



Creativitate și artă în inovarea socială digitală



Această lucrare a beneficiat de finanțare din partea Comisiei Europene în cadrul Acordului de Grant numărul 2020-1-TR01-KA227-ADU-097776, proiectul de parteneriat strategic ERASMUS+ "Noi dimensiuni ale impactului disruptiv asupra artei și creativității în inovarea socială digitală".



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



Noi dimensiuni ale impactului disruptiv asupra artei și creativității în inovarea socială digitală

Cooperare pentru inovare și schimb de bune practici

KA227 - Parteneriate pentru creativitate

Educație pentru adulți

2020-1-TR01-KA227-ADU-097776

CREART

D3 - Creativitate și artă în inovarea socială digitală

Revizuire: v.1.1

Produce intelectual	IO3: Carte multimedia educațională "Creativitate și artă în inovarea socială digitală"
Activitate	Proiectarea și redactarea unei cărți multimedia educaționale
Coordonator de proiect	Yenisehir Ilce Milli Egitim Mudurlugu, Turcia
Lider de livrare	Ecoistituto del Friuli Venezia Giulia, Italia
Data limită	31 mai 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 AKARCAAY, Luis OCHOA SIGUENCIA, Anna PELLEGRINO, Özcan YUCEL, Simone ZORZI



Rezumat	<p>Există o relație cu multiple fațete între creativitate, artă, inovare socială digitală, educație și implicațiile acestora pentru viitorul muncii. Această carte explorează sursele inovării și creativității, cu accent pe rolul creativității în artă. În plus, ea discută modul în care inovarea socială digitală a devenit un catalizator pentru forme noi de exprimare și colaborare creativă. De asemenea, cartea examinează impactul potențial al acestor tendințe asupra viitorului muncii și competențele necesare pentru a prospera într-un peisaj în continuă evoluție. Intersecția dintre creativitate, artă, inovare socială digitală și educație este un domeniu dinamic care ne modelează înțelegerea inovării și impactul acesteia asupra societății. Această carte își propune să evedențieze temele-cheie și să exploreze interconexiunile dintre ele. Înțelegerea surselor de inovare și creativitate este crucială pentru promovarea unei culturi a inovării în diverse domenii. Rolul curiozității, al colaborării interdisciplinare și al diversității perspectivelor ca motoare esențiale ale inovării și gândirii creative a fost menționat în această lucrare. Expresia artistică a fost recunoscută de mult timp ca fiind un izvor de creativitate. Cartea aprofundează relația dintre creativitate și arte, explorând modul în care practicile artistice, cum ar fi artele vizuale, muzica și artele spectacolului, sporesc gândirea inovatoare, abilitățile de rezolvare a problemelor și imaginația. Apariția tehnologiilor digitale a revoluționat procesele creative, permițând noi forme de colaborare, comunicare și exprimare artistică. A fost raportat conceptul de inovare socială digitală și modul în care facilitează creativitatea colectivă, colaborările cu sursă deschisă și angajamentul participativ în domeniul digital. Viitorul muncii Progresele în tehnologie, automatizarea și inteligența artificială remodelează viitorul muncii. Cartea analizează peisajul în evoluție și discută despre creativitate, abilitățile artistice și inovarea socială digitală la locul de muncă actual și viitor. De asemenea, ea explorează nevoia de adaptabilitate, gândire critică și competențe interdisciplinare într-un peisaj profesional în schimbare rapidă. A fost raportată integrarea creativității în cadrele educaționale și practicile pedagogice, subliniind importanța stimulării creativității de la o vârstă fragedă și promovând educația bazată pe artă. În concluzie, această carte face lumină asupra importanței creativității, artei, inovării sociale digitale și educației în stimularea inovării și în pregătirea indivizilor pentru viitorul muncii. Ea subliniază puterea transformatoare a creativității și a artelor și evidențiază potențialul inovării sociale digitale ca forță de schimbare pozitivă în societate.</p>
Cuvinte cheie	<p>Creativitate; arte, educația adulților; gândire creativă, gândire critică, rezolvarea problemelor; învățare pe tot parcursul vieții; inovare socială digitală; tehnologii digitale; artă interactivă; predare creativă; inovare creativă; creativitate socială; tipuri de creativitate; creativitate la locul de muncă; educație incluzivă; incluziune socială; învățare social-emoțională</p>



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



Recunoaștere

Această lucrare a beneficiat de finanțare din partea Comisiei Europene în cadrul Acordului de Grant numărul 2020-1-TR01-KA227-ADU-097776, proiectul ERASMUS+ Parteneriate pentru creativitate "Noi dimensiuni ale impactului disruptiv asupra artei și creativității în inovarea socială digitală".

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

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

Disclaimer

Srijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în ea.

Notă privind drepturile de autor

© 2021 - 2023 Consorțiu CREART

Licența **Atribuire CC BY** permite altora să distribuie, să remixeze, să adapteze și să construiască pe baza operei dvs., chiar și în scopuri comerciale, atâta timp cât vă dau credit pentru creația originală. Aceasta este cea mai permisivă dintre licențele oferite. Recomandată pentru o diseminare și utilizare maximă a materialelor licențiate.





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



Cuprins

PARTEA 1: PARTEA TEORETICĂ	6
Introducere	6
Capitolul 1. Inovația socială digitală și creativitatea.....	7
Abstract	7
Introducere	7
1.1. Conceptul de inovare socială digitală	7
1.2. Inovarea socială digitală și educația	11
1.3. Creativitate și inovare socială digitală	15
Rezumat.....	19
Capitolul 2. Valoarea creativității și a artelor în educație.....	21
Abstract	21
Introducere.....	21
2.1. Sursele inovării și creativității.....	22
2.2. Gândirea creativă ca instrument	26
2.3. Creativitatea și artele în practică.....	31
Rezumat.....	36
Capitolul 3. Creativitatea, artele și viitorul	37
Abstract	37
Introducere.....	37
3.1. Creativitate, artă și inovare	37
3.2. Viitorul muncii	41
3.3. Artele creative la locul de muncă	44
Rezumat.....	47
Concluzii	49
PARTEA 2: PARTEA PRACTICĂ	51
Introducere	51
Capitolul 4. Educația în domeniul creativității și a artelor pentru a promova incluziunea socială.....	52
Abstract	52
Introducere.....	52
4.1. Cum să lucrăm într-un mod incluziv în clasă?	52
4.2. Creativitatea ca instrument de incluziune în clasă.....	57
4.3. Metodologie	62
Rezumat.....	68



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



Capitolul 5. Promovarea incluziunii sociale și educaționale prin intermediul artelor	69
Abstract	69
Introducere	69
5.1. Învățarea în și prin artă.....	70
5.2. Incluziunea socială și educațională: Eliberarea creativității	74
5.3. Inovarea ca instrument de promovare a incluziunii sociale și educaționale prin artă.....	79
Rezumat.....	83
Capitolul 6. Cum pot fi utilizate creativitatea și artele în mod eficient în educație?.....	84
Abstract	84
Introducere	84
6.1. Îmbunătățirea implicării studenților și promovarea înțelegerii culturale	85
6.2. Promovarea gândirii critice și a abilităților de rezolvare a problemelor	91
6.3. Sprijinirea învățării socio-emoționale.....	94
Rezumat.....	102
Capitolul 7. Recomandări și sfaturi pentru educatorii sociali și personalul didactic	103
Introducere	103
Recomandări.....	104
Sfaturi	113
Rezumat.....	114
Capitolul 8. Exemple de inovare socială digitală.....	116
Concluzii	122
Despre autori	124
Despre organizațiile partenere	126
Bibliografie	129



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



PARTEA 1: PARTEA TEORETICĂ

Autor: Yeliz NUR AKARCA

Introducere

Inovarea socială digitală descrie aplicarea metodelor și tehnologiilor digitale la problemele sociale și de mediu și presupune utilizarea tehnologiei pentru a dezvolta noi metode de furnizare de servicii, colaborare și organizare care pot rezolva probleme sociale dificile. Printre exemple pot fi enumerate site-urile de finanțare participativă, inițiativele științifice cetățenești, programele de date deschise și comunitățile online care conectează persoane cu interese similare pentru a lucra împreună la probleme sociale și de mediu. Cu toate acestea, crearea de soluții noi la problemele sociale și de mediu implică frecvent o gamă largă de părți interesate, inclusiv agenții guvernamentale, organizații non-profit, întreprinderi și persoane fizice.

Inovația socială digitală și creativitatea sunt două concepte interdependente care au devenit din ce în ce mai relevante în societatea actuală. Odată cu avansarea tehnologiei, inovarea socială digitală a oferit noi modalități de a aborda provocările sociale și de a promova incluziunea. Creativitatea a jucat întotdeauna un rol-cheie în viața noastră personală și profesională, ceea ce are un impact social important. Creativitatea este o abilitate esențială pentru viitorul muncii. Promovarea incluziunii sociale și educaționale este posibilă cu ajutorul creativității și al artelor, care sunt instrumente puternice.

Unul dintre principalele avantaje ale inovării sociale digitale este extinderea rapidă și capacitatea de a ajunge la o audiență globală. Tehnologiile digitale permit conexiuni între oameni și organizații care depășesc granițele naționale și culturale, permițându-le să coopereze și să împartă resurse pentru a aborda probleme sociale și de mediu dificile. Având în vedere toate acestea, domeniul inovării sociale digitale este unul interesant, care se extinde rapid și are potențialul de a schimba complet modul în care abordăm unele dintre cele mai importante probleme sociale și de mediu ale timpului nostru.

Creativitatea și artele în educație au un impact enorm asupra elevilor. Activitățile creative le pot stimula imaginația și pot stimula gândirea critică, rezolvarea problemelor și abilitățile de colaborare. Prin promovarea creativității și a expresiei artistice, elevii pot dezvolta o înțelegere mai profundă a lor și a lumii în care trăiesc și pot învăța să își comunice eficient ideile. Se consideră că creativitatea și artele, care devin din ce în ce mai relevante pentru viitorul muncii, contribuie, de asemenea, la promovarea incluziunii educaționale prin crearea unui mediu de învățare mai divers și mai incluziv.

