro e favorevole in cui gli studenti si sentano a proprio agio nel condividere le proprie esperienze culturali. Questo può aiutare gli studenti a sentirsi visti e ascoltati e a creare un senso di appartenenza alla classe. Inoltre, promuovendo la creatività, gli insegnanti possono aiutare gli studenti a sviluppare capacità di pensiero critico, abilità di risoluzione dei problemi e fiducia nelle proprie idee e prospettive.

La creatività e le arti possono essere utilizzate anche per facilitare la comunicazione interculturale. Le attività artistiche, come il teatro, la musica e la danza, possono essere utilizzate per creare opportunità di collaborazione e di comunicazione tra studenti provenienti da contesti culturali diversi (Eisner, E. W. (2002). Le arti e la creazione della mente. Yale University Press). Ciò può contribuire ad abbattere le barriere culturali e a promuovere un senso di comunità in classe. Lavorando insieme a progetti creativi, gli studenti possono comprendere meglio i punti di vista degli altri, creare fiducia e imparare a valorizzare le reciproche differenze.

La creatività e le arti possono essere strumenti potenti per favorire la comprensione culturale in ambito educativo. Ecco alcuni modi in cui possono essere utilizzate in modo efficace:

1. Introdurre prospettive diverse attraverso le arti: Gli insegnanti possono incorporare nelle loro lezioni arte di varie culture, come la musica, la danza, le arti visive e la letteratura. Questo può esporre gli studenti a prospettive, credenze e valori diversi.
2. Incoraggiare la creatività e l'espressione di sé: Offrendo agli studenti l'opportunità di esprimersi attraverso le arti, gli insegnanti possono creare un ambiente sicuro e favorevole in cui gli studenti si sentano a proprio agio nel condividere la propria cultura e le proprie esperienze.
3. Facilitare la comunicazione interculturale: Le attività basate sulle arti, come il teatro, la musica e la danza, possono essere utilizzate per facilitare la comunicazione e la collaborazione tra studenti provenienti da contesti culturali diversi. Ciò può contribuire ad abbattere le barriere culturali e a creare un senso di comunità in classe.
4. Esplorare tradizioni e storie culturali: Gli insegnanti possono utilizzare le arti per esplorare le tradizioni culturali e la storia di varie comunità. Ad esempio, gli studenti possono conoscere diverse forme d'arte come la calligrafia, la danza tradizionale o la narrazione di storie uniche di alcune culture.
5. Promuovere l'empatia e la comprensione: Impegnandosi con le arti, gli studenti possono sviluppare empatia e comprensione verso culture diverse dalla propria. Ciò può contribuire a promuovere la tolleranza e il rispetto per la diversità.

Le ricerche dimostrano che le arti hanno un impatto positivo sull'impegno degli studenti e sul rendimento scolastico (Catterall et al. 2012). Fornendo agli studenti opportunità di espressione



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



creativa e di pensiero critico, le arti possono contribuire a promuovere un senso di appartenenza al proprio apprendimento, portando a livelli più elevati di impegno e motivazione. Inoltre, promuovendo la comprensione culturale e l'empatia, le arti possono contribuire a creare un ambiente di apprendimento più inclusivo e rispettoso (Robinson, K. (2013) *Out of Our Minds: Learning to be Creative* Capstone Publishing Ltd.).

Un modo in cui la creatività e le arti possono migliorare l'impegno degli studenti è fornire loro una varietà di modi per imparare ed esprimersi. Gli studenti con stili di apprendimento diversi possono trovare nelle arti un modo più accessibile di affrontare il materiale. Ad esempio, gli studenti che hanno difficoltà con le materie accademiche tradizionali possono trovare successo nei progetti artistici o nelle valutazioni basate sulle prestazioni (Russell-Bowie, D. E., 2017). Inoltre, le arti possono promuovere la comprensione culturale esponendo gli studenti a prospettive e credenze diverse. Attraverso l'esplorazione di diverse tradizioni culturali e forme d'arte, gli studenti possono acquisire una comprensione e un apprezzamento più profondi per le diverse culture. Le arti possono anche fornire una piattaforma per la comunicazione interculturale, in cui studenti di diversa provenienza possono lavorare insieme a progetti creativi e imparare gli uni dagli altri.

Coinvolgere gli studenti nelle arti può avere un impatto positivo sul loro benessere sociale ed emotivo, che a sua volta può migliorare il loro impegno nel processo educativo. Secondo Eisner (2002), l'impegno nelle arti può offrire agli studenti l'opportunità di esprimersi, sviluppare la propria creatività e impegnarsi in esperienze di apprendimento significative e rilevanti. Questo può portare a un aumento della motivazione, della curiosità e dell'entusiasmo per l'apprendimento, fattori essenziali per il coinvolgimento degli studenti in classe.

Le arti possono anche favorire la comprensione culturale tra gli studenti, in particolare per promuovere l'inclusione sociale. Attraverso le attività artistiche, gli studenti possono esplorare diverse espressioni ed esperienze culturali, sviluppare l'empatia e acquisire una comprensione più profonda delle diverse culture. Come osserva Davis (2006), le arti possono fornire una finestra sul mondo culturale degli altri, permettendo agli studenti di vedere il mondo attraverso prospettive diverse e favorendo la comprensione interculturale. Ciò può aiutare gli studenti a sviluppare un senso di apprezzamento, tolleranza e rispetto per la diversità, che sono essenziali per promuovere l'inclusione sociale e creare un ambiente di apprendimento armonioso e inclusivo.

Inoltre, le arti possono promuovere l'inclusione sociale fornendo una piattaforma per far incontrare e collaborare studenti provenienti da contesti diversi. Secondo Burton e Horowitz (2015), le attività artistiche possono creare opportunità per gli studenti di impegnarsi in esperienze di apprendimento collaborativo, esprimere le proprie prospettive e ascoltare e apprezzare quelle degli altri. Questo può favorire relazioni positive tra gli studenti, indipendentemente dal loro background culturale o dalla loro identità, e promuovere un senso di appartenenza e di comunità all'interno della classe. Attraverso le attività artistiche, gli studenti possono sviluppare la consapevolezza di sé, l'autoregolazione, l'empatia e le abilità sociali, che sono essenziali per costruire relazioni positive e navigare nelle interazioni sociali. Come sostiene Fiske (1999), l'educazione artistica può favorire lo sviluppo dell'intelligenza emotiva, consentendo agli studenti di comprendere e gestire le proprie emozioni e quelle degli altri. Ciò può contribuire allo sviluppo di una cultura di classe positiva in cui gli studenti si sentono apprezzati, rispettati e inclusi.

In conclusione, la creatività e le arti possono essere strumenti efficaci per migliorare l'impegno degli studenti e favorire la comprensione culturale nell'istruzione, in particolare per promuovere l'inclusione sociale. Coinvolgere gli studenti nelle arti può fornire opportunità di espressione personale, favorire la comprensione culturale, promuovere la collaborazione e sostenere l'apprendimento socio-emotivo. Incorporando la creatività e le arti nell'istruzione, gli educatori possono creare un ambiente di apprendimento inclusivo che celebra la diversità, promuove l'inclusione sociale e favorisce relazioni positive tra gli studenti.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Risorse aggiuntive

Gaudelius, Y. e Speirs, P. (2002). Creare comunità: Gli educatori artistici fanno la differenza. *Educazione artistica*, 55(6), 6-12.

Lee, J. (2018). Impegno degli studenti nell'educazione artistica: Esaminando l'impatto dell'integrazione dell'arte. *International Journal of Education & the Arts*, 19(13).

Materiale video

"Come le arti aprono le porte dell'apprendimento" di PBS NewsHour (6.00) :

https://www.youtube.com/watch?v=pRZQCO_BZn0

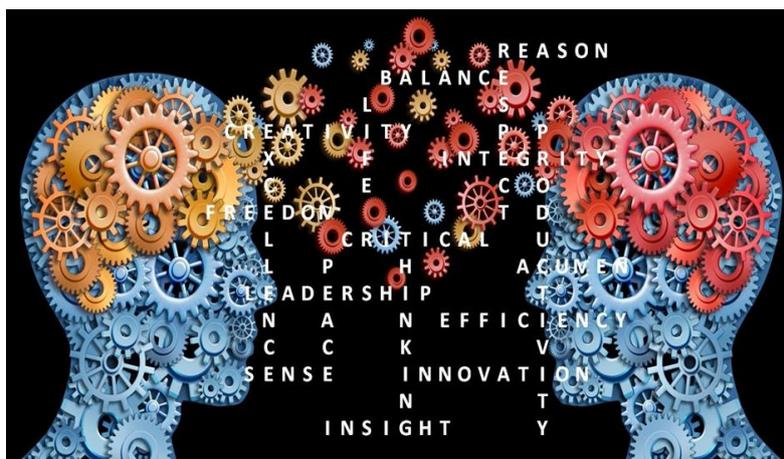
"Perché l'educazione artistica è fondamentale e chi la fa meglio" di Edutopia (5:42) :

https://www.youtube.com/watch?v=HvV7-R_77wU

6.2. Promuovere il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi.

Il pensiero creativo può essere definito come l'insieme delle attività cognitive utilizzate dagli individui in funzione di un oggetto, di un problema o di una condizione specifici, oppure come un tipo di sforzo verso un particolare evento o problema basato sulle capacità degli individui. La Commissione europea afferma che "Europa creativa mira a sostenere i settori culturali e creativi, che contribuiscono in modo significativo alla crescita economica e alla creazione di posti di lavoro, e a promuovere la diversità culturale e l'inclusione sociale".

Al giorno d'oggi, il punto principale dell'istruzione non è insegnare a leggere, scrivere o fare i conti, ma insegnare a usare le abilità di pensiero, come non solo la creatività (Rhodes, 1961; Runco, 2014), ma anche le abilità qualificate di problem solving (Segal, Chipman & Glaser, 1985), le abilità di alfabetizzazione scientifica e tecnologica (Lawless & Brown, 2015; Tortop, 2013), perché queste sono le abilità richieste per la sostenibilità e l'educazione permanente oltre all'istruzione di base. Nel processo di educazione permanente, è possibile affermare che gli studenti si trovano ad affrontare molti problemi della vita reale (Augustine, 2011). L'obiettivo è guidare gli studenti a diventare abili nell'acquisizione di qualifiche applicative. Nel mondo moderno, aumentare la capacità degli studenti di risolvere i problemi e di pensare in modo critico è un obiettivo dell'istruzione in tutti i campi (Olszewski-Kubilius & Thomson, 2015; Paul & Elder, 2012).



Fonte: <https://blog.learnfasthq.com/dr-martha-burns-answers-two-critical-thinking-questions-from-teachers>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



In generale, il pensiero creativo è correlato al pensiero critico e alla risoluzione dei problemi. In realtà, esistono tre dimensioni del pensiero creativo: sintesi, articolazione e immaginazione, che presentano le seguenti qualità (Aslan, 2007; Rhodes, 1961; Sternberg, 2009).

Sintesi: Questa dimensione comprende varie attività, come trarre vantaggio dal pensiero analogo, dedurre risultati originali dal pensiero creativo e critico, ecc.

➤ **Articolazione:** Comporta la formazione di conoscenze vecchie e nuove o l'espansione di quelle attuali con l'aiuto di quelle nuove, la costruzione di relazioni insolite per produrre soluzioni autentiche e la concretizzazione dei pensieri con l'aiuto dell'immaginazione e dell'uso dei materiali.

Immaginazione: Questa dimensione consiste nel costruire relazioni tra pensieri validi e affidabili, presentando modi di pensare flessibili con l'aiuto dell'immaginazione, per arrivare a diverse intuizioni durante il processo di produzione delle idee.

Negli ultimi anni, la creatività è stata valutata come una capacità universale che può essere applicata nelle situazioni quotidiane. Viene interpretata come una capacità dell'intelligenza umana anziché come un soggetto. Sternberg definisce la creatività come un'azione immaginativa modellata in modo da produrre risultati originali e di valore (Craft et al., 2006; Sternberg, 2003). Inoltre, è necessaria la novità piuttosto che l'originalità, nel senso che "l'idea di qualcuno non deve necessariamente riflettere un pensiero che non è mai stato pensato prima da nessuno". Questo pensiero deve essere nuovo per quell'individuo, non necessariamente per la società nel suo complesso. L'insegnamento della creatività e delle arti non è solo un mezzo per promuovere l'inclusione sociale e la diversità, ma anche un modo per sviluppare le capacità di risoluzione dei problemi e la creatività che sono essenziali per il successo nell'economia del XXI secolo" (Fonte: Sir John Daniel, "Mega-School"): Sir John Daniel, "Mega-scuole, tecnologia e insegnanti: Achieving Education for All").

Incorporare la creatività e le arti nell'istruzione può essere uno strumento efficace per promuovere il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi negli studenti. Attraverso le arti, gli studenti possono imparare a pensare fuori dagli schemi, a esplorare molteplici prospettive e ad affrontare i problemi in modo innovativo. Uno dei modi principali in cui la creatività e le arti possono promuovere il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi è incoraggiare il pensiero divergente. Il pensiero divergente è la capacità di generare soluzioni multiple a un problema, in contrapposizione al pensiero convergente, che si concentra sulla ricerca della singola soluzione migliore. Attraverso attività artistiche come il brainstorming, l'improvvisazione e la scrittura creativa, gli studenti possono esercitarsi a generare soluzioni multiple a un problema, che possono tradursi in situazioni di problem solving nella vita reale.

Un altro modo in cui la creatività e le arti possono promuovere il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi è incoraggiare il pensiero interdisciplinare. Integrando varie forme d'arte come la musica, il teatro e le arti visive nelle materie accademiche, gli studenti possono imparare a fare collegamenti tra le diverse discipline, favorendo un approccio più olistico alla risoluzione dei problemi. Per esempio, gli studenti possono usare l'arte visiva per esplorare concetti scientifici o scrivere un'opera teatrale per rappresentare un evento storico, incoraggiandoli a pensare criticamente all'argomento e ad affrontarlo da diverse angolazioni.

Inoltre, le arti possono aiutare gli studenti a sviluppare la capacità di analizzare e interpretare informazioni complesse. Attraverso attività come la lettura ravvicinata della letteratura o l'analisi di opere d'arte, gli studenti possono imparare a scomporre informazioni complesse in parti più piccole e maneggevoli, consentendo loro di identificare schemi e creare collegamenti tra idee apparentemente disparate. Questa abilità può essere applicata alle situazioni di problem solving della vita reale, in cui gli studenti devono analizzare e interpretare le informazioni per trovare soluzioni efficaci (Bresler, L. (Ed.). (2014). *The Palgrave Handbook of Creativity and Culture Research*, Palgrave Macmillan).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Inoltre, incorporare la creatività e le arti nella didattica può aiutare gli studenti a sviluppare la loro capacità di comunicare in modo efficace. Esprimendo le loro idee attraverso forme d'arte come la scrittura, la musica o l'arte visiva, gli studenti possono sviluppare la capacità di articolare i loro pensieri e le loro idee in modo chiaro e conciso. Questa abilità può essere preziosa nelle situazioni reali di risoluzione dei problemi, in cui una comunicazione efficace è spesso essenziale.

"Le arti e la creatività svolgono un ruolo fondamentale nel promuovere l'inclusione sociale e nel costruire ponti tra comunità diverse. Incoraggiando il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi, le arti possono contribuire a promuovere l'empatia, la tolleranza e la comprensione" (Elliot Eisner, "The Arts and the Creation of Mind"). Esempi di come la creatività e le arti possano essere utilizzate efficacemente in ambito educativo per promuovere il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi si trovano in diverse materie e livelli di istruzione. Per esempio, in una classe di scienze, gli studenti potrebbero usare l'arte per esplorare concetti scientifici come il ciclo dell'acqua o il corpo umano, incoraggiandoli ad affrontare la materia da una prospettiva diversa. In una classe di storia, gli studenti potrebbero usare la scrittura creativa per esplorare gli eventi storici o creare un'opera teatrale per rappresentare la vita di personaggi storici, incoraggiandoli a pensare in modo critico all'argomento e a sviluppare empatia per coloro che hanno vissuto nel passato. Inoltre, in una classe di matematica, gli studenti potrebbero usare l'arte visiva per esplorare concetti matematici come la geometria o la statistica, incoraggiandoli a fare collegamenti tra materie apparentemente disparate.

In sintesi, incorporare la creatività e le arti nell'istruzione può essere uno strumento efficace per promuovere il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi negli studenti. Incoraggiando il pensiero divergente e interdisciplinare e sviluppando la capacità di analizzare e interpretare informazioni complesse e di comunicare in modo efficace, gli studenti possono sviluppare le competenze necessarie per avere successo nelle situazioni reali di risoluzione dei problemi. Offrendo agli studenti l'opportunità di impegnarsi nelle arti, gli educatori possono promuovere un ambiente di apprendimento più coinvolgente, inclusivo e innovativo.

In dettaglio:

1. **Incoraggiare l'esplorazione:** Offrire agli studenti l'opportunità di esplorare diverse forme d'arte e attività creative. Ciò può includere arti tradizionali come il disegno e la pittura, ma anche forme meno tradizionali come la musica, la danza e il teatro. Incoraggiate la sperimentazione e l'assunzione di rischi per aiutare gli studenti a sviluppare le loro capacità creative.
2. **Promuovere il pensiero critico:** Incoraggiare gli studenti a pensare in modo profondo e critico all'arte che creano e al mondo che li circonda. Aiutateli a sviluppare la capacità di analizzare e interpretare l'arte e di pensare criticamente a questioni e problemi sociali.
3. **Risoluzione di problemi in collaborazione:** Utilizzate i progetti artistici per incoraggiare la collaborazione e la capacità di risolvere i problemi. Offrite agli studenti l'opportunità di lavorare insieme per risolvere sfide creative, come la progettazione di un murale comunitario o la creazione di una performance.
4. **Celebrare la diversità:** Utilizzare le arti come strumento per celebrare la diversità e promuovere l'inclusione sociale. Incoraggiate gli studenti a esplorare e apprezzare culture e prospettive diverse attraverso l'arte e offrite loro l'opportunità di mostrare il proprio background culturale.
5. **Collegare l'arte ai problemi del mondo reale:** Aiutate gli studenti a collegare l'arte ai problemi del mondo reale, chiedendo loro di considerare come una particolare opera d'arte possa



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



essere collegata a eventi attuali o a questioni sociali. Questo può aiutarli a sviluppare l'empatia e la comprensione di prospettive diverse.

6. **Fornire un feedback positivo:** Incoraggiare e celebrare la creatività e i risultati artistici degli studenti. Fornire un feedback costruttivo e un sostegno per aiutare gli studenti ad avere fiducia nelle loro capacità e incoraggiarli a continuare a esplorare la loro creatività.

Integrando la creatività e le arti con il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi, gli insegnanti possono contribuire a promuovere l'inclusione sociale e a far sì che gli studenti diventino individui creativi, impegnati e socialmente consapevoli. "Le arti e la creatività sono importanti per promuovere l'inclusione sociale, in quanto possono fornire un mezzo di espressione e comunicazione a individui che possono sentirsi emarginati o esclusi. Sviluppando il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi attraverso le arti, possiamo promuovere la diversità e migliorare la coesione sociale" (OCSE, "Arts for Inclusion: The Role of the Arts in Achieving Social Inclusion"). "I sistemi educativi dovrebbero enfatizzare lo sviluppo della creatività e della capacità di risolvere i problemi attraverso le arti, poiché queste competenze sono essenziali per il successo nell'economia basata sulla conoscenza. Promuovendo l'inclusione sociale e la diversità attraverso le arti, possiamo anche contribuire a costruire comunità più forti e resistenti" (OCSE, "Creative Problem Solving for the 21st Century: Skills for Work and Life").