Deși creșterea automatizării și a inteligenței artificiale indică faptul că sarcinile de rutină vor fi înlocuite de mașini, abilitățile creative și artistice, cum ar fi gândirea critică, rezolvarea problemelor și comunicarea, vor fi întotdeauna la mare căutare. Capacitatea de a gândi creativ este și va fi crucială pentru a dezvolta soluții inovatoare la probleme complexe. Prin urmare, predarea creativității și a artelor în școli poate contribui la pregătirea elevilor pentru viitorul muncii și la promovarea incluziunii sociale, oferindu-le competențele necesare pentru a prospera într-o lume în schimbare rapidă. Această carte explorează inovarea socială digitală și creativitatea, explică valoarea creativității și a artei în educație, abordează importanța acestor concepte pentru promovarea incluziunii sociale și explică modul în care acestea pot fi utilizate în mod eficient pentru a promova incluziunea socială.



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



Capitolul 1. Inovația socială digitală și creativitatea

Autori: Yeliz NUR AKARCAY, Alpaslan AKILLI, Emine ANLAR

Abstract

Inovarea socială, care poate fi descrisă ca fiind idei noi care răspund unor nevoi nesatisfăcute, a fost întotdeauna prezentă în lumea din jurul nostru. "Idei noi care funcționează" distinge inovarea de îmbunătățire, care presupune doar schimbări incrementale. Inovarea socială digitală este un model organizațional de succes cu scopuri și obiective sociale. Orice act inovator este asociat cu creativitatea. Această secțiune oferă informații despre inovarea socială digitală și creativitate, oferind informații suplimentare despre conceptul de inovare socială digitală și despre principalele sale componente. Inovarea socială digitală este un subiect extrem de important; prin urmare, utilizarea sa în contexte educaționale merită, de asemenea, explorată. Creativitatea și relația acesteia cu inovarea pot deschide calea pentru mai multe evoluții dacă sunt utilizate în mod eficient.

Introducere

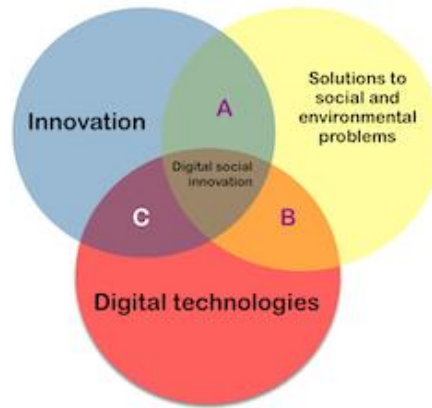
Internetul este prezent în lumea noastră de zeci de ani, iar capacitatea sa de a genera valoare socială și economică este bine cunoscută. Se poate spune că inovarea online dezvoltată special pentru a produce schimbări sociale pozitive semnificative se află încă în fază incipientă, doar câteva servicii atingând o scară globală. Prin urmare, inovarea socială digitală (DSI) este un nou domeniu de studiu, existând puține cunoștințe despre modul în care instrumentele digitale sunt utilizate pentru a îmbunătăți lumea. Inovațiile au potențialul de a schimba lumea, inclusiv sănătatea, afacerile și procesele noastre. Inovațiile sociale răspund nevoilor sociale și abordează probleme societale presante. Inovațiile tehnologice reprezintă atât provocări, cât și oportunități pentru educația incluzivă. O astfel de inovație digitală ajută la pregătirea elevilor de toate vârstele, în special a celor cu nevoi speciale (handicap, origine imigrantă, familie săracă) pentru integrarea în educație. Este necesar să se ia în considerare modul în care inovațiile digitale afectează modelele tradiționale de învățare și echilibrul dintre dezvoltarea competențelor și acumularea de cunoștințe. Indivizii pot utiliza tehnologiile digitale pentru a accesa informații, pentru a-și gestiona propria învățare, pentru a comunica cu colegii și mentorii și pentru a inova, a crea și a partaja noi materiale. Inovarea socială digitală (Digital Social Innovation - DSI) este un concept nou care se referă la eforturile de inovare socială care utilizează potențialul tehnologiei digitale pentru a co-crea soluții la o mare varietate de probleme sociale.

1.1. Conceptul de inovare socială digitală

Inovarea socială digitală (DSI) este un concept nou care se referă la eforturile de inovare socială care utilizează potențialul tehnologiei digitale pentru a crea împreună soluții la o mare varietate de probleme sociale.

Inovarea socială digitală este utilizarea tehnologiei digitale pentru a permite sau a sprijini inovarea socială. Inovarea este *socială* în scopul său și *digitală* în soluția sa. Aceasta înseamnă că

- oferă unele soluții pentru a face mai bună lumea celor care sunt lăsați pe dinafară sau în urmă (partea socială);
- soluția la problemă implică ceva nou (partea de inovare); și
- soluția include ceva cu computere (partea digitală).



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

Inovarea socială digitală intersectează trei domenii:

- inovare,
- aspecte sociale și de mediu și
- tehnologii digitale.

Primul domeniu este inovarea. Aceasta se referă la crearea și răspândirea unei noutăți tehnologice, sociale etc., care nu este încă utilizată în locul în care este introdusă. A doua sferă se referă la soluțiile puse în aplicare pentru a aborda problemele sociale și de mediu, cum ar fi politicile publice, proiectele de cercetare, noile practici, acțiunile societății civile, activitățile comerciale sau descentralizarea puterii și a resurselor prin intermediul mișcărilor sociale.

Măsurile de incluziune socială facilitează, permit și deschid ușile pentru ca oamenii să participe la viața socială, indiferent de vârstă, sex, handicap, rasă, etnie, origine, religie sau statut socio-economic (de exemplu, măsurile de discriminare pozitivă care permit studenților aparținând minorităților să intre în universități).

În sfârșit, cea de-a treia sferă se referă la tehnologiile digitale, care includ hardware și software utilizate pentru a colecta, procesa și disemina informații.

Definiția DSI

În literatura de specialitate au existat diverse definiții ale DSI începând cu anii 2000.

- Warschauer, de exemplu, a definit-o ca fiind "tehnologia ca mecanism de incluziune socială".
- Ananina (2014) a oferit următoarea definiție: "Platformele web și noile forme de interacțiune promovează colaborările generatoare de valoare și progresul social, care schimbă în bine comportamentele individuale."
- Gordon (2015) s-a axat pe mediile civice și a definit termenul ca fiind "practicile mediate de proiectare, construcție, implementare sau utilizare a instrumentelor digitale pentru a interveni sau a participa la viața civică".
- Kaletka (2015) a definit DSI ca fiind un tip de inovare socială și colaborativă în care utilizatorii finali și comunitățile se implică prin intermediul platformelor digitale pentru a crea soluții pentru o gamă largă de probleme.

Alte definiții ale incluziunii sociale digitale s-au concentrat pe diferite aspecte.

- Shea (2015) a descris termenul ca fiind susținerea și dezvoltarea de noi soluții digitale pentru a aborda provocările sociale, însă, în ceea ce privește mediile civice, a adăugat că termenul ar



putea fi "Practicile mediate de proiectare, construcție, implementare sau utilizare a instrumentelor digitale pentru a interveni sau a participa la viața civică".

- Maiolini (2016) s-a axat mai mult pe aspectul social și a definit termenul ca fiind "Soluții noi care provin din aplicații și instrumente de tehnologie a informației (IT) pentru a aborda probleme sociale care sunt mai eficiente, mai eficace, mai durabile sau mai corecte decât soluțiile existente și pentru care valoarea creată revine în primul rând societății în ansamblu, mai degrabă decât unei persoane private".
- Potrivit lui Gaggioli (2017), este o abordare emergentă în domeniul inovării sociale care utilizează instrumentele digitale pentru a aborda provocările societale și de mediu."

Toate definițiile furnizate în literatura de specialitate au inclus trei contexte principale:

- a) **Contextul digital:** tehnologie socială, tehnologie digitală, media civică, ecosisteme de internet etc.
- b) **Contextul social:** integrarea socială a tehnologiei, bunuri comune digitale etc.
- c) **Contextul inovării:** noile tehnologii, inovarea socială, inovarea tehnologică, etc.

În definirea termenului de inovare socială digitală trebuie luate în considerare câteva puncte cheie.

În primul rând, deoarece majoritatea definițiilor își au originea în sfera inovării sociale, obiectivele și mijloacele sociale (Mulgan, 2012) ar trebui incluse în analiza fundamentelor teoretice. Inovarea socială digitală este un model organizațional eficient ale cărui scopuri și mijloace sunt sociale.

În al doilea rând, comunitățile susținute de instrumentele digitale permit tuturor să se conecteze cu ceilalți. Rețelele pe toate canalele sau rețelele cu matrice completă sunt denumirile pentru aceste rețele de cooperare (Arquilla J, 2001). Termenul poate fi astfel caracterizat după cum urmează:

Inovarea socială digitală este un model de rețea organizațională eficientă, valorificată prin intermediul sistemelor de informare și comunicare (TIC), ale cărei scopuri și mijloace sunt sociale.

Tehnologii digitale

Omenirea a fost martora unei creșteri uimitoare a inițiativelor și organizațiilor care utilizează tehnologiile digitale. Printre exemple se numără hardware deschis, date deschise și crowdsourcing pentru a face față problemelor sociale. Inovarea socială digitală este la fel ca inovarea socială, dar, dacă este realizată corect, o poate face mai rapidă, mai ieftină și mai bună - și, prin urmare, mai inventivă din punct de vedere social. Astfel, inovarea socială digitală, la fel ca inovarea socială, este o chestiune transversală care se referă la toate domeniile de politică, cererile sociale și preocupările societale. În acest context, este nevoie de un set de facilitatori de politici pentru a dota și împuternici inovatorii sociali cu competențe și înțelegere relevante, pentru a se asigura că sectorul public este inovator din punct de vedere digital și social și poate sprijini inovatorii sociali și pentru a se asigura că există parteneriate mai mari, cum ar fi sectorul privat, sectorul public, sectorul civil și instituțiile de cercetare, pentru a asigura utilizarea tehnologiei digitale în inovarea socială.