Ulteriori risorse di

"Il ruolo dell'educazione artistica nel promuovere la creatività e migliorare lo sviluppo cognitivo" di Cathy Smilan. Pubblicato in *Art Education*, 68(5), 12-18. doi: 10.1080/00043125.2015.1079891.

"Strategie di pensiero visivo: Using Art to Deepen Learning Across School Disciplines" di Philip Yenawine. Pubblicato da Harvard Education Press, 2013.

Materiale video

Come l'arte può aiutare ad analizzare: <https://www.youtube.com/watch?v=ubEadhXWwV4>

Sviluppare il pensiero critico e la risoluzione di problemi attraverso l'arte:

<https://www.youtube.com/watch?v=PTi-Tq8JA98>

6.3 Sostenere l'apprendimento socio-emotivo

Lo sviluppo della competenza socio-emotiva è una chiave per il successo a scuola e nella vita. Le ricerche dimostrano che la competenza sociale ed emotiva ha effetti positivi sul rendimento scolastico, giova alla salute fisica, migliora la cittadinanza, è richiesta dai datori di lavoro, è essenziale per il successo nella vita e riduce il rischio di disadattamento, relazioni fallite, violenza interpersonale, abuso di sostanze e infelicità (Elias et al., 1997; Zins, Weissberg, et al., 2004). L'obiettivo di SEL è aiutare gli studenti a identificare e comprendere i propri sentimenti, esprimere e regolare le proprie emozioni, entrare in empatia e comunicare con gli altri e costruire la resilienza mentale. In altre parole, gli studenti che beneficiano di un programma SEL svilupperanno la consapevolezza di sé, l'autocontrollo e la consapevolezza sociale e impareranno a costruire relazioni forti e a prendere buone decisioni (NESET, 2017). Si tratta di competenze fondamentali per la vita che aiuteranno gli studenti a passare all'età adulta come cittadini autonomi e responsabili e ad orientarsi nel mercato del lavoro. Gli studenti che sperimentano una salute mentale e un benessere positivi ottengono risultati migliori a livello accademico, beneficiano di relazioni sane con i loro coetanei e si impegnano in modo significativo nelle attività scolastiche (LifeComp, 2020).



AUTOEFFICACIA	Capacità di perseverare, auto-motivazione, auto-incoraggiamento, esplorazione e valorizzazione delle proprie capacità, realizzazione delle proprie capacità e risorse.
CONSAPEVOLEZZA SOCIALE	Sviluppare la capacità di comprendere, accettare ed entrare in empatia con le idee, i sentimenti, i pensieri e i punti di vista di altri provenienti da contesti e culture diverse.
GESTIONE SOCIALE e CAPACITÀ DECISIONALI RESPONSABILI	Sviluppare la capacità dell'individuo di fare scelte sicure e costruttive sulle scelte intrapersonali e interpersonali.
IMPEGNO SOCIALE	L'individuo ha la capacità di considerare gli altri e di mostrare il desiderio di contribuire al benessere della scuola e della comunità.

(Adattato da CASEL, 2012)

SEL in classe

Il processo di insegnamento dell'apprendimento socio-emotivo (SEL) nelle aule scolastiche prevede in genere le seguenti fasi:

1. **Definire gli obiettivi:** Il primo passo nell'insegnamento di SEL è quello di stabilire obiettivi chiari su ciò che si vuole che gli studenti imparino e raggiungano. Questi obiettivi devono essere specifici, misurabili e allineati con le competenze e gli standard SEL.
2. **Creare un ambiente di apprendimento sicuro e favorevole:** La creazione di un ambiente di classe sicuro e favorevole è essenziale per la promozione di SEL. Gli insegnanti devono stabilire aspettative, regole e routine chiare che promuovano il rispetto, l'empatia e un comportamento positivo.
3. **Modellare e mettere in pratica le competenze SEL:** Gli insegnanti devono modellare le competenze SEL come la consapevolezza di sé, l'autoregolazione, la consapevolezza sociale, le abilità relazionali e il processo decisionale responsabile e offrire agli studenti l'opportunità di praticare queste competenze attraverso giochi di ruolo, discussioni di gruppo e altre attività.
4. **Fornire feedback e rinforzi:** Gli insegnanti devono fornire feedback e rinforzi continui per aiutare gli studenti a sviluppare e perfezionare le loro competenze SEL. Ciò può includere elogi, riconoscimenti e feedback costruttivi che aiutino gli studenti a identificare le aree di miglioramento.
5. **Integrare SEL nel programma di studi:** Il SEL dovrebbe essere integrato nel programma di studi e insegnato in tutte le materie, non solo in lezioni dedicate al SEL. Gli insegnanti possono incorporare il SEL nelle discussioni, nei compiti e nei progetti in classe per aiutare gli studenti ad applicare e mettere in pratica le loro abilità in situazioni reali.
6. **Coinvolgere le famiglie e le comunità:** Infine, gli insegnanti devono coinvolgere le famiglie e le comunità nel processo di insegnamento di SEL per garantire che gli studenti ricevano un sostegno e un rinforzo costante sia all'interno che all'esterno della classe. Ciò può includere la



condivisione di informazioni su SEL, l'invito alle famiglie a partecipare ad attività SEL e la collaborazione con partner della comunità per promuovere SEL.

Un programma di studi SEL dovrebbe fornire ampie opportunità di lavoro di gruppo e creare un ambiente di apprendimento sicuro per facilitare l'impegno degli studenti.

- **Lavoro di gruppo collaborativo**

Le attività regolari di lavoro di gruppo consentono agli studenti di imparare a cooperare e a negoziare, a costruire capacità di leadership e a identificare i propri punti di forza in un contesto di gruppo. L'apprendimento collaborativo può contribuire a promuovere il legame tra gli studenti e ad aumentare la loro consapevolezza culturale interagendo con altri diversi da loro.

- ✓ Per integrare la SEL in materie specifiche, gli studenti possono fare giochi di carte durante le lezioni di matematica o incorporare il vocabolario SEL negli esercizi di scrittura creativa e nelle attività di gioco di ruolo. I giochi di ruolo sono un ottimo modo per sviluppare l'empatia e risolvere i conflitti mettendosi nei panni degli altri.

- **Processo decisionale responsabile**

Il processo decisionale responsabile è un'importante abilità di vita che insegna agli studenti a fare scelte costruttive tenendo conto delle potenziali implicazioni etiche, dei problemi di sicurezza, delle norme sociali e delle conseguenze dirette e indirette. Incoraggia gli studenti a esercitare l'autocontrollo e a sviluppare l'indipendenza e la fiducia in se stessi. Le attività di collaborazione incentrate sulla risoluzione dei problemi e sulle capacità decisionali consentono agli studenti di lavorare insieme per identificare e superare diverse sfide.

- ✓ Aiutate i vostri studenti a prendere decisioni informate utilizzando il Metodo del Cerchio di Qualità. Seguite questi passaggi: identificate il problema, valutate la situazione, fate un brainstorming delle possibili soluzioni, analizzate le opzioni e considerate le potenziali conseguenze di ciascuna opzione per tutte le parti coinvolte, fate una scelta.

- **Mentalità di crescita**

Promuovere negli studenti una mentalità di crescita, termine coniato dalla dottoressa Carol Dweck, è parte integrante dell'approccio SEL, in quanto incoraggia gli studenti a considerare l'apprendimento come un processo continuo. Le attività di riflessione e di definizione degli obiettivi consentono agli studenti di identificare e riflettere criticamente sui propri punti di forza e di debolezza in determinate aree e di monitorare i propri progressi.

- ✓ Uno strumento utile a questo proposito potrebbe essere un esercizio di scrittura di un diario riflessivo che utilizzi spunti come: "Qual è una cosa che la tua squadra potrebbe fare in modo diverso la prossima volta per risolvere questo problema? Oppure, Quando è stata l'ultima volta che hai mostrato empatia a un compagno di classe? (NEA, 2021). Insegnare agli studenti a fissare degli obiettivi, a riflettere sui loro successi e a riconoscere le loro battute d'arresto permette loro di celebrare i loro progressi senza concentrarsi sul risultato finale.

- **Altre semplici attività SEL:**

- ✓ narrazione collaborativa
- ✓ incontri di classe
- ✓ atti casuali di gentilezza
- ✓ incoraggiare un discorso positivo su di sé
- ✓ dibattito
- ✓ tecniche di mindfulness (check-in emozionale quotidiano, diario della gratitudine)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Nella società odierna, i bambini devono affrontare innumerevoli situazioni che possono avere un effetto negativo sul loro sviluppo socio-emotivo e accademico e, in ultima analisi, sulla loro felicità nella vita. L'apprendimento socio-emotivo (SEL) è strettamente legato all'inclusione sociale perché aiuta gli studenti a sviluppare le conoscenze, gli atteggiamenti e le abilità necessarie per creare e mantenere relazioni positive con gli altri. Attraverso il SEL, gli studenti imparano a comprendere e a gestire le proprie emozioni, a entrare in empatia con gli altri, a comunicare efficacemente e a lavorare in modo collaborativo.

Quando gli studenti possiedono solide competenze socio-emotive, sono meglio attrezzati per affrontare le situazioni sociali e costruire relazioni positive con i loro coetanei, indipendentemente dalle loro differenze di razza, etnia, cultura, religione, sesso, abilità o altre caratteristiche. Promuovendo l'empatia, il rispetto e la comprensione, la SEL può contribuire a creare una comunità scolastica più inclusiva e solidale, in cui tutti gli studenti si sentano apprezzati, rispettati e accettati. Inoltre, l'approccio SEL può aiutare a prevenire e ridurre il bullismo e altre forme di comportamento di esclusione, promuovendo un clima scolastico positivo in cui tutti si sentano sicuri e supportati. Sviluppando le competenze socio-emotive degli studenti, l'approccio SEL può contribuire a promuovere una cultura di gentilezza, compassione e inclusione e, in ultima analisi, a creare una società più equa e giusta.

La creatività e le arti sono strumenti potenti per sostenere l'educazione sessuale e promuovere l'inclusione sociale. Le arti possono promuovere l'autostima e la fiducia in se stessi, in particolare tra gli studenti provenienti da comunità emarginate o sottorappresentate. Nel suo libro "The Creativity Crisis", Kyung Hee Kim sottolinea l'importanza dell'educazione artistica nel promuovere la fiducia in se stessi e l'autostima, in particolare tra gli studenti che possono sentirsi emarginati o esclusi dagli ambienti accademici tradizionali (Kim, 2011). Fornendo opportunità di espressione artistica e di riconoscimento, le arti possono aiutare gli studenti a costruire un senso di autostima e di autoefficacia, che a sua volta può contribuire a promuovere una salute mentale e un benessere positivi.

L'espressione artistica permette agli studenti di entrare in contatto con altri che condividono i loro interessi e le loro passioni, indipendentemente dal loro background o dalla loro identità. Celebrando la diversità e promuovendo l'empatia e la comprensione, le arti possono contribuire ad abbattere le barriere e a creare una società più inclusiva ed equa. Come si legge in una relazione del 2018 della Commissione Cultura e Istruzione dell'UE, "l'arte e la cultura sono elementi chiave del nostro comune patrimonio europeo e offrono l'opportunità di mettere in contatto persone di diversa provenienza e cultura" (Parlamento europeo, 2018, p. 3).

Un esempio particolarmente efficace del ruolo delle arti nel promuovere l'inclusione sociale è l'uso del teatro nella risoluzione dei conflitti e negli sforzi di costruzione della pace. Nel suo libro "Teatro per la risoluzione dei conflitti: In the Classroom and Beyond", la dottoressa Nanci Olive, educatrice teatrale, descrive i modi in cui il teatro può essere utilizzato per promuovere il dialogo e la comprensione tra individui provenienti da contesti diversi, in particolare nelle aree colpite da conflitti o violenze (Olive, 2010). Fornendo uno spazio sicuro e di supporto agli individui per condividere le loro storie e prospettive, il teatro può aiutare a promuovere l'empatia e la comprensione e a costruire ponti tra comunità storicamente divise. Attraverso l'espressione artistica, gli studenti sono in grado di sviluppare la loro intelligenza emotiva, costruire l'autostima e imparare importanti abilità sociali. Inoltre, le arti promuovono l'empatia e la comprensione e possono contribuire ad abbattere le barriere e a creare una società più inclusiva ed equa. È quindi essenziale continuare a dare priorità all'educazione artistica nelle nostre scuole e comunità e riconoscere il ruolo importante che le arti svolgono nella promozione dello sviluppo socio-emotivo e dell'inclusione sociale.

Secondo la strategia Istruzione e Formazione 2020 della Commissione Europea, l'apprendimento socio-emotivo (SEL) è definito come "il processo attraverso il quale bambini e adulti acquisiscono e



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



applicano efficacemente le conoscenze, gli atteggiamenti e le abilità necessarie per comprendere e gestire le emozioni, stabilire e raggiungere obiettivi positivi, provare e mostrare empatia per gli altri, stabilire e mantenere relazioni positive e prendere decisioni responsabili". La creatività e le arti sono strumenti potenti per sostenere l'apprendimento socio-emotivo (SEL) in diversi modi. In primo luogo, le arti forniscono agli studenti un ambiente sicuro e di sostegno per esprimere le loro emozioni e i loro sentimenti. Creando arte, gli studenti possono esplorare i loro pensieri e sentimenti più intimi e sviluppare la loro intelligenza emotiva. Questo permette loro di comprendere e gestire meglio le proprie emozioni e di entrare in empatia con gli altri. L'intelligenza emotiva è essenziale per sviluppare individui a tutto tondo, in grado di prosperare sia a livello accademico che nella vita privata.

La creatività e le arti sono strumenti potenti per sostenere l'educazione sessuale, perché offrono agli studenti uno spazio sicuro per esplorare le loro emozioni e sviluppare le loro abilità sociali. Impegnandosi in attività creative, gli studenti imparano a esprimersi in modi diversi e a sviluppare la loro intelligenza emotiva. Secondo uno studio del National Endowment for the Arts, gli studenti che partecipano alle arti hanno maggiori probabilità di dimostrare empatia, lavoro di squadra e fiducia in se stessi rispetto a quelli che non lo fanno. Inoltre, le arti possono aiutare a costruire la fiducia in se stessi e l'autostima. Quando gli studenti si impegnano in attività creative, hanno l'opportunità di mostrare i loro talenti e le loro capacità, il che può essere incredibilmente rafforzativo. Questo senso di realizzazione può aiutare gli studenti a sentirsi più sicuri delle proprie capacità e più disposti a rischiare e a provare cose nuove. Inoltre, le arti promuovono il lavoro di squadra e la collaborazione. Molti progetti creativi richiedono che gli studenti lavorino insieme, condividano idee e si sostengano a vicenda. Lavorando in modo collaborativo, gli studenti imparano a comunicare in modo efficace, ad ascoltare gli altri e a lavorare per un obiettivo comune. Sono tutte abilità sociali essenziali, importanti per il successo a scuola e nella vita. Le arti incoraggiano la risoluzione dei problemi e il pensiero critico. Quando gli studenti creano arte, devono prendere decisioni su colori, composizione e forma. Devono anche pensare in modo creativo per risolvere i problemi e proporre nuove idee. Queste abilità sono importanti per il successo in qualsiasi campo, poiché consentono di affrontare le sfide con creatività e innovazione. Infine, le arti possono contribuire a promuovere un senso di comunità e di appartenenza. Quando gli studenti partecipano alle arti, diventano parte di una comunità creativa più ampia. Questo può essere incredibilmente gratificante e può aiutare gli studenti a sentirsi legati a qualcosa di più grande di loro. Questo senso di appartenenza è importante per costruire relazioni positive e sviluppare un senso di scopo e di significato nella vita. In conclusione, impegnandosi in attività creative, gli studenti possono sviluppare la loro intelligenza emotiva, acquisire fiducia in se stessi, promuovere il lavoro di squadra e la collaborazione, incoraggiare la risoluzione dei problemi e il pensiero critico e favorire un senso di comunità e di appartenenza.

La creatività e le arti non sono solo strumenti potenti per sostenere l'apprendimento socio-emotivo, ma anche per promuovere l'inclusione sociale. Quando gli studenti si impegnano in attività creative, hanno l'opportunità di esprimersi in modi unici e significativi e di entrare in contatto con altri che condividono i loro interessi e le loro passioni. Questo senso di connessione e di comunità è essenziale per promuovere l'inclusione sociale e creare una società più equa e inclusiva. Un modo in cui la creatività e le arti possono promuovere l'inclusione sociale è fornire agli studenti uno spazio sicuro e di sostegno per esplorare le loro identità e condividere le loro esperienze. L'espressione artistica può aiutare gli studenti a riconoscere e celebrare le proprie differenze e ad apprezzare la diversità degli altri. Promuovendo la consapevolezza di sé e l'empatia, le arti possono contribuire ad abbattere le barriere e a creare una comunità più inclusiva. Inoltre, le arti possono contribuire a promuovere l'inclusione sociale offrendo agli studenti l'opportunità di impegnarsi con la propria comunità in modi significativi. Attraverso progetti artistici e spettacoli basati sulla comunità, gli studenti possono entrare in contatto con altre persone al di fuori della loro cerchia sociale e costruire relazioni con individui provenienti da contesti diversi. Ciò può contribuire a creare un senso di appartenenza e di connessione e a promuovere una comunità più inclusiva e solidale.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



La ricerca ha anche dimostrato che l'educazione artistica può avere un impatto positivo sui risultati accademici e sullo sviluppo socio-emotivo, in particolare per gli studenti delle comunità sottorappresentate. Uno studio del National Endowment for the Arts ha rilevato che gli studenti provenienti da famiglie a basso reddito che hanno partecipato alle attività artistiche hanno ottenuto risultati accademici più elevati, migliori competenze sociali e un maggiore senso di impegno civico rispetto a coloro che non hanno partecipato alle attività artistiche (National Endowment for the Arts, 2012). Inoltre, la Commissione europea ha riconosciuto l'importanza dell'educazione artistica nel promuovere l'inclusione sociale e la diversità culturale. La comunicazione della Commissione del 2017 "Rafforzare l'identità europea attraverso l'istruzione e la cultura" ha sottolineato la necessità di aumentare gli investimenti nell'educazione artistica e nelle attività culturali, in particolare per le comunità emarginate (Commissione europea, 2017). Impegnandosi in attività creative come la pittura, il disegno o la scrittura, gli studenti sono in grado di esprimere le proprie emozioni in modo tangibile e di sviluppare la capacità di riconoscere e gestire le proprie emozioni. Inoltre, attraverso la collaborazione artistica e la comunicazione, gli studenti sono in grado di sviluppare le loro competenze socio-emotive, tra cui l'empatia e la comunicazione (Jensen, 2008).

Oltre a promuovere la SEL, le arti sono anche un potente strumento per promuovere l'inclusione sociale. L'espressione artistica permette agli studenti di entrare in contatto con altre persone che condividono i loro interessi e le loro passioni, indipendentemente dalla loro provenienza o identità. Celebrando la diversità e promuovendo l'empatia e la comprensione, le arti possono contribuire ad abbattere le barriere e a creare una società più inclusiva ed equa. Come si legge in un rapporto del 2018 della Commissione Cultura e Istruzione dell'UE, "l'arte e la cultura sono elementi chiave del nostro comune patrimonio europeo e offrono l'opportunità di mettere in contatto persone di diversa provenienza e cultura" (Parlamento europeo, 2018, p. 3).