Multe evoluții industriale și comerciale, cum ar fi Industria 4.0 și smartphone-urile, sunt determinate de tehnologie și de internet. Tehnologiile digitale permit noi forme de colaborare. Comunicarea între actorii sociali este, de asemenea, îmbunătățită de tehnologiile digitale. Acestea îi ajută, de asemenea, să abordeze problemele sociale majore. Varietatea "inovațiilor sociale digitale" (DSI) este uimitoare. "De la rețelele sociale pentru cei care trăiesc cu afecțiuni cronice de sănătate la platformele online pentru participarea cetățenilor la elaborarea politicilor, până la utilizarea datelor deschise pentru a crea mai multă transparență în jurul cheltuielilor publice", potrivit DSI (Bria, 2015). DSI este definit după cum urmează:



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



un tip de inovare colaborativă în care inovatorii, utilizatorii și comunitățile creează împreună cunoștințe și soluții pentru o gamă largă de nevoi sociale, valorificând efectul de rețea al internetului" (Digital Social Innovation, 2014, pagina de pornire a proiectului UE).

Este cunoscut faptul că există o creștere rapidă a numărului de persoane care utilizează tehnologiile digitale pentru a combate provocările sociale în diverse domenii, inclusiv, de exemplu, educația, sănătatea, mediul, cetățenia etc. Printre scopurile DSI se numără următoarele:

- * să utilizeze în mod activ activitățile digitale pentru a îmbunătăți viețile și pentru a reorienta tehnologia către scopuri mai sociale,
- * pentru a ajuta cetățenii să își crească puterea de a prelua mai mult control asupra propriei vieți.
- * pentru a ajuta cetățenii să își folosească cunoștințele și competențele colective în mod pozitiv,
- * pentru a face guvernul mai transparent și mai responsabil,
- * pentru a oferi alternative la modelele tehnologice și de afaceri dominante,
- * pentru a oferi o societate mai durabilă din punct de vedere ecologic prin intermediul tehnologiei.

DSI s-a extins dramatic în ultimii ani, existând în prezent sute de proiecte și organizații care lucrează în acest domeniu în întreaga Europă și în afara ei. Pentru a menționa doar câteva, DSI utilizează hardware deschis, platforme peer-to-peer, citizen sensing, crowdsourcing, aplicații, date deschise, rețele sociale etc. Și este utilizată pentru a aborda probleme din aproape toate sectoarele, inclusiv educație, sănătate, democrație, transparență și responsabilitate, mediu și migrație, precum și inegalitate, sărăcie, justiție și locuințe.

Este esențial să explicăm de ce conceptul de inovare socială digitală este atât de important pentru transformarea socială. Cetățenii, comunitățile și antreprenorii sociali pot utiliza instrumente digitale pentru a-i ajuta în rezolvarea problemelor sociale. Astfel, serviciile furnizate oamenilor prin intermediul tehnologiilor informației și comunicațiilor pot profita de efectul de rețea creat de internet, iar un exemplu este acela că beneficiile unei rețele și masa critică de utilizatori a acesteia cresc mai repede decât cheltuielile de utilizare a rețelei.

Putem vedea cum tehnologia digitală poate fi ușor adaptată pentru a sprijini acțiunea civică, permițând schimbul de resurse, mobilizarea unui număr mare de persoane și distribuirea puterii. Astfel, antreprenorii tehnologici și inovatorii societății civile au început să producă soluții digitale viabile pentru schimbarea socială, un proces cunoscut sub numele de inovare socială digitală. Ca exemplu, să luăm în considerare platformele online care permit cetățenilor să se implice în procesul decizional și să aibă acces la informații publice, sporind astfel transparența în domeniul achizițiilor publice și în alte domenii.

Inovare socială digitală și impact social

În calitate de comunități de practică bazate pe tehnologie și inovare, inovarea socială digitală este un subiect popular, care implică agenții de inovare și diverse tipuri de ONG-uri sociale intermediare. Guvernele și agențiile internaționale de finanțare sunt din ce în ce mai interesate de aceste proiecte de dezvoltare a noilor tehnologii de comunicare. DSI valorifică rețelele de informare și comunicare pentru a aborda probleme sociale critice prin inovare socială. Premisa este că platformele web și noile tipuri de conexiuni favorizează colaborările generatoare de valoare și progresul societății, ceea ce îmbunătățește comportamentul individual. DSI este organizat ca un parteneriat public-privat bazat pe participarea activă a cetățenilor și pe utilizarea tehnologiei informației de ultimă generație pentru a implica cetățenii, a facilita legături mai puternice (schimb de date, vizualizare) și, prin urmare, a crește influența potențială a inițiativei.

În zilele noastre, lumea interconectată permite dezvoltarea a numeroase tehnologii care reunesc talentele mulțimii pentru a crea valoare pentru indivizi, grupuri și organizații. Ecosistemul inovării



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



sociale digitale promovează formarea de comunități online și de rețele strategice care extind gama de activități organizaționale viabile pentru crearea de valoare.

În general, DSI se referă mai mult la inovarea socială decât la inovarea tehnologică, deoarece inovarea socială include un proces de găsire a unor soluții inovatoare, eficiente și durabile la provocările societale. Aceste provocări sunt enumerate în obiectivele de dezvoltare durabilă (ODD). Tehnologia poate părea că este disponibilă oriunde și oricând, însă aplicarea sa este inedită în probleme sociale precum sărăcia, excluziunea socială, inegalitatea, asistența medicală precară etc. Sunt necesare parteneriate intersectoriale și multiple părți interesate din partea agențiilor guvernamentale, a organizațiilor neguvernamentale și a responsabilităților sociale ale întreprinderilor pentru a lua inițiative DSI

DSI permite întreprinderilor, organizațiilor neguvernamentale (ONG-uri), agențiilor guvernamentale și antreprenorilor sociali să utilizeze tehnologiile digitale pentru a genera un impact social pozitiv. Aceste entități pot colabora folosind tehnologiile digitale pentru a co-crea cunoștințe și soluții pentru a răspunde unei game largi de nevoi sociale în grupurile defavorizate, excluse social și marginalizate, în moduri care erau de neimaginat înainte de internet.

Inovațiile sociale digitale se află la intersecția celor trei sfere. Astfel, DSI pot fi definite ca fiind noutăți care utilizează, dezvoltă sau se bazează pe tehnologii digitale pentru a aborda probleme sociale și/sau de mediu. Acestea reprezintă un grup divers de platforme digitale care permit interacțiuni de la egal la egal și mobilizarea oamenilor pentru a rezolva probleme sociale și/sau de mediu. Printre exemplele de aplicații DSI se numără sistemele de informare a cartierului, platformele de implicare civică, sistemele de informații geografice voluntare și platformele de crowdfunding pentru durabilitate sau probleme sociale.

Orice punere în aplicare a DSI trebuie să ia în considerare contextul social și ierarhiile sociale. Cercetarea DSI ar trebui să ia în considerare rețeaua complexă de structuri sociale, instituții informale și intersecționalitate care are ca rezultat excluziunea socială și digitală, spre deosebire de cercetarea privind decalajul digital, care se referă în primul rând la problemele de acces datorate lipsei de infrastructură digitală, de alfabetizare digitală și de alte competențe relevante. Accesul la tehnologiile digitale, deși important, reprezintă doar primul pas. Chiar și atunci când sunt disponibile dispozitive fizice, structurile sociale împiedică frecvent o participare semnificativă. Astfel, pentru a avea un impact social semnificativ asupra obiectivelor de dezvoltare durabilă selectate, DSI trebuie să acorde prioritate abordării problemelor sociale în detrimentul fineții tehnologice. Această abordare este cunoscută sub numele de abordarea socială. Abordarea societală se distinge de abordarea socială.

Resurse suplimentare

Cultiv Bria F. (2015). Dezvoltarea unui ecosistem de inovare socială digitală pentru Europa. Raport final DSI. Comisia Europeană.

Rodrigo, L., Palacios, M., & Ortiz-Marcos, I. (2019). Inovația socială digitală: Analiza procesului de conceptualizare și propunerea de definiție. *Dirección e Organización*, 67, 59-66.

Materiale video

Ce este inovarea socială digitală?: <https://www.youtube.com/watch?v=Uv2DSCIMqCA>

Laboratorul de inovare socială digitală 2019 : <https://www.youtube.com/watch?v=FzJVwgoVk1A>

1.2. Inovarea socială digitală și educația

Inovarea are un rol important în transformarea educației formale și non-formale. Educația joacă un rol esențial în pregătirea elevilor pentru a deveni antreprenori și inovatori sociali digitali. De



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



asemenea, tehnologiile digitale pot face legătura între obiectivele și activitatea inovatorilor. Procesul de inovare educațională ar trebui să profite de platformele și forumurile digitale care promovează comunicarea și colaborarea deschisă. Comunitatea și tehnologia în rețea modifică modul în care oamenii au acces la informații, lucrează și participă la comunitate, fie fizic, fie online.



Sursa: <https://opensource.dfg.de/digital-social-innovation-manifesto/>

Educație incluzivă

Potrivit lui Facer (2009), progresul tehnologic oferă atât dificultăți, cât și oportunități pentru educația incluzivă. O astfel de inovație digitală ajută la pregătirea elevilor de toate vârstele, în special a celor cu nevoi speciale (handicap, origine imigrantă, familie săracă) pentru integrarea în educație. Este esențial să se analizeze modul în care progresele digitale afectează metodele tradiționale de învățare și echilibrul dintre dezvoltarea abilităților și acumularea de cunoștințe. Indivizii pot utiliza tehnologia digitală pentru a accesa cunoștințe și a-și controla propria învățare, pentru a se angaja cu colegii și mentorii și pentru a inventa, produce și împărtăși noi resurse.

Educația incluzivă este un proces de consolidare a capacității sistemului educațional de a ajunge la toți elevii. Ca premisă generală, ea ar trebui să guverneze toate politicile și practicile educaționale, pornind de la faptul că educația este un drept fundamental al omului și reprezintă fundamentul țărilor europene; lipsesc cadrele didactice și asistenții sociali calificați, precum și metodologia (Comisia Europeană, 2014).

Așteptările din ce în ce mai mari în ceea ce privește educația incluzivă necesită ajustări considerabile în toate mediile educaționale; astfel, școlile obișnuite trebuie să se adapteze la grupuri variate de elevi cu nevoi diferite (O'Gorman 2005; IstenicStaric, 2009). Metodele de învățare trebuie să fie personalizate pentru o populație diversă, iar tehnologiile care ajută la acest element trebuie să fie integrate. Inovațiile digitale joacă un rol important în crearea unor medii de învățare eficiente, accesibile și adaptabile, în special în sălile de clasă incluzive; cu toate acestea, majoritatea hardware-urilor și software-urilor existente nu iau în considerare diferite competențe/capacități, în special ale persoanelor cu nevoi speciale inovatori și antreprenori, precum și încurajarea comunităților transdisciplinare de educatori și experți.

Transformarea digitală a societății și a industriei necesită abordări inovatoare în educație pentru a pregăti studenții pentru schimbările tehnologice. DSI este un domeniu nou, cu o cunoaștere minimă a inovatorilor sociali digitali, a organizațiilor și activităților care îi sprijină, precum și a utilizării instrumentelor digitale pentru schimbare socială. Educația trebuie să fie în centrul răspunsului societății la aceste forțe masive. Deoarece competențele tehnologice sunt esențiale pentru cetățenia globală, inovațiile sociale digitale și competențele corespunzătoare ar trebui aplicate în toate sectoarele de educație și formare.



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



Tehnologia informației

Tehnologia informației este o resursă bună, iar educația poate contribui la crearea de șanse pentru fiecare grup de cetățeni de a-și îmbunătăți calitatea vieții și de a inspira inovația socială prin integrarea lor în societate și educație. Guvernele, organizațiile non-profit și sectorul de afaceri fac încercări, dar, în prezent, sistemele educaționale și metodele de predare sunt inadecvate pentru a face față provocărilor și așteptărilor în schimbare rapidă din prezent. Proiectele educaționale ar trebui să ia mai în serios problema incluziunii și să creeze sisteme de învățare deschise și extensibile, precum și rețele interculturale de DSI, inovatori și antreprenori și să cultive comunități interdisciplinare de educatori și experți. Acesta este, de asemenea, obiectivul viitoarelor lucrări ale autorilor acestei lucrări, precum și al organizațiilor și programelor relevante (Hamburg și Bucksch (2017)).

Domeniul educației include multe inovații digitale și sociale. Printre exemple se numără proiectele cartografiate de DSI europene privind educația și competențele, Web 2.0, care este considerat a fi un motor de incluziune în învățare, social media, care permite elevilor să învețe în colaborare și în cooperare, și OER (Open Educational Resources), care sunt resurse de învățare și predare sub licență, considerate un alt tip semnificativ de DSI. OER include o gamă largă de materiale, de la software de sisteme de gestionare a învățării la manuale, cursuri, programe de studii, videoclipuri etc. OER pot fi revizuite, reutilizate, remixate și redistribuite (Wiley, Green & Soares, 2012).

DSI sunt noutăți care utilizează, dezvoltă sau se bazează pe tehnologii digitale pentru a aborda probleme sociale și/sau de mediu. Acestea reprezintă un grup divers de platforme digitale care permit interacțiuni de la egal la egal și mobilizarea oamenilor pentru a rezolva probleme sociale și/sau de mediu. Printre exemplele de aplicații DSI se numără sistemele de informare a cartierului, platformele de implicare civică, sistemele de informații geografice pentru voluntari și platformele de finanțare colectivă pentru durabilitate sau probleme sociale.

Există câteva exemple de DSI din întreaga lume. De exemplu, Plume Labs, fondată în 2004, a avut ca viziune un aer curat pentru toată lumea. Aceștia au creat instrumente inteligente pentru a-i ajuta pe oameni să evite poluarea aerului și să rămână sănătoși. Folosind hardware avansat și inteligență artificială, au permis oamenilor să aibă informațiile de care au nevoie pentru a-și perfecționa rutina zilnică, pentru a explora mediul în care trăiesc și pentru a avea un aer curat oriunde s-ar duce. Un alt exemplu este Airbnb. Airbnb este un bun exemplu de inovare socială digitală. Platforma digitală permite călătorilor să găsească locuri de cazare mai ieftine, descoperind în același timp oamenii și stilurile de viață locale. Platforma le oferă utilizatorilor săi servicii personalizate.

Orice punere în aplicare a DSI trebuie să ia în considerare contextul social și ierarhiile sociale. Cercetarea DSI ar trebui să ia în considerare rețeaua complexă de structuri sociale, instituții informale și intersecționalitate care are ca rezultat excluziunea socială și digitală, spre deosebire de cercetarea privind decalajul digital, care se referă în primul rând la problemele de acces datorate lipsei de infrastructură digitală, de alfabetizare digitală și de alte competențe relevante. Accesul la tehnologiile digitale, deși important, reprezintă doar primul pas. Chiar și atunci când sunt disponibile dispozitive fizice, structurile sociale împiedică frecvent o participare semnificativă. Astfel, DSI-urile trebuie să acorde prioritate abordării problemelor sociale în detrimentul fineții tehnologice pentru a avea un impact social semnificativ asupra ODD-urilor selectate. Această abordare este cunoscută sub numele de abordarea socială în primul rând. Platforma societală se distinge prin abordarea sa de tip "social-first".

Impactul social

Abordarea socială este o altă componentă a DSI. Cercetătorii DSI ar trebui să depună eforturi pentru a obține cel mai mare impact social posibil; dacă o tehnologie digitală simplă și primitivă poate realiza acest lucru, atunci așa să fie. Ca urmare, cercetătorii DSI ar trebui să urmeze principiul tehnocrației. Technoficing-ul poate fi definit ca fiind urmărirea intenționată a obiectivelor sociale folosind o



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



tehnologie suficient de bună și adecvată pentru acest scop, pe baza conceptelor de technoficing și socialficing. De fapt, în comparație cu tehnologia avansată care este pur și simplu impusă comunităților, o tehnologie simplă implementată după un angajament încorporat cu comunitatea poate contribui în mare măsură la atingerea obiectivelor.

Astăzi, se poate considera că omenirea se află în mijlocul unei revoluții educaționale. Pentru prima dată în istoria omenirii, oamenii dispun de mijloacele necesare pentru a oferi tuturor educația pe care și-o doresc. Partea cea mai bună este că această educație este aproape gratuită. Cheia acestei revoluții în materie de învățare este reprezentată de resursele educaționale deschise, sau OER. OER sunt materiale educaționale create de o parte și licențiate pentru a fi utilizate gratuit de alții. OER pot lua mai multe forme, inclusiv programe școlare, teme pentru acasă și manuale. OER sunt disponibile pentru toate nivelurile de educație, de la grădiniță la facultate. OER își fac loc în conștiința publică prin inițiative precum Khan Academy, MIT Open Courseware și Open Course Library din Washington.

Resursele educaționale deschise sunt materiale educaționale care fie sunt licențiate sub o licență deschisă de copyright, cum ar fi Creative Commons, fie sunt disponibile în mod gratuit în domeniul public. În ambele cazuri, aveți acces gratuit (fără costuri) la resursele educaționale deschise, precum și permisiunea gratuită (fără costuri) de a vă implica în activitățile "4R" atunci când le utilizați, care includ:

- Revizuire: adaptați și îmbunătățiți RED pentru a răspunde mai bine cerințelor dumneavoastră.
- Reutilizare: utilizați originalul sau noua dvs. versiune a RED într-o varietate de contexte.
- Remix: combinați sau "mashup" RED cu alte RED pentru a crea noi materiale.
- Redistribuiți: faceți copii ale RED original sau ale noii dvs. versiuni și distribuiți-le altora.

În contextul progresului tehnologic, ideea de a încorpora mediile digitale în căutarea de soluții la nevoile sociale devine o provocare semnificativă pentru comunitățile din întreaga lume.

Europa lucrează la dezvoltarea unor practici inovatoare pentru a încuraja participarea comunității la construirea și îmbunătățirea bunăstării sociale prin utilizarea tehnologiilor digitale.

Publicul larg poate utiliza tehnologiile digitale pentru a aborda probleme sociale, politice și de mediu. Disponibilitatea unui set divers de tehnologii - platforme colaborative, învățare automată, hardware deschis și detectarea cetățenilor - permite responsabilizarea cetățenilor. Fenomenul cunoscut sub numele de inovare socială digitală (Digital Social Innovation - DSI) are potențialul de a transforma performanța serviciilor publice, de a responsabiliza cetățenii în viața civilă și de a le permite acestora să fie participanți activi la provocările sociale. În acest sens, configurația proiectelor DSI, în care fiecare dintre actorii sociali - instituțiile publice, investitorii privați, factorii de decizie politică și comunitatea în ansamblu - colaborează din rolul lor în coordonarea reciprocă, a fost necesară în beneficiul comunităților.

Proiectul EU Chic, în colaborare cu proiectul DSI4EU și cu alte grupuri de inovatori europeni, a elaborat Manifestul pentru inovare socială digitală, un document de sensibilizare politică la nivelul UE care are ca scop creșterea participării cetățenilor la procesele democratice și sociale, precum și furnizarea de recomandări pentru reprezentanții politici în dezvoltarea pieței unice digitale europene pentru a răspunde provocărilor sociale și pentru a fi durabilă.