In conclusione, la creatività e le arti sono strumenti potenti per sostenere la SEL e promuovere l'inclusione sociale. Attraverso l'espressione artistica, gli studenti sono in grado di sviluppare la loro intelligenza emotiva, costruire l'autostima e imparare importanti abilità sociali. Inoltre, le arti promuovono l'empatia e la comprensione e possono contribuire ad abbattere le barriere e a creare una società più inclusiva ed equa. È quindi essenziale continuare a dare priorità all'educazione artistica nelle nostre scuole e comunità e riconoscere il ruolo importante che le arti svolgono nella promozione dello sviluppo socio-emotivo e dell'inclusione sociale. Si tratta di un processo di sviluppo di competenze legate all'autoconsapevolezza, all'autogestione, alla consapevolezza sociale, alle capacità relazionali e al processo decisionale responsabile. Ecco alcuni suggerimenti per gli educatori su come utilizzare efficacemente la creatività e le arti nell'educazione per sostenere la SEL:

1. Incorporare attività artistiche: Integrare le attività artistiche, come le arti visive, la musica, il teatro e la danza, nei piani di lezione. Queste attività possono aiutare gli studenti a esprimere le loro emozioni, i loro pensieri e le loro idee in modo creativo e possono fornire uno spazio sicuro per l'espressione e l'esplorazione di sé.
2. Incoraggiare l'autoespressione: Favorire un ambiente che incoraggi gli studenti a esprimersi liberamente senza temere giudizi o critiche. Permettete agli studenti di condividere i loro pensieri, sentimenti e idee attraverso diverse forme di espressione artistica, come la scrittura, il disegno, la pittura o la recitazione, e fornite un feedback costruttivo e di supporto.
3. Promuovere la collaborazione: Utilizzate attività di gruppo basate sulle arti per promuovere la collaborazione e il lavoro di squadra tra gli studenti. Incoraggiate gli studenti a lavorare insieme su progetti artistici, come la creazione di un murale, la composizione di una canzone o la rappresentazione di un'opera teatrale. Le attività artistiche di collaborazione possono aiutare gli studenti a sviluppare capacità di comunicazione, empatia e senso di comunità.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



4. Collegarsi agli interessi degli studenti: Incorporare attività artistiche in linea con gli interessi e le passioni degli studenti. Per esempio, se uno studente è interessato alla musica, consentitegli di creare una propria canzone o di comporre la musica per una poesia. Collegare le attività artistiche agli interessi degli studenti può favorire l'impegno e la motivazione e può aiutare gli studenti a sviluppare un senso di appartenenza e di orgoglio per il proprio lavoro.
5. Utilizzare le arti per la riflessione e l'autovalutazione: Le arti possono essere utilizzate come strumento di riflessione e autovalutazione. Incoraggiate gli studenti a riflettere sulle loro creazioni artistiche e sul loro rapporto con le emozioni, le esperienze e la crescita personale. Questo può aiutare gli studenti a sviluppare la consapevolezza di sé e le capacità di autoregolazione.
6. Creare uno spazio sicuro e inclusivo: Assicuratevi che le attività artistiche in classe creino uno spazio sicuro e inclusivo per tutti gli studenti. Rispettare e valorizzare prospettive, culture e background diversi. Incoraggiate gli studenti ad apprezzare e imparare dalle espressioni artistiche degli altri e promuovete una cultura di inclusione, rispetto ed empatia.
7. Integrare le arti in altre materie: Esplorate i modi per integrare le arti in altre materie, ad esempio usando l'arte per rappresentare eventi storici, incorporando la musica nelle lezioni di matematica o usando il teatro per esplorare la letteratura. Questo approccio interdisciplinare può migliorare la comprensione delle diverse materie da parte degli studenti, favorire la creatività e sostenere le competenze SEL.
8. Fornire opportunità di riflessione e discussione: Lasciare agli studenti il tempo di riflettere sulle loro attività artistiche e di discutere le loro esperienze con i compagni. La riflessione e la discussione possono aiutare gli studenti a elaborare le proprie emozioni, ad approfondire la comprensione di se stessi e degli altri e a sviluppare abilità sociali, come l'ascolto attivo e l'empatia.
9. Celebrare la creatività: Riconoscere e celebrare la creatività e i risultati artistici degli studenti. Esponete le opere degli studenti in classe o nelle gallerie della scuola, organizzate spettacoli o vetrine per mostrare il talento degli studenti e fornite un feedback che riconosca gli sforzi e i risultati degli studenti. La celebrazione della creatività può aumentare l'autostima, la motivazione e il senso di appartenenza degli studenti.

Incorporando attività basate sulle arti, favorendo l'autoespressione, incoraggiando la collaborazione, collegandosi agli interessi degli studenti, promuovendo la riflessione e l'autovalutazione, creando uno spazio sicuro e inclusivo, integrando le arti in altre materie, fornendo opportunità di riflessione e discussione e celebrando la creatività, gli educatori possono utilizzare efficacemente le arti per promuovere le competenze SEL e sostenere lo sviluppo olistico dei loro studenti.

Risorse aggiuntive

"L'integrazione delle arti nell'educazione: Insegnanti e artisti didattici come agenti di cambiamento" di Gail Humphries Mardirosian e Yvonne Pelletier Lewis.

"L'educatore artistico: Approcci creativi, fantasiosi e innovativi all'insegnamento" di Sue Cowley

Materiale video

Il potere dell'educazione artistica nell'apprendimento sociale ed emotivo" di Edutopia:

<https://www.youtube.com/watch?v=FqINTOY8JzA>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



"Integrazione delle arti: Social Emotional Learning Through the Arts" della New Hampshire PBS:
<https://www.youtube.com/watch?v=fjaRfd4il4g>

Sintesi

In conclusione, l'integrazione della creatività e delle arti nell'istruzione ha un potenziale immenso per migliorare l'impegno degli studenti, favorire la comprensione culturale, promuovere il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi e sostenere l'apprendimento socio-emotivo. Riconoscendo il valore intrinseco dell'espressione artistica e il suo potere di ispirare, gli educatori possono creare un ambiente di apprendimento dinamico e inclusivo che favorisca lo sviluppo olistico degli studenti. Impegnandosi in attività creative, gli studenti sono incoraggiati a pensare in modo fantasioso, a correre rischi e a esplorare prospettive diverse. Questo processo non solo approfondisce la comprensione delle materie accademiche, ma coltiva anche competenze essenziali come la risoluzione dei problemi, la comunicazione e la collaborazione. Le arti forniscono agli studenti una piattaforma per affrontare le sfide, sperimentare soluzioni innovative e sviluppare la resilienza di fronte alle difficoltà. Queste esperienze li mettono in grado di diventare pensatori adattabili e indipendenti, capaci di affrontare le complesse situazioni del mondo reale.

Inoltre, le arti offrono una via unica per promuovere la comprensione culturale. Esponendo gli studenti alle diverse tradizioni artistiche, alla musica, alla danza, alle arti visive e alla letteratura di culture diverse, essi acquisiscono una visione più ampia del mondo e un apprezzamento per la ricchezza dell'espressione umana. Questa esposizione incoraggia l'empatia, il rispetto e il senso di appartenenza tra studenti di diversa provenienza. Impegnandosi con diverse forme artistiche, imparano a riconoscere l'umanità condivisa e le prospettive uniche degli altri, promuovendo una cultura di inclusione e rispetto reciproco.

Inoltre, le arti hanno un profondo impatto sull'apprendimento socio-emotivo. Fornendo un mezzo di espressione personale, gli studenti possono esplorare e comunicare i loro pensieri, sentimenti ed esperienze. Questo processo non solo migliora la loro autoconsapevolezza, ma li aiuta anche a sviluppare empatia e intelligenza emotiva. Le arti offrono agli studenti uno spazio sicuro e di supporto per esprimere ed elaborare emozioni complesse, costruendo resilienza e favorendo il benessere mentale. Attraverso le attività creative, gli studenti possono anche acquisire fiducia in se stessi, sviluppare un senso di identità e instaurare relazioni positive con i coetanei e i mentori.

In conclusione, l'integrazione della creatività e delle arti nell'istruzione è fondamentale per lo sviluppo olistico degli studenti. Incorporando esperienze artistiche, gli educatori possono liberare il pieno potenziale degli studenti, alimentando il loro impegno, favorendo la comprensione culturale, promuovendo il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi e sostenendo l'apprendimento socio-emotivo. Abbracciare il potere della creatività nell'educazione non è solo un mezzo per ottenere il successo accademico, ma anche un investimento per formare individui a tutto tondo che siano in grado di affrontare le complessità del mondo con empatia, resilienza e un profondo apprezzamento per le arti.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Capitolo 7. Raccomandazioni e suggerimenti per gli educatori sociali e il personale docente

Autore: Ozcan YUCEL

Introduzione

Come educatori, siamo costantemente alla ricerca di nuovi modi per coinvolgere i nostri studenti e migliorare le loro esperienze di apprendimento. Mentre i metodi di insegnamento tradizionali possono funzionare per alcuni studenti, altri possono avere difficoltà a trattenere le informazioni o a rimanere concentrati durante le lezioni. È qui che può essere utile incorporare la creatività e l'arte in classe. Offrendo agli studenti l'opportunità di esprimersi in modo creativo, possiamo aiutarli a entrare in contatto con il materiale in modo coinvolgente e memorabile. L'importanza dell'arte nell'educazione è legata anche all'autostima, all'espressione e al corretto sviluppo. Sono tutti aspetti importanti dell'apprendimento: "C'è una forte connessione tra arte e idee" (Ebner, 2006).

Molti studi hanno dimostrato che l'inserimento della creatività e dell'arte nel curriculum può avere un impatto positivo sull'apprendimento degli studenti. Per esempio, uno studio condotto dalla National Art Education Association ha rilevato che gli studenti che hanno partecipato a lezioni di arti visive hanno ottenuto una media superiore, punteggi più alti nei test e una maggiore probabilità di diplomarsi. Inoltre, uno studio pubblicato sul Journal of Educational Psychology ha rilevato che l'inserimento dell'arte nelle lezioni di scienze ha migliorato la comprensione del materiale e la capacità di pensiero critico degli studenti. Ci sono molti modi pratici per incorporare la creatività e l'arte in classe. Ad esempio, l'utilizzo di supporti visivi come poster, infografiche e illustrazioni può contribuire a rendere l'apprendimento più coinvolgente e memorabile. Anche incoraggiare gli studenti a raccontare storie, a fare disegni o a creare una rappresentazione visiva di ciò che hanno imparato può contribuire a rafforzare la loro comprensione del materiale.

Oltre agli ausili visivi, le attività pratiche come il disegno, la pittura e la scultura possono offrire agli studenti una pausa dai metodi di apprendimento tradizionali e stimolare la loro creatività. Questo può essere particolarmente utile per gli studenti che hanno difficoltà a concentrarsi durante le lezioni o che imparano meglio attraverso attività pratiche. Un altro modo per incorporare la creatività e l'arte in classe è quello di integrare la tecnologia. Nell'attuale panorama digitale in rapida evoluzione, l'integrazione della tecnologia è diventata essenziale per trasformare le tradizionali esperienze in classe in ambienti di apprendimento dinamici, interattivi e creativi. Gli insegnanti riconoscono sempre più il ruolo significativo che la tecnologia svolge nel promuovere la creatività e l'espressione artistica degli studenti. Sfruttando la tecnologia, gli insegnanti possono fondere senza soluzione di continuità la creatività e le arti con le moderne pratiche educative, consentendo agli studenti di esplorare la loro immaginazione, pensare in modo critico e impegnarsi in esperienze digitali significative.

L'integrazione della tecnologia offre possibilità illimitate agli educatori che cercano di ispirare e coltivare la creatività nelle loro classi. Dalle presentazioni multimediali e dalle piattaforme interattive alla realtà virtuale e agli strumenti di progettazione digitale, la tecnologia offre una grande quantità di risorse che possono migliorare l'espressione artistica e la risoluzione di problemi creativi. La Commissione europea dimostra che l'inserimento della creatività e dell'arte in classe può avere un impatto significativo sull'apprendimento degli studenti. Sfruttando il potere della tecnologia, gli educatori possono attingere alla curiosità innata degli studenti e promuovere l'amore per la creatività, aprendo la strada al pensiero innovativo e all'innovazione sociale digitale. Offrendo agli studenti l'opportunità di esprimersi in modo creativo, gli insegnanti possono aiutarli a entrare in contatto con il materiale in modo coinvolgente e memorabile.

Un'area particolare in cui la tecnologia ha dimostrato di essere un catalizzatore per la creatività e l'arte è il concetto di innovazione sociale digitale. L'innovazione sociale digitale comprende l'uso della tecnologia e di approcci creativi per affrontare le sfide della società e avere un impatto positivo sulle comunità. Unendo creatività, tecnologia e coscienza sociale, gli studenti possono esplorare il modo in cui i loro talenti artistici possono essere sfruttati per apportare cambiamenti significativi nel mondo. Con gli strumenti e le strategie giuste, gli insegnanti possono creare un ambiente che incoraggi la creatività, l'arte e l'innovazione sociale digitale.

Raccomandazioni

a) Incorporare gli ausili visivi come elemento chiave delle strategie di insegnamento;

Gli ausili visivi possono essere un modo efficace per aiutare gli studenti a comprendere concetti complessi e a impegnarsi nel materiale in modo più significativo. Quando si utilizzano gli ausili visivi nell'insegnamento, è essenziale scegliere immagini che supportino gli obiettivi di apprendimento. Per esempio, quando si insegna la storia, si possono usare mappe storiche e fotografie per aiutare gli studenti a visualizzare il periodo e il luogo di cui si parla. È inoltre consigliabile utilizzare diversi tipi di immagini come diagrammi, tabelle, grafici, fotografie, video e opere d'arte per coinvolgere diversi stili di apprendimento e fornire un'esperienza di apprendimento più dinamica. Anche l'inserimento di creatività e arte nei supporti visivi può migliorare il coinvolgimento e l'apprendimento degli studenti. Ad esempio, si può chiedere agli studenti di creare i propri supporti visivi, come disegni, collage o infografiche, per rappresentare le informazioni apprese. Rendere interattivi gli ausili visivi può aiutare gli studenti a impegnarsi con i contenuti e a trattenere meglio le informazioni. Per esempio, si possono usare lavagne interattive, quiz o giochi per rendere i supporti visivi più coinvolgenti. Inoltre, mettere in relazione gli ausili visivi con situazioni di vita reale può aiutare gli studenti a capire la rilevanza e l'importanza di ciò che stanno imparando.

Ecco alcuni strumenti e risorse per integrare gli ausili visivi nelle lezioni:

Canva: Canva è uno strumento di progettazione grafica gratuito che può essere utilizzato per creare infografiche, diagrammi e illustrazioni.

MindMeister: MindMeister è uno strumento di mappatura mentale collaborativo che può essere utilizzato per creare mappe e diagrammi.

Piktochart: Piktochart è un creatore di infografiche facile da usare che può essere utilizzato per creare infografiche visivamente accattivanti e informative.



Fonte: <https://venngage.com/blog/visual-aids-for-learning-templates/>

b) Per promuovere la creatività degli studenti, inserire nel programma di studio esercizi di scrittura creativa;

La scrittura creativa è un ottimo modo per coinvolgere gli studenti e migliorare il loro apprendimento, ma incorporare la creatività e l'arte può portarla a un livello superiore. Quando si insegna la scrittura creativa, ci sono diverse strategie che possono essere efficaci.

Un approccio è quello di utilizzare suggerimenti visivi, che possono incoraggiare gli studenti a pensare in modo creativo e fuori dagli schemi. Si possono usare fotografie, dipinti o altri tipi di opere d'arte come ispirazione per la scrittura. Anche incoraggiare l'uso del linguaggio descrittivo è importante, perché può aiutare gli studenti a dipingere un'immagine vivida nella mente del lettore. Dettagli sensoriali, metafore e similitudini possono essere utili a questo scopo. Inoltre, strumenti multimediali come video e registrazioni audio possono approfondire la comprensione della materia da parte degli studenti e stimolare idee creative. La scrittura collaborativa può essere un'altra strategia efficace, in quanto incoraggia gli studenti a lavorare insieme e a sviluppare le loro capacità di scrittura e di lavoro di squadra. Infine, mettere in mostra il lavoro degli studenti può aiutare a costruire una comunità di apprendimento positiva e a ispirare gli altri a essere creativi.

Ecco alcuni strumenti e risorse per integrare la scrittura creativa nelle lezioni:

È possibile utilizzare strumenti online come **Poetry Generator** o **Poetry Idea Engine di Scholastic** per aiutare gli studenti a generare idee per scrivere poesie. Inoltre, si possono usare strumenti online come **Storyboard That** o **My Storybook** per aiutare gli studenti a creare storie digitali o fumetti.

NaNoWriMo: NaNoWriMo è un'organizzazione no-profit che incoraggia gli studenti a scrivere romanzi e fornisce risorse e supporto agli educatori.

Scrivere il mondo: Write the World è una comunità di giovani scrittori che offre suggerimenti per la scrittura, recensioni tra pari e concorsi di scrittura per studenti.

Storybird: Storybird è una piattaforma che permette agli studenti di creare e condividere le proprie storie con illustrazioni e grafici.



Fonte: <https://nothingintherulebook.com/2016/04/04/what-is-the-point-of-creative-writing/>



c) Le gite virtuali possono offrire agli studenti un modo emozionante e memorabile di imparare;

Le gite virtuali possono essere un modo meraviglioso per far vivere agli studenti esperienze artistiche e culturali, ma ci sono alcune strategie che possono rendere queste gite ancora più efficaci. Fornire il contesto e le informazioni di base sul luogo o sull'evento che si sta esplorando è essenziale per aiutare gli studenti a capire e ad apprezzare il significato artistico e culturale di ciò che stanno vedendo. Dopo la gita virtuale, incoraggiate gli studenti a riflettere su ciò che hanno imparato e a discutere con i loro compagni per sviluppare le capacità di pensiero critico. L'inserimento di attività artistiche legate al luogo o all'evento esplorato può migliorare l'aspetto creativo del viaggio virtuale. L'uso di risorse multimediali, come video, immagini e mappe interattive, può coinvolgere gli studenti e aiutarli a comprendere meglio il luogo o l'evento esplorato. Infine, personalizzare la gita virtuale in base alle esigenze e agli interessi degli studenti può aumentare il loro impegno e il loro apprendimento. Concentrandosi su stili artistici, artisti o periodi storici specifici a cui gli studenti sono interessati, si può rendere l'esperienza ancora più significativa e coinvolgente. Fornendo un contesto, incoraggiando la riflessione e la discussione, incorporando attività artistiche, utilizzando risorse multimediali e personalizzando l'esperienza, gli educatori possono aiutare gli studenti a sviluppare capacità di pensiero critico e un più profondo apprezzamento per l'arte e le espressioni culturali di tutto il mondo.

Ecco alcuni strumenti e risorse:

Google Earth: Google Earth è uno strumento gratuito basato sul web che consente agli utenti di esplorare il mondo attraverso immagini satellitari e modelli 3D. Gli educatori possono usare Google Earth per creare tour virtuali di diverse località, punti di riferimento storici e meraviglie naturali.

Nearpod: Nearpod è una piattaforma interattiva per le classi che consente agli educatori di creare gite virtuali incorporando contenuti multimediali, come video, immagini a 360 gradi e quiz. Nearpod offre anche gite virtuali già pronte che gli educatori possono utilizzare o modificare in base alle loro esigenze.

Skype in classe: Skype in the Classroom è un servizio gratuito che consente agli educatori di connettersi con esperti e fornitori di gite virtuali di tutto il mondo. Gli educatori possono consultare una serie di opzioni di gite virtuali, come visite a musei, parchi nazionali e siti culturali.

National Geographic Education: National Geographic Education offre una serie di risorse per gite virtuali, tra cui esperienze di realtà virtuale e webcast interattivi. Gli educatori possono anche accedere a piani di lezione e attività preconfezionate per accompagnare le gite virtuali.

Discovery Education: Discovery Education offre una serie di risorse per gite virtuali, tra cui esperienze di realtà virtuale e tour a 360 gradi di monumenti storici e siti culturali. Gli educatori possono anche accedere a piani di lezione e attività preconfezionate per accompagnare le gite virtuali.



Fonte: <https://www.slj.com/story/11-Free-Virtual-Field-Trips-to-tour-the-world-from-home-libraries-home-schooling-covid19-coronavirus>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



d) I progetti artistici permettono agli studenti di esplorare concetti ed esprimere la propria creatività;

I progetti artistici possono essere un modo divertente e coinvolgente per gli studenti di esplorare diversi concetti ed esprimersi in modo creativo. Considerate la possibilità di incorporare nelle vostre lezioni collage, sculture o fotografie. Quando si parla di educazione artistica, ci sono diversi modi per promuovere la creatività e l'impegno degli studenti. Un metodo efficace è quello di dare agli studenti la libertà di scegliere i propri progetti artistici e di esplorare diversi materiali. Questo può aiutarli a sviluppare le capacità decisionali e ad acquisire fiducia nelle proprie capacità. Inoltre, l'introduzione della storia e della cultura dell'arte può approfondire la loro comprensione dell'arte e ispirare la creatività. I progetti artistici collaborativi possono incoraggiare il lavoro di squadra e la capacità di collaborazione, stimolando al contempo la creatività. Fornire opportunità di critica e riflessione può aiutare gli studenti a sviluppare le loro capacità artistiche e a crescere come artisti. Infine, l'integrazione di progetti artistici con altre materie, come scienze o studi sociali, può aiutare gli studenti a collegare i concetti e ad approfondire la comprensione della materia.

Un altro modo per promuovere la creatività e l'impegno nell'educazione artistica è fornire agli studenti l'opportunità di sperimentare tecniche e stili diversi. Incoraggiarli a esplorare diversi mezzi e tecniche artistiche come il disegno, la pittura, la stampa o la tecnica mista può aiutarli a scoprire nuovi modi di esprimersi artisticamente. Gli insegnanti possono anche fornire agli studenti suggerimenti aperti che consentano loro di interpretare e creare opere d'arte uniche.

Anche l'integrazione della tecnologia nell'educazione artistica può essere un modo efficace per coinvolgere gli studenti. Gli studenti possono utilizzare strumenti digitali per creare opere d'arte multimediali, animazioni o illustrazioni digitali. Gli insegnanti possono anche incorporare gallerie d'arte virtuali, musei online o altre risorse digitali per esporre gli studenti a un'ampia gamma di stili e periodi artistici.

Inoltre, l'educazione artistica può trarre beneficio dall'incorporazione di progetti basati sulla comunità che mettano in contatto gli studenti con la comunità in generale. Per esempio, gli studenti possono creare opere d'arte da esporre in spazi pubblici o partecipare a eventi artistici comunitari. Infine, fornire agli studenti un ambiente di apprendimento sicuro e favorevole che incoraggi l'assunzione di rischi e la sperimentazione è fondamentale per promuovere la creatività nell'educazione artistica. Gli insegnanti possono stabilire chiare aspettative e linee guida per il comportamento, promuovendo al contempo un'atmosfera di rispetto e di apertura a idee e prospettive diverse.

In sintesi, ci sono molti modi per promuovere la creatività e l'impegno nell'educazione artistica. Offrendo agli studenti l'opportunità di sperimentare materiali e tecniche diverse, introducendoli alla storia e alla cultura dell'arte, promuovendo la collaborazione e il lavoro di squadra attraverso progetti di gruppo e integrando l'arte con altre materie, gli insegnanti possono creare un ambiente di apprendimento vivace e dinamico che ispira gli studenti a esprimersi in modo creativo e a pensare in modo critico al mondo che li circonda.

Ecco alcuni strumenti e risorse:

Si possono usare strumenti online come **BeFunky** o **Fotor** per aiutare gli studenti a creare collage digitali che rappresentino visivamente diversi temi o concetti. Inoltre, si possono usare materiali come l'argilla o materiali riciclati per aiutare gli studenti a creare sculture fisiche che rappresentino concetti scientifici o personaggi storici.



Fonte: <https://katecollins2003.wordpress.com/viii-elements-of-visual-arts-dance-music-and-theater/>

e) Progetti di collaborazione per lo sviluppo delle capacità di pensiero critico;

Incorporando l'apprendimento basato su progetti, gli studenti sono in grado di impegnarsi con i concetti attraverso attività pratiche, fornendo un'esperienza di apprendimento più attiva e significativa rispetto agli approcci tradizionali basati su lezioni e testi. Questo approccio favorisce l'auto-orientamento, approfondisce la comprensione delle conoscenze e sviluppa le capacità di ricerca e di risoluzione dei problemi (Edutopia, 2007). Per implementare con successo questo approccio, le scuole e i distretti devono lavorare in modo collaborativo per sviluppare un piano di educazione artistica a lungo termine che sia trasversale, allineato agli standard e ai quadri di riferimento esistenti e che identifichi le connessioni tra le materie (Appel, 2006), (Petersen, n.d.).

La condivisione di interessi e il brainstorming di gruppo faranno probabilmente emergere differenze di opinione. È importante che queste differenze non siano viste come ostacoli, ma come opportunità di creatività e dialogo. Tuttavia, possono risultare difficili da gestire per gli studenti da soli, quindi è necessario fornire suggerimenti per "diffondere" o "de-escalare" gli sforzi (Brunson, 2002), (Sinclair, n.d.).

I progetti artistici collaborativi possono migliorare l'apprendimento e il coinvolgimento incoraggiando il lavoro di squadra e stimolando la creatività. Ecco alcuni modi per incorporare i progetti collaborativi in classe:

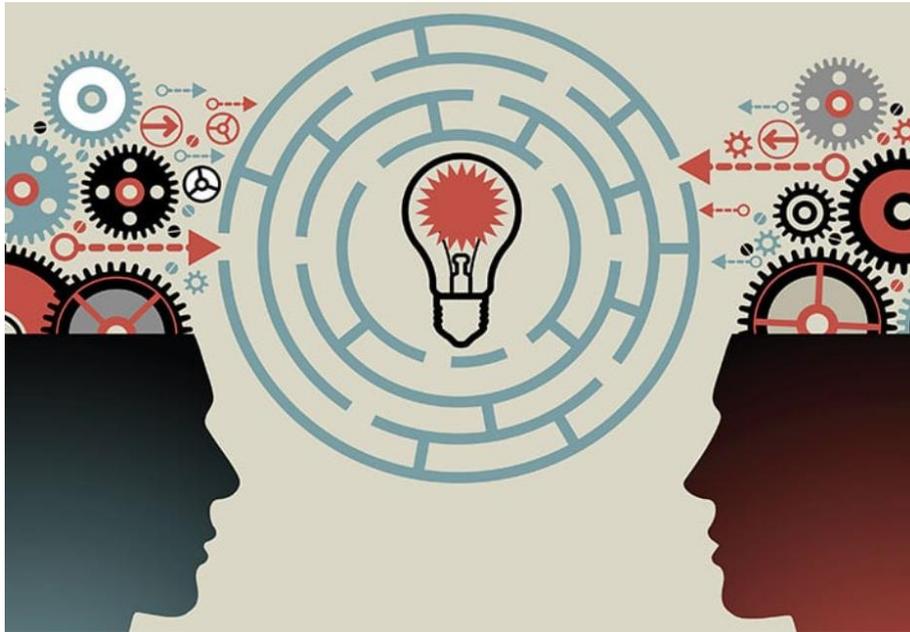
Assegnare progetti di gruppo: Assegnare progetti di gruppo può incoraggiare gli studenti a lavorare insieme e a scambiarsi idee. Ad esempio, potete assegnare a gruppi di studenti la creazione di un murale o di una scultura in collaborazione, dove ogni studente contribuisce con un pezzo.

Critica e feedback di gruppo: Fornire opportunità di critica e feedback può aiutare gli studenti a sviluppare le loro capacità artistiche e a imparare dai loro compagni. Incoraggiate i gruppi a fornirsi reciprocamente un feedback costruttivo e a riflettere su come migliorare il loro progetto collaborativo.

Collaborare con altre classi: La collaborazione con altre classi, come quella di musica o di teatro, può fornire un'esperienza di apprendimento unica e aiutare gli studenti a sviluppare le loro competenze interdisciplinari. Ad esempio, si può assegnare agli studenti di lavorare con una classe di teatro per creare oggetti di scena e costumi per un'opera teatrale.

Collaborazione online: Gli strumenti di collaborazione online possono consentire agli studenti di lavorare insieme su progetti artistici al di fuori della classe. Ad esempio, gli studenti possono usare una lavagna virtuale per fare brainstorming di idee e creare schizzi collaborativi.

Incorporare la creatività e l'arte nelle lezioni può essere uno strumento potente per gli educatori che vogliono coinvolgere gli studenti e migliorare l'apprendimento. Offrendo agli studenti l'opportunità di esprimersi in modo creativo e di esplorare visivamente i concetti, gli educatori possono contribuire a promuovere una comprensione più profonda di una serie di materie. Dall'uso di supporti visivi e dall'incoraggiamento della scrittura creativa all'incorporazione di progetti artistici e collaborativi, ci sono molti modi per incorporare la creatività e l'arte nelle lezioni. Così facendo, gli educatori possono creare un'esperienza di apprendimento più dinamica e coinvolgente per gli studenti, aiutandoli a sviluppare capacità di pensiero critico, lavoro di squadra e amore per l'apprendimento. Quindi, come educatori, prendete in considerazione l'idea di incorporare questi suggerimenti e strumenti nelle vostre lezioni per contribuire a coinvolgere e ispirare i vostri studenti.



Fonte: <https://blog.futurefocusedlearning.net/10-great-critical-thinking-activities-that-engage-your-students>

f) Il potere della musica e della danza;

La musica e la danza offrono agli educatori eccellenti opportunità per incorporare la creatività e l'arte nella classe e coinvolgere gli studenti nel loro apprendimento. Per migliorare le lezioni di musica e danza, ci sono diversi modi per incorporare la creatività e l'arte. In primo luogo, incoraggiare l'esplorazione introducendo una varietà di generi musicali e stili di danza e consentendo agli studenti di sperimentare le proprie interpretazioni può stimolare la creatività e il coinvolgimento. In secondo luogo, incorporare il movimento e gli oggetti di scena nelle lezioni può aggiungere una componente visiva e migliorare l'espressione creativa. In terzo luogo, i progetti di musica e danza collaborativa possono incoraggiare il lavoro di squadra e la capacità di collaborazione, stimolando al contempo la creatività. In quarto luogo, l'introduzione di musica e danza di culture diverse può approfondire la comprensione del mondo e ispirare la creatività degli studenti. Infine, offrire opportunità di esibizione può contribuire a creare fiducia e motivazione, consentendo agli studenti di mostrare le proprie capacità. Incorporando queste strategie, gli educatori possono coinvolgere efficacemente gli studenti e migliorare la loro esperienza di apprendimento attraverso la musica e la danza.



Un altro modo per aumentare la creatività e il coinvolgimento nelle lezioni di musica e danza è quello di incorporare il movimento e gli oggetti di scena. Questo può aggiungere una componente visiva alla lezione, che può aiutare gli studenti a comprendere i concetti musicali e a esprimersi in modo creativo. Gli insegnanti possono usare semplici oggetti di scena, come sciarpe o nastri, per aiutare gli studenti a capire concetti come il ritmo e il tempo, o usare attività di movimento per aiutare gli studenti a capire la forma e la struttura musicale.

Anche i progetti di musica e danza in collaborazione sono efficaci per promuovere la creatività e la capacità di lavorare in gruppo. Gli insegnanti possono ideare progetti di gruppo che incoraggino gli studenti a lavorare insieme per creare le proprie composizioni musicali o coreografiche. Questi progetti possono aiutare gli studenti a sviluppare importanti capacità di comunicazione e collaborazione, promuovendo al contempo la creatività e l'espressione individuale. L'introduzione di musica e danza di culture diverse è un altro modo efficace per migliorare la comprensione del mondo e ispirare la creatività degli studenti. Gli insegnanti possono inserire nelle loro lezioni musiche e danze di culture diverse, come i tamburi tradizionali africani o la danza classica indiana, e aiutare gli studenti a comprendere il contesto culturale alla base di queste forme d'arte. Questo può aiutare gli studenti ad apprezzare la diversità del mondo e a sviluppare la propria espressione creativa.

Infine, offrire opportunità di esibizione può aiutare gli studenti a sviluppare fiducia e motivazione nelle loro abilità musicali e di danza. Gli insegnanti possono organizzare saggi, talent show o altre esibizioni in cui gli studenti possono mostrare le loro capacità e la loro creatività di fronte ai loro coetanei e alle famiglie. Questo può aiutare gli studenti a provare un senso di realizzazione e di orgoglio per le loro capacità artistiche.

In sintesi, incorporare la creatività e l'arte nelle lezioni di musica e danza può migliorare l'esperienza di apprendimento e il coinvolgimento degli studenti. Gli insegnanti possono incoraggiare l'esplorazione e la sperimentazione, incorporare il movimento e gli oggetti di scena, ideare progetti collaborativi, introdurre la musica e la danza di culture diverse e offrire opportunità di esibizione. Incorporando queste strategie, gli educatori possono coinvolgere efficacemente gli studenti e aiutarli a sviluppare importanti competenze artistiche e di vita attraverso la musica e la danza.



Fonte: https://www.freepik.com/free-vector/colourful-party-background-with-people-dancing_895060.htm#query=music%20dance&position=0&from_view=keyword&track=ais

g) Il gioco di ruolo può essere un modo divertente per incorporare la creatività e l'arte nella classe e coinvolgere gli studenti;

Il gioco di ruolo è un metodo efficace per introdurre la creatività e l'arte in classe e coinvolgere gli studenti migliorando la loro esperienza di apprendimento. Per migliorare l'efficacia delle attività di gioco di ruolo, gli educatori possono utilizzare i seguenti suggerimenti:

Per cominciare, la creazione di un ambiente coinvolgente può rendere l'esperienza del gioco di ruolo più interessante e ispirare la creatività. Si tratta di progettare uno spazio in classe che si adatti allo scenario o al periodo e di fornire costumi e oggetti di scena per migliorare l'esperienza. In secondo luogo, permettere agli studenti di improvvisare e prendere le proprie decisioni durante il gioco di ruolo può stimolare la creatività e aumentare il coinvolgimento. La creazione di scenari che possono avere esiti diversi in base alle scelte degli studenti può aiutare a raggiungere questo obiettivo. In terzo luogo, i progetti di gioco di ruolo collaborativo possono incoraggiare il lavoro di squadra e la collaborazione, ispirando al contempo la creatività. Gli educatori possono creare opportunità per progetti di gruppo come rappresentazioni teatrali o rievocazioni storiche. In quarto luogo, l'introduzione di culture e periodi diversi può aiutare gli studenti a comprendere la storia e le questioni sociali e ispirare la creatività. Gli educatori possono introdurre diversi periodi storici e questioni sociali e permettere agli studenti di esplorare e creare le proprie interpretazioni. Infine, la riflessione e l'analisi offrono opportunità di pensiero critico e possono aiutare gli studenti a crescere come giocatori di ruolo. Incoraggiare gli studenti a riflettere sulle proprie esperienze e ad analizzare quelle degli altri può essere utile.



Fonte: <https://business.tutsplus.com/tutorials/role-play-scenarios-for-business-conversations--cms-40746>

h) L'importanza dell'arte basata sul curriculum nell'educazione;

L'arte basata sul curriculum si riferisce all'arte che aiuta gli studenti a comprendere e a memorizzare l'argomento insegnato. Per esempio, durante una lezione di anatomia, gli studenti potrebbero creare un "corpo" colorando, tagliando, etichettando e incollando le parti del corpo nelle posizioni corrette. Questo servirebbe come utile strumento di apprendimento e aiuto visivo per aiutarli a ricordare le diverse parti del corpo e la loro posizione. Non solo sono impegnati in una lezione di scienze, ma anche in un'opportunità artistica. D'altra parte, l'arte generale è creata dagli studenti a scopo ricreativo, senza avere in mente un soggetto o un tema specifico basato sul curriculum. Questo tipo di educazione



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



artistica può essere esemplificato da progetti per le vacanze o per eventi speciali. Entrambe le opportunità artistiche consentono agli studenti di esprimersi in modo creativo e di imparare in modi diversi, ma nessuno di questi metodi fornisce agli studenti un'educazione artistica sufficiente. (Petersen, n.d.)

L'assenza di educazione artistica ha un effetto negativo su tutti gli studenti, mentre l'integrazione di più arte nel curriculum avrebbe un impatto positivo. Le scuole e gli insegnanti hanno il potere di migliorare questa situazione per il bene dei loro studenti. A tal fine, gli insegnanti devono trovare un modo per incorporare l'insegnamento dell'arte negli standard curriculari stabiliti, assicurando che l'arte sia utilizzata nelle lezioni quotidiane. L'obiettivo non è quello di alterare il programma di studi esistente, ma piuttosto di aumentarlo integrando l'arte. (Petersen, n.d.).

1. **Scienza:** Incorporare l'arte nei progetti scientifici facendo creare agli studenti illustrazioni o diagrammi per dimostrare i concetti scientifici. Incoraggiate gli studenti a pensare in modo creativo e a usare materiali diversi, come l'argilla o la cartapesta, per creare modelli 3D di concetti scientifici.
2. **Storia:** Usate l'arte come mezzo per esplorare diversi periodi storici. Chiedete agli studenti di creare opere d'arte o sculture ispirate a diversi eventi o personaggi storici. Incoraggiateli a fare ricerche sull'epoca o sulla persona e a incorporare dettagli storici nelle loro opere.
3. **Letteratura:** Usate l'arte per dare vita alla letteratura. Chiedete agli studenti di creare illustrazioni di scene tratte da un libro o di creare un murale che rappresenti il tema di una storia. Incoraggiate gli studenti a pensare al simbolismo della letteratura e a incorporarlo nelle loro opere d'arte.
4. **Studi sociali:** Usare l'arte per esplorare le diverse culture e i loro costumi. Chiedete agli studenti di creare opere d'arte ispirate a diverse culture e alle loro tradizioni. Incoraggiateli a fare ricerche sulla cultura e a incorporare le loro scoperte nelle opere d'arte.
5. **Matematica:** Usare l'arte per dimostrare i concetti matematici. Chiedete agli studenti di creare disegni geometrici utilizzando forme e modelli diversi. Incoraggiateli a usare la simmetria e la ripetizione per creare disegni visivamente attraenti.
6. **Musica:** Usate l'arte per esplorare diversi generi musicali. Chiedete agli studenti di creare opere d'arte ispirate a diversi tipi di musica o di creare copertine di album per i loro gruppi preferiti. Incoraggiateli a pensare allo stato d'animo e alle emozioni trasmesse dalla musica e a incorporarle nelle loro opere d'arte.
7. **Educazione fisica:** Usate l'arte per esplorare diversi sport e attività fisiche. Chiedete agli studenti di creare opere d'arte ispirate a diversi sport o di creare poster che promuovano l'attività fisica. Incoraggiateli a pensare ai benefici dell'attività fisica e a incorporarli nelle loro opere.