Următoarele puncte sintetizează parametrii fundamentali ai Manifestului:

Transparență și deschidere: Se consideră că este esențial ca cetățenii lumii digitale să aibă acces liber la platformele de inovare a datelor, cum ar fi rețelele deschise, datele deschise, tehnologia hardware deschisă și cunoștințele deschise.

Democrație și descentralizare: Descentralizarea sporește conștientizarea socială a importanței exprimării individuale sau comunitare prin intermediul instrumentelor digitale care reprezintă modele de guvernare descentralizată a datelor, independente de monopolurile internetului.



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



Experimentare și adoptare: Sunt necesare teste pilot pentru a investiga și a demonstra adevărata eficacitate a DSI în societate.

Competențe digitale și multidisciplinaritate: Este necesară participarea tuturor actorilor sociali, precum și facilitarea cunoștințelor digitale prin programe de educație.

Sustenabilitate: Asigurarea finanțării este esențială pentru creșterea inovării sociale digitale.

Inițiativa propusă de Manifest își propune să colaboreze între comunități, proiecte și organizații pentru a maximiza beneficiile DSI și pentru a depăși provocările legate de extinderea și succesul acesteia. Fără îndoială, așa este.

Lumea de astăzi include atât de multe inovații sociale și inovații sociale digitale, iar educația trebuie să se afle în centrul răspunsului societății la aceste forțe puternice. Un progres colectiv poate fi realizat dacă toată lumea aplică cunoștințe și competențe, în special cunoștințe și competențe științifice, pentru a aborda aceste probleme. Acest lucru poate fi realizat prin dezvoltarea unei culturi omniprezente a inovării, nu numai în interiorul școlilor, colegiilor și universităților, ci și în cadrul și între comunitățile de studenți și educatori. Se consideră că o astfel de schimbare va deschide calea pentru schimbări sociale, economice și tehnologice pozitive.

Resurse suplimentare

Hamburg, I., & Bucksch, S. (2017). Educația incluzivă și inovarea socială digitală. *Advances in social sciences research journal*, 4(5).

Watkins, A. (2014). Model de politică pentru TIC incluzive în educația persoanelor cu dizabilități. UNESCO.

Materiale video

Inovare digitală în educație - Învățarea într-o societate digitală:

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

Educația 4.0 - transformarea viitorului educației:

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

1.3. Creativitate și inovare socială digitală

Proliferarea tehnologiilor digitale a dus la o creștere semnificativă a numărului de moduri în care oamenii își pot spune poveștile și își pot exprima creativitatea. Realitatea virtuală, inteligența artificială, social media, modelarea și imprimarea 3D, blogurile și vlogurile, videoclipurile de pe YouTube și podcasturile audio au devenit noua normă de exprimare personală și de povestire. Transmiterea digitală a datelor domină din ce în ce mai mult procesele de producție creativă, facilitând conectarea oamenilor, a ideilor și a proceselor creative în cadrul unor medii colaborative și co-creative. Capacitățile creative umane sunt îmbunătățite de tehnologie. Acest lucru înseamnă că, în lumea afacerilor, sunt posibile forme de inovare mai noi și mai rapide, la un cost de iterație mult mai mic.

De la proiectarea asistată de calculator (CAD) la imprimarea 3D, costul inovării în lumea digitală este semnificativ mai mic decât în lumea analogică. Iterația constantă este un factor critic de succes în excelența creativă, iar platformele digitale oferă, fără îndoială, un mediu propice pentru experimentare înainte de a investi într-o idee. Cu toate avertismentele cu privire la efectele tehnologiei digitale asupra cogniției umane, s-a discutat mai puțin despre ceea ce am câștigat de pe urma acesteia. Rețelele om-mașină permit noi domenii de creativitate în care arta apare ca lucrări de colaborare și instrumente. Din punct de vedere istoric, creativitatea a fost întotdeauna hrănită și provocată, iar aceasta se dezvoltă ca urmare a culturilor și tehnologiilor.



Cu tehnologia digitală, putem fi activi sau pasivi, la fel cum putem fi activi sau pasivi cu tehnologia fizică. Din punct de vedere istoric, creativitatea a fost întotdeauna cultivată și provocată, iar aceasta se dezvoltă ca urmare a culturilor și tehnologiilor. Cu tehnologia digitală, cineva poate fi activ sau pasiv, la fel cum poate fi activ sau pasiv cu un pix și o hârtie. Dispozitivele digitale oferă o perspectivă asupra modului în care funcționează lumea și încurajează mai degrabă decât înăbușă creativitatea.

Creativitate

Creativitatea ne permite să privim și să rezolvăm problemele într-un mod mai deschis și mai inovator și ne stimulează mintea. O societate care a pierdut contactul cu latura sa creativă este închisă, deoarece o astfel de pierdere determină generații de oameni să aibă o minte închisă. Creativitatea ne lărgeste perspectivele și poate contribui la eliminarea prejudecăților. Dacă am avansat ca societate, acest lucru s-a datorat în mare parte creativității care ne-a determinat să inovăm și să ne facem viața mai ușoară și mai bună. Creativitatea este abilitatea de a-și folosi imaginația și de a gândi în afara cutiei pentru a crea ceva nou.



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

Deși convergența dintre lumea creativă și cea digitală are potențialul de a produce o schimbare transformatoare, este esențial să păstrăm adevăratul spirit uman în centrul acesteia pentru a menține perspectiva. Social media este un exemplu. În timp ce platformele de social media (SM) au transformat modul în care întreprinderile își pot comercializa în mod eficient și la prețuri accesibile marca și produsele, există, fără îndoială, un dezavantaj într-un context societal mai larg. Utilizarea excesivă a rețelelor sociale de către persoane de toate vârstele poate duce la un fals sentiment de conectivitate și poate afecta capacitatea oamenilor de a distinge între relațiile semnificative și întâlnirile ocazionale lipsite de sens. Ceea ce a început ca un forum pentru exprimarea de sine a evoluat într-un forum de căutare a validării din partea unor persoane percepute în lumea virtuală.

Cu toate acestea, apariția rapidă a erei digitale este fără precedent și, ca orice lucru care perturbă modul în care gândim, acționăm și trăim, este inevitabil să existe un efect secundar negativ. În cele din urmă, cogniția umană trebuie să fie cea care schimbă jocul în ceea ce privește modul în care ne adaptăm și beneficiem de progresele enorme pe care le facem în fiecare zi în domeniul digital. Anand Mahindra, industriaș de frunte și președinte al grupului Mahindra, când a fost întrebat la o conferință anul trecut: "Va salva tehnologia lumea?", a răspuns: "Nu, vor fi poezii, scriitorii și muzicienii". Convergența celor două lumi - creativă și tehnică, artă și știință - va avea un impact pe termen lung și disruptiv în era digitală.



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



Creativitate și afaceri

Creativitatea este importantă și în lumea afacerilor. Pentru a supraviețui pe piața hipercompetitivă de astăzi, întreprinderile trebuie să fie creative și inovatoare. Tehnologia digitală a deschis noi oportunități pentru întreprinderi și a permis intrarea pe piață a mii de noi întreprinderi. Creativitatea este un proces continuu care necesită ca ambele părți să muncească din greu și să își îmbunătățească în mod constant ideile și soluțiile. O persoană creativă va munci din greu schimbându-și treptat și rafinându-și munca. Creativitatea antreprenorială include aspecte ale mediului organizației, cum ar fi climatul echipei, munca în echipă și altele.

Creativitatea și inovarea merg mână în mână. Nu poate exista inovare fără creativitate. În timp ce creativitatea este capacitatea de a genera idei noi și distincte, inovarea este aplicarea acestei creativități, care constă în introducerea unei noi idei, soluții, procese sau produse.

Pentru a aborda provocările societale, trebuie să exploatăm capacitatea colectivă de inovare a societății. Gândirea de proiectare și creativitatea sunt esențiale pentru acceptarea noilor aplicații și tehnologii. Este vorba despre încurajarea oamenilor să acționeze într-un mod durabil.

Ciclul de inovare devine din ce în ce mai rapid, astfel încât este necesară dezvoltarea unei noi politici de inovare. Inovarea este un proces deschis, iterativ și continuu. Prin urmare, nu este surprinzător faptul că inovațiile apar din rețele orizontale, distribuite, mai degrabă decât numai din universități și laboratoare de cercetare ale întreprinderilor.

Creativitatea trebuie să fie aplicată înainte ca inovația să poată avea loc. Creativitatea este "un pas reușit în necunoscut, care se îndepărtează de calea principală, iese din tipare, este deschis la experiență și permite ca un lucru să ducă la altul, recombina idei sau vede noi relații între idei". Creativitatea are ca rezultat crearea de noi cunoștințe, produse, servicii și alte progrese care contribuie la îmbunătățirea vieții umane și la rezolvarea problemelor (Baron & Shane, 2008). Creativitatea este, în primul rând, rezultatul a două procese cognitive. Primul proces cognitiv implică întinderea sau extinderea cadrelor cognitive interne pe care oamenii le construiesc pentru a organiza informațiile, în timp ce al doilea implică funcționarea diferitelor fațete ale inteligenței umane.

Unii cercetători consideră că creativitatea este influențată de alți factori decât caracteristicile persoanelor creative. Cultura, recompensele, sprijinul, eficiența echipei și libertatea de a face tot ceea ce dorește fiecare au un impact asupra creativității unui individ. Potrivit altor cercetători, factori precum provocarea status quo-ului, detașarea, sinteza, cunoașterea, asocierea și comunicarea, conștientizarea, similaritatea, motivația externă, sensibilitatea, experimentarea și combinarea, gândirea dimensională, rezolvarea problemelor, religia, cultura, țara de origine, familia și unicitatea pot fi utilizați pentru a măsura creativitatea și pot influența comportamentul creativ al inovatorilor sociali.