In generale, incorporare la creatività e l'arte in diverse materie può aiutare gli studenti a impegnarsi con il materiale in modo significativo e a migliorare la loro esperienza di apprendimento.



Fonte: https://www.getty.edu/education/teachers/getty_books/artandscience.html

Suggerimenti

Questa parte mira a fornire agli educatori strategie complete e spunti pratici per integrare efficacemente la multimedialità educativa, la creatività e le arti nel contesto dell'innovazione sociale digitale. Mettendo in pratica queste raccomandazioni, gli educatori possono ispirare gli studenti, promuovere il loro pensiero creativo e metterli in condizione di avere un impatto positivo sulla società attraverso la fusione di tecnologia, espressione artistica e innovazione sociale.

A. Abbracciare il potere del multimedia educativo

1. Utilizzare una gamma diversificata di risorse multimediali, tra cui video, immagini, siti web interattivi e strumenti digitali, per creare un ambiente di apprendimento coinvolgente e coinvolgente.
2. Incorporare esempi reali di progetti di innovazione sociale digitale di successo per ispirare gli studenti e fornire prove tangibili del potere di trasformazione della creatività e della tecnologia.

B. Promuovere la collaborazione multidisciplinare

1. Incoraggiare la collaborazione tra studenti con background diversi, tra cui artisti, designer, programmatori e scienziati sociali, per promuovere l'esplorazione di idee innovative e l'integrazione di prospettive diverse.
2. Organizzare progetti interdisciplinari che incoraggino gli studenti a fondere tecnologia, creatività e impatto sociale, favorendo il lavoro di squadra e lo scambio di conoscenze e competenze.

C. Sviluppare le competenze del pensiero progettuale

1. Introdurre gli studenti ai principi del design thinking, tra cui l'empatia, la risoluzione dei problemi e l'iterazione, come quadro di riferimento per la risoluzione creativa dei problemi.
2. Guidare gli studenti attraverso il processo di progettazione, incoraggiandoli a identificare i problemi sociali, a fare brainstorming di idee, a prototipare soluzioni, a raccogliere feedback e a iterare i loro progetti in base alla valutazione e alla riflessione.

D. Promuovere considerazioni etiche



1. Avviare discussioni sulle implicazioni etiche legate all'innovazione sociale digitale, come la privacy, la sicurezza dei dati e l'accessibilità.
2. Guidare gli studenti a valutare criticamente il potenziale impatto sociale dei loro progetti e a prendere decisioni etiche durante il processo creativo.

E. Coltivare l'alfabetizzazione digitale

1. Favorire lo sviluppo di competenze digitali tra gli studenti, tra cui la valutazione delle informazioni, la collaborazione online e un comportamento online responsabile.
2. Insegnare agli studenti come navigare efficacemente tra gli strumenti e le piattaforme digitali, consentendo loro di utilizzare la tecnologia per l'espressione creativa e il cambiamento sociale.

F. Facilitare la riflessione e la documentazione

1. Integrare le attività di riflessione nel processo di apprendimento, incoraggiando gli studenti a pensare criticamente al loro lavoro creativo, alle sfide che hanno affrontato e al potenziale impatto sulla società.
2. Guidare gli studenti a documentare i loro progetti utilizzando formati multimediali, come video, immagini e riflessioni scritte, per mostrare il loro processo creativo, le lezioni apprese e i risultati raggiunti.

G. Impegnarsi con la comunità

1. Stabilire connessioni con organizzazioni locali, non profit o imprese sociali impegnate nell'innovazione sociale digitale.
2. Incoraggiare gli studenti a collaborare con partner esterni, fornendo loro esperienze di apprendimento autentiche e opportunità di applicare la loro creatività in contesti reali.

H. Promuovere una mentalità di crescita

1. Promuovere una mentalità di crescita tra gli studenti, sottolineando che la creatività è un'abilità che può essere sviluppata attraverso la pratica, lo sforzo e la perseveranza.
2. Fornire un feedback costruttivo e il riconoscimento degli sforzi e dei risultati degli studenti, promuovendo la fiducia nelle loro capacità creative e incoraggiando il miglioramento continuo.

Sintesi

Incorporare la creatività e l'arte in classe può avere un impatto profondo sull'apprendimento degli studenti. Offrendo agli studenti l'opportunità di esprimersi in modo creativo, possiamo aiutarli a entrare in contatto con il materiale in modo coinvolgente e memorabile. Inoltre, i progetti collaborativi possono aiutare a promuovere il lavoro di squadra e le capacità di comunicazione, sviluppando al contempo le abilità di pensiero critico. Con gli strumenti e le strategie giuste, possiamo creare un ambiente che incoraggi la creatività e migliori l'apprendimento degli studenti. Poiché la creatività è ciò che distingue gli esseri umani dagli altri esseri viventi, è fondamentale che gli studenti abbiano la possibilità di esplorare le proprie idee e di attingere alla forza creativa che porta a una comprensione più profonda in diversi campi (Romero, 1996). (Romero, 1996).

Uno dei vantaggi principali dell'inserimento della creatività e dell'arte in classe è che può aiutare gli studenti a entrare in contatto con il materiale in modo coinvolgente e memorabile. Quando agli



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



studenti viene data l'opportunità di esprimersi in modo creativo, è più probabile che conservino le informazioni e sviluppino capacità di pensiero critico. Questo può essere particolarmente vantaggioso per gli studenti che possono avere difficoltà a concentrarsi durante le lezioni o che imparano meglio attraverso attività pratiche.

Un altro vantaggio di incorporare la creatività e l'arte in classe è che può aiutare a promuovere il lavoro di squadra e le capacità di comunicazione. Quando gli studenti collaborano ai progetti, imparano a comunicare in modo efficace, a condividere le idee e a lavorare insieme per raggiungere un obiettivo comune. Questo può aiutarli a prepararsi per il successo in futuro, sia sul posto di lavoro che nell'istruzione superiore.

Vale anche la pena di notare che incorporare la creatività e l'arte in classe può aiutare gli studenti a sviluppare un senso di fiducia e di auto-espressione. Incoraggiando gli studenti a esprimersi in modo creativo, possiamo aiutarli a sviluppare un senso di orgoglio per il loro lavoro e incoraggiarli a rischiare e a pensare fuori dagli schemi.

Abbracciando il potere della multimedialità educativa, promuovendo la collaborazione multidisciplinare, sviluppando le capacità di progettazione, promuovendo considerazioni etiche, coltivando l'alfabetizzazione digitale, facilitando la riflessione e la documentazione, impegnandosi con la comunità e promuovendo una mentalità di crescita, gli educatori possono mettere gli studenti in condizione di sfruttare il loro potenziale creativo e contribuire a un cambiamento sociale positivo.

In conclusione, incorporare la creatività e l'arte in classe può avere un impatto significativo sull'apprendimento degli studenti. Offrendo agli studenti l'opportunità di esprimersi in modo creativo, possiamo aiutarli a entrare in contatto con il materiale in modo coinvolgente e memorabile. Inoltre, i progetti collaborativi possono aiutare a promuovere il lavoro di squadra e le capacità di comunicazione, sviluppando al contempo le abilità di pensiero critico. Con gli strumenti e le strategie giuste, possiamo creare un ambiente che incoraggi la creatività e migliori l'apprendimento degli studenti. Come educatori, sta a noi trovare modi innovativi per coinvolgere i nostri studenti e aiutarli ad avere successo.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Capitolo 8. Esempi di innovazione sociale digitale

Autori: Nida AKCEVİZ OVA, Pınar ARISOY

L'innovazione ha un ruolo importante nella trasformazione dell'istruzione formale e non formale. L'istruzione ha un ruolo importante nel preparare gli studenti a diventare imprenditori e innovatori sociali digitali. Le tecnologie digitali possono anche collegare gli obiettivi e il lavoro degli innovatori. Il processo di innovazione nell'istruzione dovrebbe utilizzare piattaforme e forum digitali che supportino la comunicazione aperta e la collaborazione. Le tecnologie comunitarie e di rete cambiano il modo in cui le persone accedono alle informazioni, lavorano e partecipano fisicamente o digitalmente alla comunità.

L'innovazione sociale digitale sta rivoluzionando l'istruzione, fornendo agli insegnanti e agli educatori sociali strumenti e strategie potenti per migliorare le esperienze di apprendimento e promuovere un cambiamento sociale positivo. Attraverso l'uso delle tecnologie digitali, gli educatori possono creare lezioni coinvolgenti e interattive che catturano l'attenzione degli studenti e favoriscono la partecipazione attiva. Le piattaforme online per l'apprendimento collaborativo consentono agli studenti di lavorare insieme indipendentemente dalla loro posizione fisica, promuovendo il lavoro di squadra, la comunicazione e la capacità di risolvere i problemi. Le innovazioni sociali digitali facilitano anche le connessioni globali e la comprensione culturale attraverso gite virtuali, videoconferenze e progetti di collaborazione con studenti di regioni o Paesi diversi. Inoltre, le tecnologie di apprendimento adattivo e di istruzione personalizzata soddisfano le diverse esigenze e gli stili di apprendimento degli studenti, consentendo esperienze di apprendimento personalizzate. Abbracciando l'innovazione sociale digitale, gli insegnanti e gli educatori sociali possono creare ambienti di apprendimento inclusivi e responsabilizzanti che preparano gli studenti a prosperare in un mondo interconnesso e in rapida evoluzione, affrontando al contempo questioni sociali urgenti e alimentando la cittadinanza globale.

Ecco alcuni esempi di innovazione sociale digitale.

1. **Piattaforme online per l'apprendimento collaborativo:** Piattaforme come Google Classroom, Microsoft Teams e Schoology consentono agli insegnanti di creare classi virtuali, facilitare le discussioni e condividere le risorse. Queste piattaforme promuovono la collaborazione e l'impegno degli studenti, consentendo loro di lavorare insieme su progetti, condividere idee e imparare gli uni dagli altri. Con attenzione;
 - *Google Workspace for Education:* Google Workspace for Education (precedentemente noto come G Suite for Education) offre una serie di strumenti di collaborazione come Google Docs, Google Slides, Google Sheets e Google Classroom. Queste piattaforme consentono a studenti ed educatori di creare, modificare e condividere documenti, presentazioni e fogli di calcolo in tempo reale, facilitando la collaborazione e il lavoro di gruppo.
 - *Microsoft Teams:* Microsoft Teams è una piattaforma collaborativa che offre funzionalità per la comunicazione online, la condivisione di documenti e la gestione di progetti. Gli studenti possono collaborare ai compiti, discutere e lavorare a progetti di gruppo utilizzando strumenti come la chat, la condivisione di file e il co-authoring in tempo reale.
 - *Canvas:* Canvas è un sistema di gestione dell'apprendimento (LMS) ampiamente utilizzato nelle istituzioni scolastiche. Offre una piattaforma completa per la creazione e la gestione di corsi online, la facilitazione delle discussioni, l'invio di compiti e la collaborazione a progetti di gruppo. Canvas offre funzionalità come spazi di lavoro di gruppo, documenti condivisi e strumenti di comunicazione integrati.
 - *Moodle:* Moodle è un LMS open-source che offre una serie di funzioni collaborative per l'apprendimento online. Gli insegnanti possono creare corsi interattivi, forum di discussione e



compiti collaborativi. Moodle consente agli studenti di lavorare insieme, fornire feedback e impegnarsi nell'apprendimento tra pari.

- *Schoology*: Schoology è un altro LMS molto diffuso che consente la collaborazione e la comunicazione tra studenti ed educatori. Offre funzioni per la condivisione di contenuti, forum di discussione e progetti di gruppo. Schoology si integra anche con strumenti e piattaforme esterne, offrendo un'esperienza di apprendimento collaborativo senza soluzione di continuità.
- *Padlet*: Padlet è una bacheca virtuale che consente a studenti e insegnanti di collaborare pubblicando idee, immagini, video e documenti. Promuove la collaborazione visiva e consente ai partecipanti di partecipare a discussioni, fornire feedback e condividere risorse.
- *Slack*: Sebbene sia noto soprattutto come piattaforma di comunicazione e collaborazione per i team, Slack può essere utilizzato anche in ambito educativo. Consente a studenti ed educatori di creare canali, condividere file e discutere in tempo reale. Slack può essere particolarmente utile per progetti di gruppo e discussioni online.

2. **Progetti collaborativi online**: Coinvolgete gli studenti in progetti collaborativi online che promuovono il lavoro di squadra, il pensiero critico e la consapevolezza sociale. Strumenti come Google Docs, Padlet o Microsoft OneNote consentono agli studenti di lavorare insieme in tempo reale, condividere idee e contribuire a progetti di gruppo. Ad esempio, gli studenti possono collaborare a un progetto di ricerca su un tema sociale, creare una presentazione condivisa o sviluppare una campagna digitale per una causa a loro cara.

- *Fiera della scienza virtuale*: Gli studenti lavorano insieme per condurre esperimenti o ricerche su un argomento scientifico specifico. Documentano i loro risultati, creano presentazioni o video e condividono i loro progetti su una piattaforma collaborativa come Google Slides o Padlet. In questo modo possono mostrare il loro lavoro, scambiare idee e fornire feedback ai loro compagni.
- *Progetto di ricerca globale*: Gli studenti collaborano con coetanei di diversi Paesi per indagare su una domanda di ricerca comune o su un problema globale. Conducono ricerche, analizzano i dati e condividono i risultati attraverso una piattaforma collaborativa online come Google Docs o Microsoft Teams. Questo progetto promuove la comprensione interculturale e incoraggia le diverse prospettive.
- *Progetto di codifica o progettazione di giochi online*: Gli studenti collaborano per sviluppare un programma per computer, un'applicazione mobile o un videogioco. Si dividono i compiti, lavorano su diversi componenti e integrano i loro contributi in un prodotto finale. Piattaforme come Scratch, Code.org o Unity permettono agli studenti di collaborare a progetti di codifica e di dare sfogo alla loro creatività.
- *Galleria d'arte virtuale*: Gli studenti curano collettivamente una galleria d'arte virtuale che mette in mostra le loro opere. Collaborano alla selezione e all'organizzazione delle opere, alla creazione di descrizioni e alla progettazione dello spazio della galleria utilizzando piattaforme come Padlet o Canva. Questo progetto promuove l'espressione artistica, la collaborazione e l'apprezzamento di diversi stili artistici.
- *Progetto di servizio alla comunità*: Gli studenti collaborano per identificare un problema sociale nella loro comunità e ideare un progetto per affrontarlo. Lavorano insieme per pianificare e realizzare iniziative come campagne di raccolta fondi, campagne di sensibilizzazione o attività di volontariato. Piattaforme di collaborazione online come Google Docs o Trello possono aiutare gli studenti a coordinare i compiti, condividere le risorse e monitorare i progressi.
- *Presentazioni digitali interattive*: Gli studenti collaborano alla creazione di presentazioni multimediali interattive utilizzando strumenti come Prezi, Genially o PowerPoint Online.



Dividono gli argomenti, ricercano informazioni e combinano le loro diapositive o sezioni in una presentazione coesa e coinvolgente. Questo progetto permette agli studenti di mostrare le loro conoscenze, incorporare elementi multimediali e realizzare una presentazione dinamica.

3. **Storytelling digitale per l'impatto sociale:** Strumenti come Adobe Spark, Storybird o Book Creator consentono a educatori e studenti di creare progetti multimediali che affrontano questioni sociali e promuovono il cambiamento. Attraverso la narrazione digitale, gli studenti possono sensibilizzare l'opinione pubblica, condividere esperienze personali e promuovere l'empatia e la comprensione. Integrare la narrazione digitale nell'educazione sociale utilizzando strumenti come Adobe Spark, Storybird o Canva. Incoraggiando gli studenti a creare storie multimediali che mettano in luce problemi sociali, condividano esperienze personali o sostengano un cambiamento positivo, gli insegnanti possono promuovere la creatività, l'empatia e il pensiero critico mentre gli studenti si impegnano nella costruzione di una narrazione e comunicano le loro prospettive.
4. **Gite virtuali e connessioni globali:** Le piattaforme di realtà virtuale (VR) e di videoconferenza offrono agli studenti l'opportunità di esplorare culture diverse, visitare siti storici e connettersi con coetanei di tutto il mondo. Piattaforme come Google Expeditions e Skype in classe migliorano la comprensione culturale, la cittadinanza globale e l'empatia. Per maggiori dettagli:
 - *Google Expeditions:* Google Expeditions (<https://edu.google.com/products/vr-ar/expeditions/>) è una piattaforma di realtà virtuale che consente agli studenti di intraprendere viaggi virtuali in varie località del mondo. Gli studenti possono esplorare punti di riferimento, siti culturali e meraviglie naturali, vivendo esperienze coinvolgenti e approfondendo la conoscenza di culture e ambienti diversi.
 - *Skype in classe:* Skype in the Classroom mette in contatto insegnanti e studenti con esperti, autori e relatori ospiti di tutto il mondo attraverso le videoconferenze. Gli educatori possono invitare i relatori ospiti a condividere le loro esperienze, le loro competenze e le loro intuizioni su questioni sociali, promuovendo la comprensione interculturale e le connessioni globali (<https://education.microsoft.com/skype-in-the-classroom/overview>).
 - *Mystery Skype:* Mystery Skype è un gioco educativo in cui le classi si collegano tra loro via Skype e si impegnano in un gioco di indovinelli per determinare la posizione dell'altra classe. Grazie a questa attività, gli studenti sviluppano il pensiero critico, le capacità di comunicazione e le conoscenze geografiche mentre si collegano con compagni di regioni o Paesi diversi.
 - *Visite virtuali ai musei:* Molti musei e istituzioni culturali offrono tour virtuali delle loro mostre e collezioni. Gli studenti possono esplorare musei famosi come (<https://britishmuseum.withgoogle.com/>, <https://naturalhistory.si.edu/visit/virtual-tour>, <https://www.louvre.fr/en/visites-en-ligne>) comodamente seduti in classe, per conoscere opere d'arte, manufatti e contesti storici diversi.
 - *Progetti di collaborazione globale:* La partecipazione a progetti di collaborazione globale offre agli studenti l'opportunità di entrare in contatto con coetanei di paesi diversi e di lavorare insieme su obiettivi comuni. Piattaforme come ePals (<https://www.epals.com/>) o il Gruppo Nomadi Globali (<https://gng.org/>) facilitano le collaborazioni interculturali, consentendo agli studenti di impegnarsi in ricerche congiunte, scambi culturali o progetti di service-learning che affrontano questioni sociali.
 - *Amici di penna internazionali:* Mettere in contatto le classi con amici di penna di diversi Paesi attraverso piattaforme digitali come ePals o PenPal Schools favorisce lo scambio culturale e promuove la comprensione globale. Gli studenti possono scambiarsi lettere, e-mail o



partecipare a discussioni online per conoscere le rispettive culture, tradizioni e prospettive su questioni sociali.

- *Programmi di scambio culturale virtuale:* I programmi di scambio culturale virtuale, come iEARN (<https://iearn.org/>) o Global Learning Exchange offrono agli studenti l'opportunità di impegnarsi in interazioni strutturate online con studenti provenienti da contesti diversi. Grazie a progetti e discussioni collaborative, gli studenti esplorano questioni sociali, condividono le proprie conoscenze e sviluppano competenze interculturali.

5. **Comunità online e impegno sui social media:** Gli educatori possono creare comunità online, come forum di discussione o gruppi di social media, dove gli studenti possono condividere idee, partecipare a dibattiti e collaborare a progetti sociali. Piattaforme come Edmodo, Twitter o Flipgrid facilitano discussioni significative e favoriscono le connessioni al di là della classe fisica.

- *Forum di discussione:* I forum di discussione online, come Edmodo, Google Groups o Moodle, offrono agli studenti una piattaforma per discutere in modo asincrono su argomenti o compiti specifici. Gli studenti possono condividere i loro pensieri, porre domande e rispondere ai loro compagni, favorendo la collaborazione e il pensiero critico.
- *Chat di Twitter:* Le chat di Twitter sono discussioni organizzate su Twitter che utilizzano un hashtag specifico per collegare i partecipanti. Gli insegnanti possono creare chat su Twitter incentrate su argomenti educativi e invitare gli studenti a partecipare. In questo modo gli studenti possono partecipare a conversazioni in tempo reale, condividere risorse e connettersi con una comunità più ampia di educatori e studenti.
- *Blog di classe:* Gli insegnanti possono creare blog di classe in cui gli studenti possono pubblicare i loro lavori scritti, le loro riflessioni o i loro progetti creativi. Attraverso i commenti e le interazioni sul blog, gli studenti possono fornire feedback, partecipare a discussioni e imparare gli uni dagli altri. Piattaforme come Edublogs o Kidblog offrono ambienti sicuri e controllati per il blogging in classe.
- *Gruppi sui social media:* Gli educatori possono creare gruppi privati o chiusi su piattaforme di social media come Facebook o LinkedIn per le discussioni in classe e la condivisione di risorse. Gli studenti possono porre domande, condividere articoli o video interessanti e impegnarsi in conversazioni significative relative ai contenuti del corso o a questioni sociali.
- *Flipgrid:* Flipgrid è una piattaforma di discussione video in cui gli studenti possono registrare brevi risposte video a richieste o domande. Permette agli studenti di esprimersi in modo creativo, di partecipare a discussioni video e di fornire un feedback ai loro compagni. Flipgrid promuove la collaborazione, l'ascolto attivo e lo sviluppo di abilità comunicative.
- *Padlet Walls:* Padlet è una bacheca online che consente agli utenti di pubblicare testi, immagini, video o link su una tela virtuale. Gli insegnanti possono creare pareti Padlet per argomenti o progetti specifici e gli studenti possono contribuire pubblicando i loro pensieri, risorse o contenuti multimediali. Padlet promuove la collaborazione, la creatività e la condivisione delle informazioni.
- *Progetti Instagram o TikTok:* Gli insegnanti possono incorporare Instagram o TikTok nei compiti chiedendo agli studenti di creare contenuti educativi relativi a un argomento. Gli studenti possono condividere brevi video, infografiche o rappresentazioni visive che comunicano la loro comprensione o sensibilizzano su questioni sociali. Questo incoraggia la creatività, la narrazione digitale e l'impegno con i media visivi.

6. **Apprendimento adattivo e istruzione personalizzata:** Le piattaforme di apprendimento adattivo, come Khan Academy o Duolingo, utilizzano l'analisi dei dati e l'intelligenza artificiale per adattare l'istruzione alle esigenze dei singoli studenti. Queste piattaforme forniscono percorsi di



apprendimento, feedback e supporto personalizzati, migliorando l'impegno e i risultati degli studenti. In modo più dettagliato:

- *Sistemi di tutoraggio intelligente:* I sistemi di tutoraggio intelligente (ITS) utilizzano algoritmi di intelligenza artificiale per fornire un'istruzione personalizzata in base alle esigenze dei singoli studenti. Questi sistemi adattano il contenuto, il ritmo e il feedback dell'apprendimento in base alle prestazioni, ai punti di forza e alle debolezze dello studente. Ne sono un esempio piattaforme come Carnegie Learning e ALEKS.
- *Sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS):* molti sistemi moderni di gestione dell'apprendimento, come Canvas, Moodle o Blackboard, offrono funzioni di apprendimento adattivo. Questi sistemi tengono traccia dei progressi degli studenti, forniscono raccomandazioni per percorsi di apprendimento personalizzati e offrono feedback personalizzati in base alle prestazioni e agli obiettivi di apprendimento degli studenti.
- *Piattaforme di apprendimento gamificate:* Le piattaforme di apprendimento gamificate, come Duolingo o Khan Academy, utilizzano algoritmi adattivi per regolare il livello di difficoltà dei contenuti in base alle prestazioni degli studenti. Le piattaforme analizzano le risposte degli studenti, identificano le aree di miglioramento e forniscono esercitazioni e sfide mirate per soddisfare le esigenze di apprendimento individuali.
- *Applicazioni per l'apprendimento personalizzato:* Applicazioni mobili come Khan Academy Kids, Photomath o Quizlet offrono esperienze di apprendimento personalizzate. Queste applicazioni adattano i contenuti, le attività e le valutazioni in base alle competenze, ai progressi e alle preferenze di apprendimento dell'utente, consentendo agli studenti di imparare al proprio ritmo.
- *Percorsi di apprendimento personalizzati:* Gli insegnanti possono progettare percorsi di apprendimento personalizzati per gli studenti utilizzando varie risorse e tecnologie. Valutando le conoscenze pregresse, gli interessi e gli stili di apprendimento degli studenti, gli insegnanti possono creare esperienze di apprendimento personalizzate che rispondono alle loro esigenze specifiche e ai loro punti di forza.
- *Istruzione guidata dai dati:* L'analisi dei dati degli studenti attraverso strumenti come l'analisi dell'apprendimento o i sistemi informativi per studenti consente agli insegnanti di conoscere i progressi degli studenti, di identificare le lacune nell'apprendimento e di adattare l'istruzione di conseguenza. Utilizzando i dati, gli insegnanti possono fornire interventi mirati, supporto personalizzato e istruzione adattiva per soddisfare le esigenze di apprendimento specifiche degli studenti.
- *Strategie di istruzione differenziata:* L'istruzione differenziata consiste nell'adattare l'insegnamento alle diverse esigenze di apprendimento degli studenti. Gli insegnanti possono utilizzare una serie di strategie come il raggruppamento flessibile, i compiti gradualmente o le stazioni di apprendimento per fornire un'istruzione personalizzata che tenga conto degli stili di apprendimento, degli interessi e dei livelli di preparazione individuali.

7. **Volontariato online e impegno nella comunità:** Gli educatori possono facilitare il coinvolgimento degli studenti in progetti di volontariato online o in iniziative comunitarie. Gli studenti possono contribuire con le loro competenze, conoscenze e creatività ad affrontare le sfide sociali attraverso piattaforme come UNV Online Volunteering o siti web di comunità locali.

Nell'attuale panorama digitale in rapida evoluzione, il campo dell'istruzione ha visto l'emergere di diverse innovazioni sociali digitali volte a promuovere l'inclusione sociale. Queste innovazioni comprendono contesti di apprendimento sia formali che informali, consentendo agli individui di accedere alle opportunità educative indipendentemente dal loro background o dalle circostanze. Ecco



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



alcuni esempi di innovazione sociale digitale nel campo dell'istruzione per l'apprendimento permanente:

1. **Risorse educative aperte (OER):** Le risorse educative aperte sono materiali didattici liberamente accessibili e disponibili online. Comprendono libri di testo, appunti di lezioni, video e moduli interattivi. Le OER hanno contribuito in modo significativo all'inclusione sociale, eliminando le barriere finanziarie all'istruzione. Gli studenti provenienti da contesti svantaggiati possono accedere a risorse educative di qualità senza dover sostenere costi sostanziali, livellando le condizioni di gioco e promuovendo un accesso equo alla conoscenza.
2. **Corsi online aperti su larga scala (MOOC):** I MOOC sono corsi online progettati per una partecipazione su larga scala. Offrono un'ampia gamma di argomenti, erogati da università e istituzioni leader in tutto il mondo. I MOOC hanno rivoluzionato l'apprendimento permanente, consentendo agli individui di acquisire nuove competenze o perseguire i propri interessi al proprio ritmo. Eliminando i vincoli geografici e offrendo opportunità di apprendimento a prezzi accessibili, i MOOC hanno democratizzato l'istruzione e dato potere a persone provenienti da contesti diversi.
3. **Ambienti di apprendimento virtuale (VLE):** Gli ambienti di apprendimento virtuale sono piattaforme online che facilitano le esperienze di apprendimento a distanza. Offrono funzioni interattive come forum di discussione, progetti collaborativi e risorse multimediali. I VLE sono stati fondamentali per ampliare l'accesso all'istruzione al di là delle aule tradizionali. Consentono agli studenti con disabilità fisiche o limitazioni geografiche di partecipare attivamente alle attività di apprendimento, favorendo l'inclusione sociale e riducendo le barriere all'istruzione.
4. **Gamification nell'educazione:** La gamification consiste nell'incorporare elementi di gioco in contesti educativi per aumentare la motivazione e il coinvolgimento. I giochi e le piattaforme educative digitali hanno guadagnato popolarità negli ultimi anni. Forniscono esperienze di apprendimento interattive e coinvolgenti, rendendo l'istruzione piacevole e accessibile a studenti diversi. La gamification nell'istruzione ha favorito in particolare gli studenti emarginati, creando ambienti inclusivi e rispondendo ai diversi stili di apprendimento.
5. **Programmi di tutoraggio e mentoring online:** Le piattaforme digitali hanno facilitato la creazione di programmi di tutoraggio e mentoring online. Questi programmi mettono in contatto gli studenti con tutor o mentori qualificati che forniscono una guida e un supporto personalizzati a distanza. I programmi di tutoraggio e mentoring online sono stati determinanti per colmare le lacune educative e potenziare gli studenti provenienti da contesti svantaggiati. Offrono attenzione personalizzata, assistenza accademica e tutoraggio, promuovendo così l'inclusione sociale e le pari opportunità di successo.
6. **Reti di apprendimento sociale:** Le reti di apprendimento sociale sono piattaforme online che facilitano la collaborazione, la condivisione delle conoscenze e l'apprendimento tra pari. Queste reti creano comunità virtuali in cui gli studenti possono connettersi, interagire e scambiare idee con i loro pari a livello globale. Le reti di apprendimento sociale abbattano le barriere geografiche, incoraggiano lo scambio culturale e favoriscono l'inclusione sociale promuovendo la diversità e la comprensione interculturale.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Conclusioni

Autore: Nida AKCEVİZ OVA

La creatività e le arti offrono potenti veicoli per affrontare le disuguaglianze sociali ed educative. Incorporando nel curriculum contenuti artistici culturalmente diversi e socialmente rilevanti, gli educatori possono smantellare attivamente stereotipi, pregiudizi e barriere sistemiche. Questo approccio offre agli studenti l'opportunità di esaminare criticamente le questioni sociali, sviluppare l'empatia e impegnarsi in discussioni significative incentrate sulla consapevolezza e sulla giustizia sociale.

Per gli educatori sociali e il personale docente, una serie di consigli pratici può migliorare l'utilizzo efficace della creatività e delle arti nell'educazione. Tra questi, fornire una serie di opportunità artistiche che rispondano a diversi stili di apprendimento, coltivare una cultura inclusiva in classe che rispetti e valorizzi i contributi di tutti gli studenti e incoraggiare l'apprendimento collaborativo e tra pari attraverso progetti artistici. Inoltre, garantire un accesso equo all'educazione artistica per tutti gli studenti, indipendentemente dal loro background socio-economico, dalle loro abilità o dal loro patrimonio culturale, è fondamentale per promuovere pratiche inclusive.

L'insegnamento della creatività e delle arti come mezzo per promuovere l'inclusione sociale ha un potenziale immenso per favorire una società più inclusiva e armoniosa. Abbracciando il potere della creatività e dell'espressione artistica, individui provenienti da contesti diversi possono unirsi, abbattere le barriere e costruire legami che trascendono le differenze sociali, culturali ed economiche. Attraverso la coltivazione della creatività, gli individui acquisiscono la capacità di pensare in modo critico, di risolvere i problemi e di adattarsi a nuove situazioni. Queste abilità non solo migliorano la crescita e lo sviluppo personale, ma forniscono anche gli strumenti necessari per impegnarsi attivamente nella società, sfidare i pregiudizi e promuovere la giustizia sociale. Inoltre, le arti forniscono una piattaforma unica ai gruppi emarginati per amplificare le loro voci, condividere le loro storie e rimodellare le narrazioni della società.

Abbracciando l'espressione artistica come mezzo di comunicazione, si dà voce a persone di ogni provenienza e si offre loro una piattaforma per condividere le proprie esperienze, prospettive e aspirazioni. Le arti forniscono un linguaggio comune che trascende i divari culturali, linguistici e sociali, consentendo connessioni e dialoghi significativi. Attraverso le arti visive, la musica, il teatro e altre forme creative, gli individui possono celebrare le loro identità uniche, sfidare le norme sociali e promuovere un senso di appartenenza e accettazione.

Inoltre, le arti hanno un profondo impatto sull'inclusione scolastica. Integrando approcci basati sulle arti nel curriculum, gli educatori creano ambienti di apprendimento inclusivi che rispondono a diversi stili e abilità di apprendimento. Le arti forniscono vie alternative per l'espressione e la comprensione, consentendo agli studenti di confrontarsi con i contenuti in modi che rispondono ai loro punti di forza e interessi individuali. Questo approccio valorizza e celebra la diversità degli studenti, promuove le pari opportunità e rimuove le barriere al successo scolastico. Incorporando le arti nelle pratiche educative, gli insegnanti possono creare ambienti di apprendimento inclusivi, nutrire l'apprezzamento culturale e mettere gli studenti in condizione di diventare agenti di cambiamento positivo.

Il legame tra l'insegnamento della creatività e delle arti e l'inclusione sociale digitale risiede nella loro capacità di abbattere le barriere e di fornire agli individui provenienti da contesti diversi gli strumenti e le risorse di cui hanno bisogno per prosperare nell'era digitale. Integrando strumenti e piattaforme digitali nell'educazione artistica, gli insegnanti possono migliorare l'inclusività, espandere gli orizzonti artistici e mettere gli individui in condizione di esprimersi e di impegnarsi nella comunità globale. L'innovazione sociale digitale (DSI) è emersa come un potente strumento nel campo dell'istruzione,



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



consentendo agli insegnanti e agli educatori sociali di promuovere la creatività e l'espressione artistica tra i loro studenti. L'integrazione della creatività, delle arti e dell'innovazione sociale digitale ha implicazioni significative per gli insegnanti e gli educatori sociali.

Innanzitutto, incorporare la creatività e le arti nell'innovazione sociale digitale permette agli educatori di creare esperienze di apprendimento dinamiche e coinvolgenti. Utilizzando strumenti multimediali, realtà virtuale o piattaforme interattive, gli insegnanti possono superare i confini tradizionali e coinvolgere gli studenti in un apprendimento pratico ed esperienziale. Attraverso l'espressione artistica, gli studenti possono esplorare questioni sociali complesse, esprimere le loro prospettive e collaborare con i compagni, ottenendo una comprensione più profonda del mondo e del loro posto al suo interno.

Inoltre, la creatività e le arti offrono un mezzo potente per promuovere l'empatia sociale e la comprensione culturale tra gli studenti. Incoraggiando l'espressione artistica ed esponendo gli studenti a narrazioni e prospettive diverse, gli insegnanti possono promuovere un senso di empatia e compassione. Le arti offrono agli studenti uno spazio sicuro per esplorare e mettere in discussione i propri pregiudizi e preconcetti, portando a comunità più inclusive e rispettose. In un contesto digitale, gli insegnanti possono facilitare scambi culturali virtuali, progetti artistici collaborativi o iniziative di narrazione che superano i confini geografici e alimentano la cittadinanza globale.

Infine, l'innovazione sociale digitale consente agli insegnanti e agli educatori sociali di potenziare gli studenti come agenti attivi del cambiamento. Fornendo piattaforme e strumenti che amplificano le voci degli studenti, gli educatori possono alimentare un senso di agency e mettere gli studenti in condizione di affrontare le questioni sociali che sono importanti per loro. Attraverso progetti collaborativi, gli studenti possono applicare la loro creatività e le loro competenze digitali per sviluppare soluzioni innovative per i problemi del mondo reale. Questo processo non solo coltiva le loro capacità di risoluzione dei problemi, ma instilla anche un senso di responsabilità e di impegno civico, preparandoli a diventare parte attiva nel plasmare un futuro migliore.

In sintesi, per gli insegnanti e gli educatori sociali, abbracciare la fusione tra creatività, arti e innovazione sociale digitale apre nuove strade per un'educazione trasformativa. Utilizzando gli strumenti e le piattaforme digitali, promuovendo l'empatia e la comprensione culturale, e dando agli studenti la possibilità di essere artefici del cambiamento, gli educatori possono coltivare una generazione di individui creativi e socialmente consapevoli, in grado di affrontare le sfide del nostro mondo in rapida evoluzione.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Informazioni sugli autori

Nicoleta ACOMI, PhD, è vicepresidente dell'Associazione TEAM4Excellence, formatrice nei settori STEM, digitalizzazione e inclusione sociale, project manager PMP® di oltre 30 progetti di ricerca, istruzione e sviluppo, Assoc Prof e Vice-Decano dell'Università Marittima di Constanta con oltre 20 anni di esperienza; relatore per le valutazioni dei progetti di ricerca dell'Associazione Internazionale delle Università Marittime, vicepresidente dell'Associazione Internazionale Women's Shipping & Trading, Romania, presidente dell'Associazione Rumena per il Trasporto Intermodale, fondatore e direttore del Centro di Formazione dell'Università Marittima di Constanta; delegato al Sottocomitato NCSR dell'Organizzazione Marittima Internazionale. È autrice di otto libri e di oltre 100 articoli accademici riguardanti i temi dell'educazione, delle metodologie didattiche e dell'ingegneria.

Ovidiu ACOMI ha conseguito un MBA presso la Robert Gordon University UK ed è autore di un libro e di oltre 20 articoli accademici. Ovidiu è formatore dell'Istituto Nazionale di Amministrazione nelle aree della comunicazione pubblica e della gestione operativa, membro della Commissione di Ingegneria dell'ARACIS (ente pubblico per l'accreditamento delle università tecniche) per un mandato di 4 anni, formatore EFQM e valutatore internazionale per i Global EFQM Awards, manager di progetti europei e consulente di gestione, valutatore esperto della Commissione Europea per progetti di ricerca e innovazione, ingegnere riconosciuto dall'Institute of Marine Engineering Science and Technology del Regno Unito, manager riconosciuto dal Chartered Management Institute del Regno Unito e titolare della credenziale Project Management Professional (PMP)®.