Inovare

În toate circumstanțele, inovarea presupune o luptă împotriva intereselor personale, un "curaj contagios" care îi convinge pe ceilalți să se schimbe și o perseverență pragmatică care transformă ideile promițătoare în structuri reale. Pentru multe inovații, etapele noului adevăr includ ridiculizarea, opoziția și apoi acceptarea ca fiind evidente. Inovațiile trec printr-o varietate de etape, începând cu dezvoltarea ideii și progresând prin prototipare și pilotare până la extindere și învățare. Cu toate acestea, în diverse sectoare, etape importante lipsesc sau sunt insuficient susținute.

Indivizii pot fi creativi, sau grupurile pot fi creative; rețelele reunesc oamenii. Aceasta este o realizare importantă, deoarece "rețelele de colaborare" sunt definite de interacțiunea regulată a echipei și de descoperirile multiple. Schimbul de cunoștințe și de informații în grupuri, în special, devine din ce în ce mai important în dezvoltarea inovării. Dar numai cunoștințele nu definesc creativitatea. Pentru a-și spori creativitatea, inovatorii trebuie să fie capabili să reflecteze asupra cunoștințelor și experienței



lor și să le aplice în practică. Creativitatea derivă din dobândirea de noi cunoștințe sau din colectarea de informații care pot fi utilizate ulterior în procesul de dezvoltare a inovării

Chiar și cele mai dificile probleme pot fi rezolvate cu ajutorul creativității și al unor instrumente de inovare de succes. Vă puteți reinventa cadrul și puteți genera mai multe soluții schimbând modul în care gândiți despre rezolvarea problemelor. Alimentarea gândirii creative poate fi o sarcină dificilă, mai ales la locul de muncă. Creativitatea nu vine întotdeauna în mod natural și este obișnuit ca angajații să se simtă blocați uneori, mai ales atunci când se apropie termenele limită și sunt prezenți alți factori de stres. A veni cu idei și soluții noi, cunoscute și sub numele de ideare de soluții, și gestionarea creativității pot fi sarcini dificile. Creativitatea și inovarea pot părea a fi concepte similare, dar diferă în mod semnificativ din cauza accentului pe care îl pun.

Iată câteva metode de stimulare a creativității pe care le puteți încerca în cadrul unei echipe:

Ideație rapidă: Fiecare membru al unui grup notează cât mai multe idei într-un interval de timp stabilit. Niciunul dintre aceste concepte nu trebuie să fie dezvoltat sau gândit în detaliu. Faptul de a avea idei proaste poate deschide calea pentru cele bune.

Brainstorming în diverse medii și contexte: Încurajarea procesului creativ colectiv în diverse medii și cu diverse instrumente. În mod individual și în grupuri, brainstorming de idei.

Furtună de figuri: Alegeți o persoană faimoasă și încercați să vă imaginați cum ar rezolva ea problema dumneavoastră. Veți putea să vă abordați problema dintr-un unghi nou.

Starburst: Determinați cine, ce, când, unde și de ce există problema. Veți avea mai multe șanse de a găsi o soluție dacă înțelegeți problema din interior.

Există câțiva pași pe care îi puteți face pentru a dezvolta o metodă bună de rezolvare a problemelor și pentru a deveni un maestru creativ. Următorul este un exemplu pas cu pas al unui proces de inovare.

Vă confrunțați cu o problemă care trebuie rezolvată:

- Definiți corect problema.
- Alegeți o activitate de brainstorming pentru a vă ajuta să vă puneți în mișcare creativitatea.
- Adunați materiale relevante și analizați-le, luând în considerare diferite soluții și abordări ale problemei.
- Discutați cu colegii de echipă despre viabilitatea ideii dumneavoastră.
- Înainte de a reveni la problemă, faceți o pauză.
- Începeți să vă puneți planul în aplicare.

În mod firesc, inovarea nu poate avea loc în absența creativității. Numai cu soluții inovatoare și eficiente se poate fi cu adevărat inovator. A veni cu inovații creative necesită căutarea activă a inspirației. Atunci când puteți începe să veniți cu soluții creative la probleme, mulți oameni constată că această abilitate se pretează rapid la roluri de conducere.

Creativitate individuală și în echipă

Creativitatea este definită ca fiind generarea de idei noi și utile în orice domeniu. Pentru a fi considerat creativ, un produs sau o idee trebuie să fie diferit de ceea ce a existat până acum. Cu toate acestea, produsul sau ideea nu poate fi diferit doar de dragul de a fi diferit; trebuie, de asemenea, să fie adecvat scopului urmărit, corect, valoros sau să exprime un sens. Implementarea cu succes a ideilor creative în cadrul unei organizații este denumită inovare. În această perspectivă, creativitatea individuală și în echipă reprezintă un punct de plecare pentru inovare; este o condiție necesară, dar nu suficientă. Alți factori influențează succesul inovării, iar aceasta poate proveni nu numai din idei creative generate în cadrul organizației, ci și din idei generate în altă parte (ca în cazul transferului de tehnologie).



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



Deoarece există atât de multe concepții greșite despre creativitate, este esențial să ne gândim la ceea ce nu este ea:

- Personalitate exotica: Adevărata muncă creativă nu este doar originală, ci și adecvată. În plus, este mult mai util să ne gândim la creativitate ca la un comportament care are ca rezultat un produs sau o idee specifică - decât să ne gândim la creativitate ca la o trăsătură de personalitate (ceea ce implică faptul că tot ceea ce face o "persoană creativă" trebuie să fie creativ).
- Artă (sau Artele): Creativitatea este un comportament nou și adecvat în orice domeniu de activitate umană, inclusiv în managementul afacerilor, descoperirea științifică, scrierea de ficțiune, creșterea copiilor, interacțiunea socială, pictura și așa mai departe.
- Informații: Inteligența, așa cum este definită în mod tradițional, reprezintă ansamblul de abilități măsurate prin teste de IQ sau cursuri școlare. Cu siguranță, inteligența poate ajuta la creativitate. Cu toate acestea, cercetările indică faptul că creativitatea înseamnă mult mai mult decât "inteligența". De fapt, nu există o relație clară între inteligență și creativitate peste un IQ moderat de ridicat.
- Bine: Comportamentele noi și adecvate scopului pot fi folosite în scopuri rele și distructive, la fel de bine ca și în scopuri bune, responsabile și constructive.

Relația dintre creativitate și munca digitală este, de asemenea, ambiguă. Carr (2011) s-a referit la "taylorismul digital" atunci când a discutat despre abilitățile cognitive cerute noii forțe de muncă: doar rareori munca digitală este cu adevărat mai autonomă, mai auto-organizată, mai variată și mai creativă decât munca fordistă; performanța lucrătorilor este organizată de planificatori într-un mod similar cu modul în care inginerii au eficientizat munca materială în economia fordistă. Munca constă frecvent în încorporarea memoriei, a minții și a identității lucrătorului în tehnologie (calculatoare, software și web): mediile digitale necesită niveluri mai scăzute de atenție, elaborare și profunzime decât gândirea alfabetică tradițională și favorizează o rutină cognitivă axată pe luarea imediată a deciziilor și rezolvarea problemelor.

Componenta specifică a muncii bazate pe cunoaștere și a performanței profesionale asociate cu noile tehnologii este un set de competențe aplicabile în primul rând, legate de situații, tehnologii și procese de lucru specifice. Ca urmare, ipoteza unei inversări a ierarhiei dintre munca vie și capitalul fix pare exagerată. procesul poate fi observat și în sens invers: este vorba de munca productivă bazată pe utilizarea mașinilor, a proceselor standardizate și a software-ului care încorporează inteligența de lucru și productivă, subsumând astfel sarcinile și identitățile profesionale.

Resurse suplimentare

DSI: O imagine de ansamblu și un cadru de cercetare:

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

Inovare socială digitală: <https://www.nesta.org.uk/project/digital-social-innovation/>

Materiale video

Ce urmează pentru inovarea socială digitală: <https://www.youtube.com/watch?v=jw4Z5V1-M2o>

Inspirat de tehnologie: Creativitate premiată: <https://www.youtube.com/watch?v=xfJxitgR4ZI>

Rezumat

Internetul face parte din viața noastră de zeci de ani, iar capacitatea sa de a genera valoare socială și economică este bine cunoscută. Se poate spune că inovarea online care vizează în mod specific producerea de schimbări sociale pozitive semnificative se află încă la început, doar câteva servicii ajungând la scară globală. Prin urmare, inovarea socială digitală (DSI) este un domeniu de studiu relativ



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



nou, existând puține cunoștințe despre modul în care instrumentele digitale pot fi utilizate pentru a îmbunătăți lumea.

Inovația socială, definită ca fiind idei noi care răspund unor nevoi nesatisfăcute, a existat întotdeauna în lumea noastră. Conceptele inovatoare care funcționează... Acest lucru deosebește inovarea de îmbunătățire, care implică doar o cantitate mică de schimbare. Un model organizațional de succes cu scopuri și obiective sociale este inovarea socială digitală. Creativitatea este asociată cu orice act inovator.

În acest capitol s-a discutat despre inovarea socială digitală și creativitate. Prima parte a definit conceptul de inovare socială digitală și componentele sale cheie. În a doua parte s-a discutat despre aplicarea inovării sociale digitale în mediile educaționale, iar în a treia parte s-a discutat despre creativitate și relația acestora cu inovarea. Capacitatea de a inova are potențialul de a schimba lumea. Inovațiile sociale abordează atât nevoile sociale, cât și problemele societale presante. Ne aflăm în mijlocul unei transformări majore care va afecta atât societatea, cât și economia, iar aceasta este alimentată de evoluția rapidă a TIC. În următorii zece ani, peste 5 miliarde de persoane se vor conecta la internet. Inovarea socială digitală (DSI) este un concept nou care se referă la eforturile de inovare socială care utilizează potențialul tehnologiei digitale pentru a crea împreună soluții la o mare varietate de probleme sociale.