Nida AKCEVIZ OVA è laureata in Cultura e letteratura americana e in Studi sulle donne. È responsabile dei progetti Erasmus nel dipartimento di ricerca e sviluppo del suo istituto. Grazie alla sua partecipazione alle fasi di preparazione, scrittura, sviluppo e valutazione, guida molti progetti scolastici nazionali e internazionali.

Alpaslan AKILLI è il direttore di Sarçam HEM. Ha una vasta conoscenza ed esperienza nella gestione e nell'attuazione di progetti finanziati dall'UE. Ha più di 25 anni di esperienza professionale nel campo dell'istruzione, della gestione, della pianificazione delle ispezioni e degli studi di valutazione.

Emine ANLAR ha conseguito una laurea in scienze della formazione primaria e un master in economia aziendale. Lavora come amministratore da sette anni. Ha una vasta esperienza nel campo dell'apprendimento degli adulti e si occupa di formazione dei formatori.

Helena AREVALO MARTINEZ ha studiato traduzione e interpretazione di tedesco e inglese. Ha vissuto nel Regno Unito dove ha lavorato come assistente agli insegnanti e nel settore alberghiero. Ha esperienza come insegnante di inglese e ha lavorato con bambini, adolescenti e adulti. Attualmente lavora al coordinamento e allo sviluppo di progetti Erasmus e sta conseguendo una laurea in Storia dell'arte presso l'Università aperta della Catalogna.

Pinar ARISOY si è laureata presso il Dipartimento di Curriculum e Istruzione. Ha lavorato come insegnante di classe per 12 anni e come vicepresidente in una scuola primaria per 4 anni. Da un anno lavora come coordinatrice di progetti presso il dipartimento di Ricerca e Sviluppo della Direzione distrettuale dell'Educazione nazionale di Yenışehir. Ha coordinato 12 progetti Erasmus, 7 progetti nazionali (TÜBİTAK e Teknofest) e molti progetti locali. Ha pubblicato due capitoli di libri e articoli di ricerca nazionali e internazionali.

Mehmet Necmeddin DINC si è laureato presso l'Università di Ankara, Dipartimento di Teologia. Ha conseguito un master in salute e sicurezza sul lavoro. Ha insegnato per 22 anni, è stato amministratore per 8 anni e attualmente lavora come direttore del distretto di Yenışehir per l'educazione nazionale. Ha coronato la sua esperienza in progetti locali nel campo del programma Erasmus.

Fabio MARZANO è laureato in Filosofia e tecniche della comunicazione. Studia per un master in Filosofia, con interesse per l'etica delle macchine. È impiegato presso l'Istituto Nazionale della



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Previdenza Sociale. Si occupa della gestione del conto assicurativo per i dipendenti della pubblica amministrazione; ha lavorato come formatore nelle scuole pubbliche sull'utilizzo delle procedure IT per la gestione dell'estratto contributivo.

İbrahim KOCA è laureato in educazione primaria e storia. Lavora come amministratore presso Karatas HEM ed è responsabile del coordinamento e dello sviluppo dei progetti Erasmus.

Hacı KURT è il direttore di Karataş HEM. È laureato in Scienze della Formazione Primaria e ha molti anni di esperienza nel campo della formazione degli adulti.

Yeliz NUR AKARCA ha studiato Relazioni internazionali e Insegnamento della lingua inglese. È una project manager con oltre 15 anni di esperienza nella progettazione e nel coordinamento di progetti internazionali, nonché nello sviluppo di metodologie didattiche, formazione e corsi creativi e innovativi. Gestisce inoltre attività per adulti scarsamente qualificati e ha acquisito competenze in materia di innovazione sociale e inclusione collaborando con istituti di istruzione per adulti in Europa.

Luis OCHOA SIGUENCIA è professore associato e ricercatore presso l'Accademia di educazione fisica di Katowice (Polonia). È membro del personale della "Facoltà di gestione dello sport e del turismo" con esperienza nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione applicate all'istruzione e al mondo del lavoro. Ha conseguito il dottorato di ricerca in Ricerca e innovazione nell'istruzione presso l'Università delle Isole Baleari - Spagna. Ha esperienza in Marketing e Management, Imprenditorialità, Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione applicate al business e all'educazione. È anche vicepresidente dell'Istituto di Ricerca e Innovazione nell'Educazione di Czestochowa (Polonia). I suoi compiti sono il coordinamento e l'attuazione di progetti innovativi e di scambio di buone pratiche nell'ambito del programma "ERASMUS +". Attività di ricerca e competenza nelle TIC applicate al mondo del lavoro.

Anna PELLEGRINO è presidente dell'Ecoistituto del Friuli Venezia Giulia di Udine. Ha un'esperienza pluriennale nel campo della comunicazione, nella gestione di corsi di laurea e nella promozione culturale e artistica del teatro e della musica sia per l'Università di Udine che per istituzioni private.

Ozcan YUCEL è un project manager con oltre 10 anni di esperienza ed è laureato in Gestione delle risorse umane presso l'Università di Gazi. Dal 2012 lavora come coordinatore di corsi di formazione incentrati principalmente sull'integrazione dei migranti, l'inclusione sociale, la democrazia, la promozione del dialogo, l'impegno dei giovani, l'alfabetizzazione mediatica e l'educazione globale.

Simone ZORZI è psicologo, analista del comportamento ed esperto di disturbi del neurosviluppo. È direttore di un servizio pubblico socio-sanitario per persone con disabilità della Regione Friuli Venezia Giulia (Italia) ed è professore a contratto di Educazione speciale presso l'Università di Udine. È autore e coautore di numerose pubblicazioni scientifiche nazionali e internazionali nel campo delle scienze sociali, della disabilità e dei disturbi del neurosviluppo.

Informazioni sulle organizzazioni partner



Sarıçam Halk Eğitimi Merkezi (Sarıçam HEM) è un'istituzione pubblica fondata nel 2009 ad Adana, in Turchia, e affiliata alla Direzione generale per l'apprendimento permanente del Ministero dell'Educazione nazionale. Sarıçam HEM, che offre servizi di formazione tutto l'anno, compresi i fine settimana e le serate, svolge attività in conformità con i principi e gli obiettivi dell'educazione non formale. Dal 2010, Sarıçam HEM è responsabile dell'esecuzione e della pianificazione dei servizi di educazione degli adulti nei settori dell'istruzione, della formazione, dell'orientamento, dell'accesso alle informazioni, della consulenza, della cultura, delle arti e dello sport. Il Sarıçam HEM fornisce attività educative non formali in collaborazione con varie istituzioni governative e private, nonché con organizzazioni di volontariato. Le sue principali responsabilità includono l'implementazione di attività di formazione, nonché l'assistenza e il monitoraggio delle attività di formazione. Il Sarıçam HEM svolge anche attività volte a garantire l'adattamento degli adulti che non hanno completato l'istruzione formale alle condizioni tecnologiche, sociali e culturali in costante cambiamento.



Mesleki Girişimciler ve Toplum Gönüllüleri Derneği (MEGIDER) è un'organizzazione governativa no-profit fondata nel 2010. Il suo obiettivo è creare una struttura per il sostegno e lo sviluppo delle organizzazioni di volontariato che operano nei settori dell'inclusione sociale, dell'innovazione sociale e dell'imprenditoria sociale, della solidarietà, della promozione dell'occupazione, della riduzione della povertà, dello sviluppo culturale, dell'apprendimento permanente e dell'eco-sviluppo. MEGIDER è un'organizzazione che realizza corsi di formazione in particolare nei settori dell'inclusione sociale,

dell'educazione speciale, dell'occupazione, dell'integrazione dei migranti e delle TIC. MEGIDER fornisce istruzione non formale a giovani e adulti con l'obiettivo di aiutarli ad acquisire le competenze necessarie per condurre una vita soddisfacente e produttiva.



Karataş Halk Eğitimi Merkezi (Karataş HEM) Karataş HEM è un'istituzione pubblica che fornisce istruzione non formale ad Adana, Karataş, nel sud della Turchia. Conduce attività innovative e di alta qualità che riuniscono le persone per promuovere una cultura dell'apprendimento permanente e soddisfare le esigenze della società. Le sue attività comprendono l'organizzazione di corsi di formazione e attività sociali per adulti, disabili mentali e fisici, minoranze etniche, gruppi svantaggiati, disoccupati, giovani rurali e immigrati.



L'Ecoistituto del Friuli Venezia Giulia è stato fondato nel 1989 e ha sede a Udine. È un'organizzazione di ricerca senza scopo di lucro specializzata nello sviluppo sostenibile. I suoi principali ambiti di ricerca sono:

1. Innovazione sociale digitale
2. Metodologie di insegnamento-apprendimento innovative
3. Educazione ai bisogni speciali
4. Robotica sociale



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DomSpain SLU è una società di formazione e consulenza attiva a livello nazionale e internazionale. Offre una varietà di servizi al settore pubblico e privato della Spagna e partecipa attivamente a programmi internazionali attraverso una rete consolidata di partner all'estero. DomSpain è impegnata nel Patto europeo per le competenze. Il dipartimento Formazione di DomSpain sviluppa programmi educativi in quattro direzioni principali: corsi/laboratori per adulti, tra cui lingue straniere, TIC e corsi di crescita personale; VET: TIC, lingue straniere, occupabilità, apprendimento basato sul

lavoro; corsi di formazione per educatori incentrati sul miglioramento delle competenze nelle lingue straniere, sull'uso di strumenti digitali e di nuovi metodi di insegnamento, sull'apprendimento misto; attività extrascolastiche per bambini e genitori, tra cui lingue straniere, robotica, coding e sicurezza su Internet. I corsi e le formazioni sono realizzati nella nostra sede e in 10 centri civici e 5 scuole primarie e secondarie della provincia di Tarragona. Impieghiamo 40 educatori e contiamo circa 1400 studenti ogni anno accademico. Nel campo dell'ICT, DomSpain ha acquisito un'esperienza pluriennale nella protezione delle infrastrutture informatiche per offrire a organizzazioni, aziende, enti pubblici e altre entità soluzioni integrali che li aiutino a garantire la sicurezza cibernetica. DomSpain fornisce assistenza e supporto a enti come centri educativi, enti pubblici, imprese sociali e ONG nella digitalizzazione dei loro processi lavorativi interni. Inoltre, DomSpain dispone di un team altamente qualificato di informatici che ha realizzato diversi progetti nazionali e internazionali, tra cui lo sviluppo di piattaforme educative. DomSpain è membro dell'International E-Learning Association, una rete internazionale di professionisti dell'e-learning, ricercatori e studenti.



Yenişehir İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü è stato istituito ufficialmente nel 2008 e ha sede a Mersin. Lo YIMEM è un'autorità pubblica ed è responsabile della pianificazione e del coordinamento di tutti i tipi di attività di istruzione e formazione. Lo YIMEM ha il compito di supervisionare tutti i tipi di istituzioni educative formali e informali. La struttura amministrativa della Direzione comprende scuole elementari, scuole secondarie, scuole professionali e istituzioni di educazione non formale. La missione della Direzione è quella di supervisionare il sistema educativo nazionale turco, garantire che le

istituzioni educative operino in conformità con la legislazione, soddisfare le loro esigenze e supervisionarle. Lo YIMEM svolge attività educative e formative in conformità con i principi e gli sviluppi contemporanei e mira a formare persone creative, rispettose dei diritti umani e dell'ambiente, in conformità con gli standard dell'UE, secondo i requisiti dell'era digitale, innalzando la qualità dell'istruzione alla luce di principi laici, liberi e democratici. Lo YIMEM forma ogni anno insegnanti in stage e organizza corsi di formazione per gli insegnanti della regione.



TEAM4Excellence (T4E) è un'associazione giovanile rumena che mira a migliorare la qualità della vita attraverso attività di formazione, ricerca e consulenza. Per affrontare le sfide della società, T4E offre opportunità di apprendimento e consulenza professionale per l'inclusione sociale, lo sviluppo e l'occupabilità di giovani e adulti, e fornisce ai formatori competenze e abilità chiave per favorire lo sviluppo personale e professionale. Nell'ambito di oltre 50 progetti finanziati dall'UE, l'associazione produce e trasferisce innovazione, esperienza e know-how attraverso la

collaborazione con partner nazionali e internazionali. Ospitando eventi, corsi di formazione e conferenze, T4E rafforza la collaborazione tra le persone, sostiene le organizzazioni e colma i divari tra le generazioni. L'ampia competenza in materia di gestione consente al personale di T4E di fornire consulenza a grandi aziende e PMI utilizzando il modello EFQM e il Business Model Canvas.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Bibliografia

Abraham, A. (2018). *Le neuroscienze della creatività*. Cambridge University Press.

Adams, K. (2005, 30 giugno). *Le fonti dell'innovazione e della creatività*, Centro nazionale sull'istruzione e l'economia, recuperato da <https://eric.ed.gov/?id=ED522111>.

Adams, R. *Ritorno al collage: La scuola di Bushwick offre corsi d'arte per adulti*, Brooklyn paper. Recuperato da <https://www.brooklynpaper.com/back-to-collage-bushwick-school-offers-adult-art-classes/>

Adobe Creator, *My Creative Type* recuperato da <https://mycreativetype.com/the-creative-types/>

Educazione degli adulti. (2022, 28 dicembre). Recuperato da https://en.wikipedia.org/wiki/Adult_education

Amabile T. M. (1982). *Psicologia sociale della creatività: Una tecnica di valutazione consensuale*. *Rivista di psicologia sociale e della personalità*

Amabile, T. M. (1988). *Un modello di creatività e innovazione nelle organizzazioni*. *Ricerca sul comportamento organizzativo*, 10, 123-167.

Amabile, T. M. (1996). *Creatività in contesto: Aggiornamento a "The Social Psychology of Creativity"*. Westview Press.

Anania, L. e Passani, A. (2014). "Una guida per i viaggiatori all'innovazione sociale digitale". 20a conferenza biennale ITS: la rete e internet - mercati e politiche emergenti.

Arquilla, J., & Ronfeldt (2001). *Reti e guerre in rete: The Future of Terror, Crime, and Militancy*, RAND's Publications.

Appel, M. P. (2006). L'integrazione delle arti nel curriculum. *Leadership*, 36, 14-17.

Arslan, M. (2007). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. Anı Publishing, Ankara.

Augustine, N. R. (2011). Educare i portatori di talento. *Scienza psicologica nell'interesse pubblico*, 12(1), 1-2.

Baumgartner, Lisa M. (2007). *Apprendere in età adulta: una guida completa*

Baumgartner, Sharan B. Merriam, Rosemary S. Caffarella, Lisa M.; Caffarella, Rosemary S.;

Beghetto, Ronald & Kaufman, James. (2013). *Fondamenti di creatività*. *Leadership educativa*.

Bergmann, J., & Sams, A. (n.d.). *Flip your classroom : Raggiungere ogni studente in ogni classe ogni giorno*, ed. Società internazionale per la tecnologia nell'istruzione.

Bessen, J. (2018). *Automazione e posti di lavoro: Quando la tecnologia aumenta l'occupazione*. *Journal of Economic Perspectives*, 32(3), 3-24.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Bilton, C. (2007). *Gestione e creatività: Dalle industrie creative al management creativo*. Wiley-Blackwell.

Blanchard, K., Carlos, J. P., & Randolph, A. (n.d.). *Le 3 chiavi dell'empowerment: Liberare il potere dentro le persone per ottenere risultati sorprendenti*.

Bresler L. (2016). *Interdisciplinarietà, intercultura, viaggi: Mappare uno spettro di esperienze di ricerca(er)*. In Burnard P., Mackinlay E., Powell K. (Eds.), *The international handbook in intercultural arts research* (pp. 321-332). Routledge.

Brunson, R., (2002). *L'arte della pacificazione: Una guida per integrare l'educazione alla risoluzione dei conflitti nei programmi artistici giovanili*.

Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2014). *La seconda età delle macchine: Lavoro, progresso e prosperità in un'epoca di tecnologie brillanti*. W. W. Norton & Company

Bugos, G. (2006). *Richard K. Lester e Michael J. Piore Innovazione: The Missing Dimension*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2004. ix 223 pp. ISBN 0-674-01581-9, \$24,95. *Impresa e società*, 7(2), 418-420. doi:10.1093/es/khj038

Burton, J. M., Horowitz, R. e Abeles, H. (2000). *Apprendere nelle e attraverso le arti: La questione del trasferimento*. *Studi sull'educazione artistica*, 41(3): 228-257.1

California State University sulla creatività: <http://www.csun.edu/~vcpsy00h/creativity/define.htm>

Carroll, J. (2020, 15 novembre). *Cadavere squisito: Se vuoi cambiare il prodotto, prova a cambiare il processo*. Recuperato da <https://www.jimcarrollsblog.com/blog/2017/5/17/exquisite-corpse>

Catterall, J. S., Dumais, S. A. e Hampden-Thompson, G. (2012). *Arti e risultati nei giovani a rischio: Risultati di quattro studi longitudinali*. Washington, DC: National Endowment for the Arts.

Cefai, C.; Bartolo P. A.; Cavioni, V.; Downes, P.; *Rafforzare l'educazione sociale ed emotiva come area curricolare centrale nell'UE. A review of the international evidence, NESET II report*, Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, 2018. doi: 10.2766/664439

Charyton, C. (2015). *Arte, creatività e cultura: Come l'arte si interseca con la scienza nell'espressione della creatività artistica*.

Collaborazione per l'apprendimento accademico, sociale ed emotivo [CASEL]. (2003). Safe and sound: an educational leader's guide to evidence-based social and emotional learning (SEL) programs. Chicago. <https://casel.org/wp-content/uploads/2016/06/safe-and-sound.pdf>

Cologon, K., Cologon, T., Mevawalla, Z., & Niland, A. (2019). *Ascolto generativo: L'utilizzo di un'indagine basata sulle arti per indagare le prospettive dei bambini sull'inclusione, l'esclusione e la disabilità*. *Journal of Early Childhood Research*, 17(1), 54-69. <https://doi.org/10.1177/1476718X18818206>

Craft, A., McConnon, L. e Matthews, A. (2006) *Il gioco iniziato dai bambini e la creatività professionale*:



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Abilitare il pensiero possibilista dei bambini di quattro anni, Thinking Skills and Creativity, 7(1), 48-61

Craft, A. (n.d.). *Saggio sulla creatività umanizzante: un obiettivo per l'educazione inclusiva. Revistaeducacioninclusiva.Es.* Recuperato il 28 marzo 2023, da <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/viewFile/158/152>

Creative Problem Solving and Decision Making (2022), pubblicato da www.firstselectbh.com, recuperato da: http://www.firstselectbh.com/courses_en.php?id=31&lang=en

Creare valore sociale e cambiamento attraverso la creatività e l'innovazione sociale. Accessibile all'indirizzo <https://www.researchgate.net/publication/287208157> Using Creativity and Social Innovation to Create Social Value and Change [Consultato il 22 gennaio 2023].

Creely, E. e Henriksen, D. (2019). *Creatività e tecnologie digitali.* In M. A. Peters, & R. Heraud (Eds.), *Encyclopedia of Educational Innovation Springer.* https://doi.org/10.1007/978-981-13-2262-4_143-1.

Csikszentmihalyi, M. (1996). *La creatività: Il flusso e la psicologia della scoperta e dell'invenzione.* Harper Perennial.