Capitolul 2. Valoarea creativității și a artelor în educație

Autori: Nicoleta ACOMI, Ovidiu ACOMI

Abstract

Acest capitol se concentrează asupra impactului și metodelor prin care creativitatea și artele pot ajuta profesorii și elevii să își atingă adevăratul potențial. Vom examina conceptul de creativitate și modalitățile prin care aceasta se exprimă prin noi și ne modelează gândirea, astfel încât să fim mai capabili să creăm, să rezolvăm probleme și să ne inspirăm din lumea din jurul nostru. Creativitatea nu este un atribut pe care îl ai sau nu îl ai, ea există în fiecare dintre noi, dar avem nevoie de context pentru ca ea să fie pusă în practică. Prin tehnici inspirate din cercetările privind creativitatea, cum ar fi teoriile despre design thinking sau tipologiile persoanelor creative, sau prin metode care provin din domeniul artelor, educatorii de adulți și cursanții lor vor beneficia de practici și noțiuni utile pentru a crea un mediu propice dezvoltării personale prin creativitate.

Introducere

Prima întrebare ar fi: "Ce legătură are creativitatea cu educația adulților?". În cadrul educației adulților, indivizii se angajează în activități sistematice și continue de autoeducație pentru a dobândi noi tipuri de cunoștințe, abilități, atitudini sau valori. Așadar, este adesea un efort voluntar și trebuie încurajat tocmai prin metode care să ofere motivația și încrederea că oamenii pot crea și se pot simți utili societății la orice vârstă. Aici, creativitatea este într-adevăr benefică pentru toată lumea și îmbunătățește bunăstarea vieții. În același timp, învățarea pe tot parcursul vieții se poate referi la orice tip de învățare pe care indivizii o fac în afara educației formale, de la dobândirea de competențe fundamentale de alfabetizare până la realizarea personală. Adulții care doresc să continue să își perfecționeze abilitățile sau care doresc să își îmbunătățească propriile tehnici trebuie să înțeleagă că creativitatea este o parte indispensabilă a vieții. Dintr-o perspectivă științifică, după cum vom vedea mai târziu, anumite părți ale creierului determină tipul de creativitate pe care îl aveți și modul în care o puteți folosi. Acest lucru determină faptul că toată lumea este creativă într-un fel sau altul. În același timp, creativitatea, ca și memoria, este un mușchi care trebuie antrenat. Există diverse practici educaționale care sporesc creativitatea în rândul elevilor și încurajează descoperirea de sine. Descoperirea de sine este strâns legată de creativitate, deoarece cu cât înțelegi mai bine modul în care percepi problemele și lumea din jurul tău și modul în care alegi să acționezi, cu atât mai mult vei găsi noi modalități prin care poți gândi mai creativ. Creativitatea însăși modelează gândirea, iar gândirea de design este un întreg sistem care structurează modul în care putem ajunge la un produs inovator. Creativitatea și arta, odată introduse într-un cadru educațional non-formal, promovează în rândul elevilor bucuria de a învăța, de a experimenta noi practici și de a colabora pentru a înțelege nevoile, problemele și punctele de vedere ale tuturor. Prin urmare, un context optim pentru a inova și a regândi pentru a îmbunătăți ceva pentru binele personal sau al societății.



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



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



2.1. Sursele inovării și creativității

În primul rând, ar trebui să definim ce înseamnă creativitatea, pentru a afla de unde provine și ce metode ar trebui să aplicăm pentru a o accesa mai ușor. Realitatea este că nu există o definiție unică, iar subiectul creativității a fost și continuă să fie dezbătut în filosofie. Dicționarul Cambridge definește creativitatea ca fiind "capacitatea de a produce sau de a folosi idei originale și neobișnuite". Adesea, creativitatea este definită ca o abilitate, iar dacă este o abilitate, aceasta poate fi perfecționată. O altă perspectivă este că creativitatea este capacitatea de a se ridica deasupra banalului. Pentru a face acest lucru, "gândeți în afara cutiei" pentru a găsi soluții unice la provocări, grație capacității dumneavoastră de gândire critică.

Pentru a înțelege mai bine ce înseamnă creativitatea, trebuie să înțelegem mai întâi că aceasta poate fi percepută în mai multe moduri. De fapt, atât creativitatea, cât și arta sunt foarte mult legate de percepție. Percepția este strâns legată de modul în care ne raportăm la ceea ce ne înconjoară, de modul în care ne ajută să rezolvăm problemele și de modul în care ne formăm propria filosofie de viață. De ce este importantă educația cu și despre creativitate și percepție? Odată ce vă lărgiți orizonturile și vedeți o situație din mai multe puncte de vedere, este mai probabil să folosiți aceeași atitudine atunci când doriți să creați ceva. De exemplu, California State University oferă o definiție mai cuprinzătoare a creativității: "Creativitatea este definită ca fiind tendința de a genera sau de a recunoaște idei, alternative sau posibilități care pot fi utile în rezolvarea problemelor, în comunicarea cu ceilalți și în distracția noastră și a celorlalți." Pentru a fi o persoană creativă, nu trebuie să inovezi întotdeauna într-un domeniu; nu trebuie să fii un artist sau să inventezi un nou brevet care să rezolve o mare problemă a societății. Creativitatea poate fi folosită în fiecare zi pentru a rezolva probleme și pentru a-ți oferi o perspectivă generală asupra lucrurilor. Deoarece există mai multe mecanisme de gândire și fiecare reacționează diferit sau găsește inspirație în altceva, există și mai multe tipuri de creativitate. De exemplu, pentru a putea spori creativitatea la cursanții dumneavoastră, ar fi bine să identificați aceste tipuri și cum să le răspundeți în funcție de nevoile personale.

Și, nu în ultimul rând, dacă creativitatea înseamnă a aduce ceva nou în societate, haideți să identificăm împreună ce reprezintă acest "nou" în zilele noastre. Dacă Platon și Socrate credeau amândoi că inspirația divină este sursa creativității, cercetătorii au identificat alte categorii de creativitate și inspirație care pot potența inovația. Nu este vorba doar despre ceea ce trăiește persoana creativă atunci când Muzele suflă în ea și o înnebunesc temporar, așa cum se credea în filosofia antică. Noile teorii nu neagă neapărat o astfel de paradigmă, ci lărgesc aria de studiu a creativității către alte ramuri, precum neuroștiința, sociologia și studiile educaționale.



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



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



Tipuri de creativitate

S-a demonstrat că creativitatea este, de asemenea, strâns legată de corp, în special de creier, unde activează conexiuni cu alte părți legate de limbaj și expresie. În cercetările sale, neuropsihologul Arne Dietrich a descoperit 4 tipuri de creativitate, în funcție de funcțiile pe care creativitatea le îndeplinește în activitatea cerebrală și în viața noastră:

- **Deliberată și cognitivă:** creativitatea care este rezultatul unei munci asidue la un anumit subiect.
- **Deliberată și emoțională:** creativitatea care vine din a sta în liniște și a contempla circumstanțele sau situația și care stimulează inspirația.
- **Spontană și cognitivă:** creativitatea care utilizează ganglionii bazali ai creierului, care reprezintă o porțiune a creierului care stochează dopamina și acționează în afara conștiinței. Este, de asemenea, o regiune a creierului care este responsabilă în primul rând pentru procesarea datelor legate de mișcare.
- **Spontană și emoțională:** cea mai evazivă formă de creativitate, una pe care fie că "o ai, fie că nu o ai", acel mecanism special al geniilor artistice sau al inventatorilor.

Creativitatea deliberată și cognitivă

Această formă de creativitate este localizată în cortexul prefrontal (PFC). PFC este una dintre cele trei secțiuni ale cortexului frontal, care este situat chiar sub sprânceană și găzduiește limbajul, memoria, reflecția și procesele cerebrale executive superioare.

În termeni mai concreți, aceasta vă permite să realizați două lucruri: să vă concentrați eforturile și să faceți conexiuni în informațiile stocate în creierul dumneavoastră.

Caracteristica importantă a creativității deliberate și cognitive este de a deține un set de cunoștințe care vă permite să combinați materiale existente în moduri noi și unice. În mod evident, dobândirea acestui nivel de înțelegere necesită timp. Prin urmare, este esențial să se ofere numeroase posibilități de studiu și învățare pentru aceste tipuri de gânditori creativi. Apoi trebuie să li se acorde timp suficient pentru a găsi un răspuns inovator.

Deliberat și emoțional

Această formă de creativitate, potrivit lui Dietrich, este intenționată și emoțională. Aceste tipuri de creativi sunt susceptibile de a experimenta momente "a-ha" în care par să extragă o soluție din nimic. Cu toate acestea, majoritatea oamenilor nu reușesc să recunoască faptul că ideea nu vine de nicăieri, ci mai degrabă din timpul petrecut contemplând și punând întrebări, spre deosebire de cercetare și de timpul petrecut studiind. Cortexul cingular - o parte a creierului care ne conectează emoțiile cu PFC - este responsabil pentru această formă de creativitate.

Pentru a ajuta persoanele a căror creativitate se situează pe această scară, este esențial să le acordăm timp pentru a reflecta. Puteți să le puneți întrebări și să le oferiți idei, dar nu vă așteptați ca ei să aibă o soluție instantaneu. În schimb, arătați-le obiecte și invitați-i să revină mai târziu pentru a-și exprima comentariile.

Spontan și cognitiv

Se consideră că persoana care posedă acest tip de creativitate are nevoie de timp pentru a face ceva diferit, permițând subconștientului său să continue să lucreze la problemă. Un exemplu al acestui stil de gândire creativă este modul în care Isaac Newton a ajuns la conceptul de gravitație în timp ce privea un măr care cădea.