Csikszentmihalyi, M. (1999). *Implicazioni di una prospettiva sistemica per lo studio della creatività.* In R. J. Sternberg (a cura di), *Handbook of creativity* (pp. 313-335). Cambridge University Press.

Davenport, T. H. e Kirby, J. (2015). *Oltre l'automazione: Strategie per rimanere occupati in un'era di macchine molto intelligenti.* Harvard Business Review, 93(6), 58-65.

Il pensiero progettuale per insegnanti (e studenti). (2022, 25 maggio). Recuperato da <https://www.innovationtraining.org/design-thinking-for-teachers/>

Banca di sviluppo, A. (2005). *Strategie di riduzione della povertà: lezioni dalla regione dell'Asia e del Pacifico sullo sviluppo inclusivo SHILADITYA CHATTERJEE.*

Doyle, A. (2022, 14 aprile). *Che cos'è il pensiero creativo?* Recuperato da <https://www.thebalancemoney.com/creative-thinking-definition-with-examples-2063744>

Drammaturgia e arte nell'educazione. <https://leverageedu.com/blog/wpcontent/uploads/2021/02/Drama-and-Art-in-Education.pdf>

Ebner, Aviva. (2006). *Creare connessioni attraverso le arti visive.* Leadership.

Edutopia. (2007). *La fondazione George Lucas Educational, creata nel 1991.* Recuperato il 4 dicembre 2007 da www.Edutopia.org.

Elkington, J., & Hartigan, P. (2018). *Il potere delle persone irragionevoli: come gli imprenditori sociali creano mercati che cambiano il mondo.* Harvard Business Press.

Eisner, E. (2002). *Le arti e la creazione della mente.* New Haven, CT: Yale University Press.

Elias, M. J., Zins, J. E., Weissberg, R. P., Frey, K. S., Greenberg, M. T., Haynes, N. M., Kessler, R., Schwab-Stone, M. E., & Shriver, T. P. (1997). *Promuovere l'apprendimento sociale ed emotivo: Linee guida per gli educatori.* Alexandria, VA: Associazione per la supervisione e lo sviluppo del curriculum.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Elias, M. J., Zins, J. E., Graczyk, P. A., & Weissberg, R. P. (2003). Implementazione, sostenibilità e scalabilità delle innovazioni socio-emotive e accademiche nelle scuole pubbliche. *School Psychology Review*, 32,

Eredics, N. (2018). *Inclusione in azione: Strategie pratiche per modificare il curriculum*. Brookes Publishing.

Agenzia Europea, 2014. Modello di politica per le TIC inclusive nell'istruzione per le persone con disabilità. <https://www.european-agency.org/sites/default/files/UNESCOG3ict%20Model%20Policy%20on%20Inclusive%20ICTs%20for%20Education%204-2014.pdf>

Commissione europea, Centro comune di ricerca, Sala, A., Punie, Y., Garkov, V., et al., *LifeComp : il quadro europeo per le competenze chiave personali, sociali e di apprendimento*, Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, 2020, <https://data.europa.eu/doi/10.2760/302967>.

Facer, K., 2009. Futuri educativi, sociali e tecnologici: Un rapporto del programma Beyond Current Horizons. In Futurelab: Bristol, Regno Unito.

Fan, M. e Cai, W. (2020, 04 agosto). Come un ambiente di apprendimento creativo favorisce la creatività degli studenti? Un esame dei meccanismi esplicativi multipli - *Psicologia attuale*. Recuperato da [https://link.springer.com/article/10.1007/s12144-020-00974-z#:~:text=A%20ambiente%20di%20apprendimento%20creativo%20nel%20potenziale%20creativo%20\(Chan%20e%20Yuen](https://link.springer.com/article/10.1007/s12144-020-00974-z#:~:text=A%20ambiente%20di%20apprendimento%20creativo%20nel%20potenziale%20creativo%20(Chan%20e%20Yuen)

Fancourt, D. e Finn, S. (2019). Quali sono le prove del ruolo delle arti nel migliorare la salute e il benessere? Un'analisi approfondita. Ufficio regionale dell'OMS per l'Europa.

Fiske, E. B. (1999). *Campioni del cambiamento: L'impatto delle arti sull'apprendimento*. Washington DC: Arts Education Partnership e President's Committee on the Arts and Humanities.

Florida, R. (2002). *L'ascesa della classe creativa: E come sta trasformando il lavoro, il tempo libero, la comunità e la vita quotidiana*. Basic Books.

Gallup, Inc. (2019). *Creatività nell'apprendimento - Gallup*. Gallup.

Garza, K. (2020, 21 maggio). *Pensiero progettuale ed esplorazione professionale*. Recuperato da <https://vocationmatters.org/2020/05/21/design-thinking-for-vocation/>

Gordon, E., & Mihailidis, P. (2015). *"Media civici: tecnologia, pratica progettuale"*. MIT Press.

Hamburg, I., & Bucksch, S. (2017). *Educazione inclusiva e innovazione sociale digitale*. *Advances in social sciences research journal*, 4(5).

Hanna, G. (2018). *Arte e benessere: Una revisione della letteratura*. National Endowment for the Arts.

Hemlin, S. e Allwood, C. M. (2009). *La creatività nelle organizzazioni: Una revisione, una sintesi e le direzioni future della ricerca*. In *The Handbook of Organizational Creativity* (pp. 13-61). Elsevier.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



- Hennessey, B. A. e Amabile, T. M. (2010). *Creatività*. *Annual Review of Psychology*, 61, 569-598.
- Hong, L. e Page, S. E. (2004). *Gruppi di risolutori di problemi diversi possono superare gruppi di risolutori di problemi ad alta capacità*. *Atti dell'Accademia Nazionale delle Scienze*, 101(46), 16385-16389.
- Classi inclusive: Come iniziare. (2019, 1 dicembre). *Reading Rockets*.
<https://www.readingrockets.org/article/inclusive-classrooms-getting-started>
- Ingram, C. (2021, 07 luglio). *7 giochi surrealisti per sbloccare la creatività*. Recuperato da
<https://artclasscurator.com/surrealist-games/>
- IstemicStarcic, A., 2009. *Sillabo sulle tecnologie didattiche*. In *UP PEF higher education*, pp. 12-15
<http://jeper.org/index.php/JEPER/article/view/132>
- O'Gorman, E., 2005. *Setting Standards for Teacher Education in Special Educational Needs in Ireland*. In *30th Annual Conference ATEE*. Amsterdam, ottobre 2005, pagg. 377-381.
- Joo, B.-K. (Brian), McLean, G. N., & Yang, B. (2013). *Creatività e sviluppo delle risorse umane: An Integrative Literature Review and a Conceptual Framework for Future Research*. *Human Resource Development Review*, 12(4), 390-421.
- Kalleberg, A. L. (2018). *Lavoro precario, lavoratori insicuri: Rapporti di lavoro in transizione*. *American Sociological Review*, 83(1), 1-22.
- Karkou, V. e Glasman, J. (2004). *Arti, educazione e società: Il ruolo delle arti nella promozione del benessere emotivo e dell'inclusione sociale dei giovani*. *Support for Learning*, 19(2), 57-65.
<https://doi.org/10.1111/j.0268-2141.2004.00321.x>
- Kim, Kyong-Jee, Frick W. Theodore (2011), *Cambiamenti nella motivazione degli studenti durante l'apprendimento online*. *Educational Computing Research*, Vol. 44(1) 1-23.
- Kaletka, C. (2015). *"(Digital) Social Innovation through Public Internet Access Points"*. *Sozialforschungsstelle, Dortmund, Germania*.
- Kretzmann, J. P., & McKnight, J. L. (1993). *Costruire comunità dall'interno verso l'esterno: Un percorso per trovare e mobilitare le risorse di una comunità*. *Pubblicazioni ACTA*.
- Lawless, K. A. & Brown, S. W. (2015). *Sviluppare competenze di alfabetizzazione scientifica attraverso simulazioni globali interdisciplinari e basate sulla tecnologia: GlobalEd 2*. *The Curriculum Journal*, 26(2), 268-289.
- Lin, K. Y., & Lu, H. P. (2011). *Perché le persone usano i siti di social network: An Empirical Study Integrating Network Externalities and Motivation Theory*. *Computers in Human Behavior*, 27, 1152-1161.
- Lombardi, M. M. (2007). *Apprendimento autentico per il 21° secolo: Una panoramica*. *EDUCAUSE Learning Initiative*, 1, 1-12.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Maggie Wooll, *Cos'è il pensiero creativo e perché è importante?* recuperato da <https://www.betterup.com/blog/creative-thinking>.

Maiolini, R., Et Al (2016). "Le tecnologie digitali per l'innovazione sociale: Una ricognizione empirica sui nuovi fattori abilitanti", *J. Technol. Manag. Innov.* 2016. Volume 11, numero 4, Digital 11(4), pp 22-28.

Martin, R. L. (2011). *La mentalità dell'innovazione*. Harvard Business Review, 89(6), 62-72.

Marzano, G., (2022). *Sostenere la creatività e le arti nell'era digitale*. IGI Global, 2022.

Mazla, M. I. S. B., Jabor, M. K. B., Tufail, K., Yakim, A. F. N., & Zainal, H. (2020, settembre). *Il ruolo della creatività e dell'innovazione nell'imprenditorialità*. In *International Conference on Student and Disable Student Development 2019 (ICoSD 2019)* (pp. 213-217). Atlantis Press.

Meitar, R., Abraham C. e Waldman, D. (2009). *Collegare la significatività sul posto di lavoro alla creatività dei dipendenti: The Intervening Role of Organizational Identification and Positive Psychological Experiences*. *Creativity Research Journal - CREATIVITY RES J.* 21. 361-375.

Merriam, Sharan B. & Brockett, Ralph G. *La professione e la pratica dell'educazione degli adulti: An Introduction*. Jossey-Bass, 2007.

Moma learning. (n.d.). Recuperato da https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/dada/chance-creations-collage-photomontage-and-assemblage/

Mulgan, G. (2012). "I fondamenti teorici dell'innovazione sociale". *La natura dell'innovazione sociale*. Nicholls A. e Murdock A. pp. 1- 30.

Nanay, Bence, *Aesthetics as Philosophy of Perception* (Oxford, 2016; ed. online, Oxford Academic, 24 mar. 2016), <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199658442.001.0001>.

Oakley, K., Sperry, B., Pratt, A., & Bakhshi, H. (n.d.). *L'arte dell'innovazione Come i laureati in belle arti contribuiscono all'innovazione*.

OCSE. (2018). *Lavoro per i giovani: Giappone*. Edizioni dell'OCSE.

OCSE. (2019). *Il futuro del lavoro: Prospettive occupazionali dell'OCSE 2019*. OCSE Publishing.

OCSE. (2021). *Creatività inclusiva: Promuovere la diversità e l'innovazione per le imprese e la società*. Edizioni OCSE.

OCSE, "Arti per l'inclusione: Il ruolo delle arti nel raggiungimento dell'inclusione sociale".

OCSE, "Problem solving creativo per il 21° secolo: Competenze per il lavoro e la vita".

Ohly, S. (2018). *Promuovere la creatività sul lavoro - Implicazioni per la creatività scientifica*. *Rassegna europea*. 26. 1-9.

Okpara, F. O. (2007). *IL VALORE DELLA CREATIVITÀ E DELL'INNOVAZIONE NELL'IMPRESA: Vol. III (Issue 2)*.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Olszewski-Kubilius & Thomson, (2015). Paul, R. & Elder, L. (2012). *Il pensiero critico: Strumenti per prendere in mano il proprio apprendimento e la propria vita*. Upple Saddle River, NJ: Prentice Hall.

Park, D. C. e Bischof, G. N. (2013). *La mente che invecchia: La neuroplasticità in risposta all'allenamento cognitivo*. *Dialoghi in Neuroscienze Cliniche*, 15(1), 109-119.

Petersen, M. (n.d.). *Incorporare l'arte nell'educazione: l'importanza dell'insegnamento creativo in una classe basata sugli standard*. https://digitalcommons.csumb.edu/caps_thes/353.

Quidwai, S. (2022, 21 giugno). *Che cos'è il design thinking nell'educazione? - progettare scuole*. Recuperato da <https://designingschools.org/2022/04/18/what-is-design-thinking-in-education/>.

Rhodes, M. (1961). *Un'analisi della creatività*. *Phi Delta Kappan*, 42(7), 305-310.

Robinson, K., (2011). *Out of Our Minds: learning to be Creative*, Capstone Publishing Ltd, Chichester.

Romero, J. (1996). *Integrare l'arte visiva e performativa negli studi sociali*.

Rodrigo, L., Palacios, M. e Ortiz-Marcos, I. (2019). *Innovazione sociale digitale: Analisi del processo di concettualizzazione e proposta di definizione*. *Direccion e Organizacion*, 67, 59-66.

Runco, M. A. e Jaeger, G. J. (2012). *La definizione standard di creatività*. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>

Runco, M. A: (2014). *Teorie e temi della creatività: Ricerca, sviluppo e pratica*. (2a ed.) USA: Elsevier Inc.

Runco, M. A. e Jaeger, G. J. (2012). *La definizione standard di creatività*. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96.

Russell-Bowie, D. (2015). *MMADD sulle arti: Un'introduzione all'educazione artistica primaria (4a ed.)*. Frenchs Forest, NSW: Pearson Education Australia.

Sala, A., Punie, Y., Garkov, V. e Cabrera Giraldez, M., *LifeComp: The European Framework for Personal, Social and Learning to Learn Key Competence*, EUR 30246 IT, Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, Lussemburgo, 2020.

Sawyer, R. K. (2011). *Spiegare la creatività: La scienza dell'innovazione umana*. Oxford University Press.

Scamper. (n.d.). Recuperato da <https://sites.google.com/view/engagingstudentswithcontent/create-level-thinking/scamper?pli=1>

Segal, J. W., Chipman, S. F. e Glaser, R. (Eds.) (1985). *Thinking and learning skills, Volume 1: relating instruction to research*. Hillsdale, N. J.: Lawrence Erlbaum Associates.

Shalley, C. E., & Zhou, J. (2008). *La ricerca sulla creatività organizzativa: Una panoramica storica*. *Manuale di creatività organizzativa*, 3-32.

Shaw, S. e McLean Parks, J. (2013). *Creatività e innovazione organizzativa attraverso la formazione e lo sviluppo*. In *Handbook of Organizational Creativity* (pp. 501-523). Elsevier.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Sinclair, M. L. (n.d.). *Strutturare l'educazione artistica multiculturale per incoraggiare l'identità culturale positiva Raccomandazioni per gli insegnanti di arte secondaria.*

Sir John Daniel, Presidente e CEO di COL, descrive i contenuti del suo nuovo libro, *Mega-Schools, Technology and Teachers: Achieving Education for All*, in questo video di tre minuti. Durata: 3:20

Solina, F. (2022). *La creatività nella scienza e nell'arte.* IntechOpen.

Sosnik, C. (2022, 10 giugno). *In che modo gli strumenti tecnologici migliorano la creatività dei bambini?* Ednewsdaily.com; EdNews Daily. <https://www.ednewsdaily.com/how-do-technological-tools-enhance-childrens-creativity/>

Stepler, J. (2022, 22 luglio). *Metodologia didattica - diversi tipi di metodi di insegnamento.* Aggiornato al 2023. Recuperato da <https://uqcnepaper1.com/teaching-methodology/>

Sternberg, R. J. (2003) *Il pensiero creativo in classe*, *Scandinavian Journal of Educational Research*, 47(3), 325-338.

Sternberg, R. J. (2009). *L'intelligenza accademica non basta WICS: Un modello per una pratica efficace a scuola e nella vita.* Recuperato da: <https://www.clarku.edu/research/mosakowskiinstitute/conferences/mar12/papers/Sternberg.pdf>

Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1999). *Il concetto di creatività: Prospettive e paradigmi.* *Manuale di creatività*, 1, 3-15.

Stenberg, A. (2017). *Cosa significa innovazione - un termine senza una definizione chiara.* recuperato da <https://www.semanticscholar.org/paper/What-does-Innovation-mean-a-term-without-a-clear-Stenberg/bf0cbc378fd7f776298e0bcc0db7898c4caa4789>.

Dizionario di Cambridge, definizione di "creativita"
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/creativity>

I diversi tipi di creatività: <https://klaxoon.com/insight/the-different-types-of-creativity>

Le 8 grandi app per gli insegnanti di educazione speciale. (2018, 30 luglio). Guida ai programmi di analisi del comportamento applicata. <https://www.appliedbehavioranalysisprograms.com/lists/5-great-apps-for-special-education-teachers/>.

Il modello delle quattro C della creatività: <https://www.waldenu.edu/online-masters-programs/ms-in-education/resource/the-four-c-model-of-creativity>

Throsby, D. e Zednik, A. (2010). *L'impegno artistico porta a benefici sociali più ampi?* *International Journal of Cultural Policy*, 16(3), 317-334.

Tirziu, A. (2016). *Promuovere il cambiamento sociale attraverso i laboratori di innovazione sociale.* *HOLISTICA Journal of Business and Public Administration*, (2).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Torrance, E. P., Gowan, J. C., Wu, J.-J., & Aliotti, N. C. (1970). *Funzionamento creativo di bambini monolingui e bilingui a Singapore*. *Journal of Educational Psychology*, 61(1), 72-75.
<https://doi.org/10.1037/h0028767>

Understood - per le differenze di apprendimento e di pensiero. (n.d.). *Understood.org*. Recuperato il 27 marzo 2023, da <https://www.understood.org/>

UNESCO. (2013). *La cultura: Un motore e un fattore di sviluppo sostenibile*. Organizzazione delle Nazioni Unite per l'educazione, la scienza e la cultura.

Vaughan, T., Harris, J., & Caldwell, B. J. (n.d.). *BRIDGING THE GAP IN SCHOOL ACHIEVEMENT THROUGH THE ARTS* (colmare il divario nei risultati scolastici attraverso le arti). www.songroom.org.au.

Wallas, G. (1926). *L'arte del pensiero*. New York, NY: Harcourt, Brace and Company.

Warschauer, M (2003). *Tecnologia e inclusione sociale: Rethinking the Digital Divide* 294 Recensioni di libri. Recensione del libro di Gray Jerry, (1), 294-297.

Che cos'è la terapia occupazionale? *Terapia occupazionale*. Disponibile all'indirizzo: <http://aboutoccupationaltherapy.com.au/>

Perché la creatività in classe è importante? (n.d.). *Canva.com*. Recuperato il 28 marzo 2023, da <https://www.canva.com/learn/19-ideas-to-promote-more-creativity-in-your-classroom/>

Wiley, D., Green, C. e Soares, L. (2012). *Ridurre drasticamente il costo dell'istruzione con le OER - Come le risorse educative aperte aprono la porta all'apprendimento gratuito*. 2012, Educause.

Winner, E. (2000). *Le origini e i fini della giftedness*. *American Psychologist*, 55(1), 159-169.

Winner, E., Goldstein, T. R., & Vincent-Lancrin, S. (2013). *Arte per amore dell'arte? L'impatto dell'educazione artistica*. Edizioni OCSE. <https://doi.org/10.1787/9789264180789-en>

Leader mondiali dell'esperienza utente basata sulla ricerca. (n.d.). *Il pensiero progettuale* 101. Recuperato da <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>

Si può insegnare a qualcuno a essere più creativo. (2021, 02 settembre). Recuperato da <https://hbr.org/2015/02/you-can-teach-someone-to-be-more-creative>