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



Este nevoie de informații prealabile, dar ideea este că, în timp ce cineva face ceva care nu are nicio legătură, creierul său lucrează la o soluție la problema sa. Soluțiile pot apărea în timpul activităților casnice sau în timpul plimbării afară. Este preferabil ca aceste persoane să dezvolte un concept creativ în etape și pot dori să stabilească problema, dar să revină mai târziu pentru a găsi o soluție.

Spontan și emoțional

Acestea sunt tipurile de creativi care au momente creative profunde și emoționale (din amigdala) care par a fi epifanii sau chiar experiențe religioase. Este mai dificil să încorporăm aceste momente în viața noastră de zi cu zi, însă este frecvent necesar un nivel ridicat de competență.

Atunci când aveți de-a face cu membri ai echipei de acest tip, este esențial să promovați un mediu în care aceștia își pot perfecționa abilitățile și pot colecta idei noi, chiar dacă aplicațiile nu sunt vizibile imediat.

Putem spune că cea mai bogată sursă de creativitate este creierul tău și modul în care îți extinzi modul de gândire. O altă abordare a creativității este oferită de Dr. James C. Kaufman și Dr. Ronald Beghetto, care au identificat alte patru categorii de creativitate în funcție de modul în care oamenii le folosesc. În "Fundamentele creativității" și în alte lucrări ale celor doi cercetători, sunt teoretizate următoarele aspecte ale creativității:

Mini-c creativitate

Mini-c apare atunci când demonstrați diversitatea, inteligența și noutatea raționamentului. Crearea unei noi legături între cunoștințele existente și o nouă informație care vă permite să înțelegeți mai bine subiectul ar putea fi considerată o inovație mini-c, cum ar fi noua înțelegere a unui elev cu privire la modul de rezolvare a unui exercițiu de matematică.

Creativitatea Little-c

Acest tip se referă la creativitatea de zi cu zi și constă în acțiunea cu versatilitate, cunoaștere și inovare în situațiile cotidiene. Ca urmare, se creează ceva nou, cu originalitate și semnificație. Progresele sunt create cu suficiente contribuții pe o perioadă lungă de timp, iar ceea ce se generează poate fi util pentru alții. De exemplu, cercetarea unui elev de gimnaziu are ca rezultat un proiect original care are un impact real asupra comunității.

Creativitate Pro-C

La acest nivel, se poate fi creativ la nivel profesional și într-un cadru profesional. Mulți ani de practică și pregătire conștientă ar fi fost finalizați până în acest stadiu. Deși nu toți cei de la nivelul Pro-c pot face carieră din eforturile lor creative, este adesea dorința persoanelor de la acest nivel să se întrețină făcând ceva ce le place. Acest nivel de originalitate a necesitat timp și muncă pentru a fi cultivat (de obicei 10 ani). De exemplu, în domeniul educației, acest tip de creativitate poate fi legat de ideea inovatoare a clasei întoarse, creată de profesorii Aaron Sams și Jonathan Bergmann sau de un artist care a fost talentat de mic și a absolvit o universitate de artă pentru a dobândi cunoștințe și a performa în domeniu.

Creativitatea Big-C

Creativitatea cu majusculă merge dincolo de simpla rezolvare a problemelor. Este vorba despre progrese semnificative realizate în domenii precum știința, tehnologia și artele. Creativitatea cu C mare se referă la rezultatele unui grup select de inovatori care au schimbat domeniul lor. Chiar dacă



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



a fost controversată atunci când a fost publicată inițial, munca lor a fost de atunci apreciată pe scară largă pentru că a fost revoluționară.

Cei mai mulți dintre noi nu au capacitatea de a crea în stilul Big-C, iar cei care o fac sunt persoane excepționale, iar acest tip de creativitate este legat de utilizarea spontană și emoțională a creativității pe care o posedă geniile.

Mediu creativ

După cum se poate observa, creativitatea se poate manifesta într-o varietate de moduri și într-o serie de contexte. Persoane cu caracteristici și medii personale diverse o întruchipează. Singura linie directoare pare a fi aceea că nu există legi ferme și precise cu privire la sursele creativității.

Așadar, creativitatea apare din interacțiunea acestor factori:

- **Cunoștințe:** Toate cunoștințele aplicabile pe care un individ le aduce într-o activitate creativă.
- **Gândire creativă:** Aceasta se referă la modul în care oamenii abordează provocările și este influențată de personalitatea și stilul de gândire/lucru al acestora.
- **Motivație:** Se știe pe scară largă că motivația este esențială pentru producția creativă, iar cei mai importanți factori de motivare sunt entuziasmul inerent și interesul pentru sarcina în sine.
- **Mediu:** Un mediu neamenințător, necontrolat, favorabil combinării și recombinației gândirii, cum ar fi intersecția diferitelor valori culturale.

În "Creativitatea ca decizie", sugestia lui Robert J. Sternberg se face ecoul sentimentelor altor teoreticieni în ideea că sistemele educaționale nu ar trebui doar să încerce să sporească creativitatea, ci și să-i învețe direct pe elevi despre domeniul creativității în sine, astfel încât aceștia să dobândească o conștientizare explicită a propriului potențial creativ, precum și o înțelegere a metodelor de îmbunătățire. Cu aceste informații, oamenii pot lua o decizie în cunoștință de cauză de a urmări creativitatea, controlând și direcționând în același timp mai bine creșterea abilităților lor.

Dacă cunoștințele, gândirea creativă și motivația sunt aspecte mai mult personale care pot fi modelate, mediul de învățare contribuie și oferă contextul pentru ca acestea să se dezvolte sau, dimpotrivă, să stagneze procesul creativ. Un mediu de învățare creativă se distinge prin valoarea acordată ideilor, ceea ce implică faptul că elevilor nu numai că li se permite, dar sunt și încurajați să își asume riscuri rezonabile și să facă greșeli în timpul procesului de învățare; Ca urmare, elevii sunt bine susținuți în atingerea potențialului lor creativ.

Aceștia sunt doar zece pași pentru a face din clasa ta un spațiu mai creativ:

1. Creează un mediu de predare primitor și util și oferă scaune flexibile și mobilier modular pentru a putea muta piesele de mobilier din când în când, în funcție de activitățile pe care doriți să le mențineți, pentru a scăpa de monotonie sau pentru a-i scoate pe studenți din zona lor de confort pentru a dezvolta noi idei creative.
2. Promovați respectul și empatia și încercați o grupare creativă atunci când facilitați activități de grup pentru a vă asigura că grupurile sunt diverse, în funcție de cultura, trecutul și opiniile preconcepute ale elevilor.
3. Creați obiective vizuale folosind tablă albă, afișe, desene și culori pentru a evidenția etapele de lucru și pentru a încuraja cursanții să se exprime.
4. Găsiți resurse unice folosind tehnologiile digitale și fiți deschiși la subiecte de cercetare pe care elevii doresc să le facă.



5. Folosiți-vă imaginația atunci când vine vorba de managementul clasei.
6. Acceptați evaluările alternative, cum ar fi testele, puzzle-urile și proiectele de echipă.
7. Încurajați independența prezentând cursanților un set de sarcini relevante și cerându-le să îndeplinească sarcina pe care o consideră cea mai benefică pentru ei.
8. Încurajați dezbaterile și colaborarea prin activități de lucru în grup.
9. Folosiți metode precum jocurile de spargere a gheții pentru a reînvia atmosfera.
10. Fiți deschiși să experimentați cu metodele de predare, puteți include tehnici de teatru, cum ar fi jocurile de rol, muzica sau artele vizuale, cum ar fi predarea cu ajutorul videoclipurilor educaționale și a sarcinilor care includ desenul.

Prin crearea unui mediu de învățare prietenos și sigur pentru ca elevii dumneavoastră să își pună în valoare ideile creative pe care le au, puteți contribui direct la creativitatea lor. De exemplu, în educație, ei pot avansa în tipul de creativitate pe care îl folosesc, astfel încât ceva ce cu ceva timp în urmă se afla în stadiul de mini-creativitate se poate dezvolta cu ușurință într-o idee de creativitate pro-c, pe măsură ce dobândesc mai multe cunoștințe.

Resurse suplimentare

Cultivarea creativității în mediile de alfabetizare a adulților:

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

Poți învăța pe cineva să fie mai creativ: <https://hbr.org/2015/02/you-can-teach-someone-to-be-more-creative>

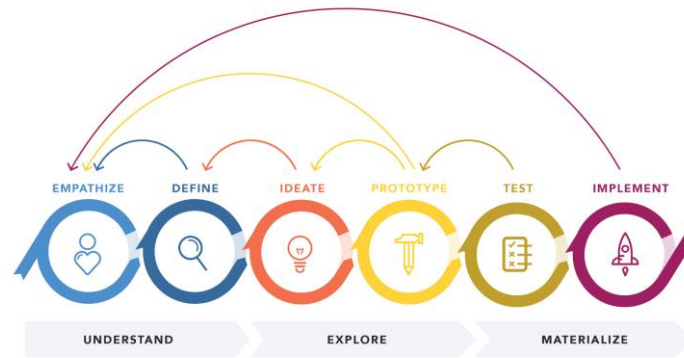
Materiale video

Ce este creativitatea: <https://www.youtube.com/watch?v=rnC1GMbKeW0>

David Lynch despre "De unde vin marile idei": https://www.youtube.com/watch?v=mFsBaa_MEzM

2.2. Gândirea creativă ca instrument

Gândirea creativă este o abilitate care face ca lucrurile să se întâmple. Din multitudinea de idei care ne vin în fiecare zi, câte punem în practică? Sau, de fapt, ce ne poate ajuta să punem în practică aceste idei care pot fi cu adevărat inovatoare dacă le acordăm atenție și timp. Toate acestea au legătură cu modul în care ne putem folosi gândirea creativă. Inovația este un cuvânt care provine din cuvântul latin *innovare*, acesta însemnând "în nou". A face ceva diferit este cea mai elementară definiție a inovării. Un nou concept, un produs, un dispozitiv sau o noutate pot fi, de asemenea, definite drept inovație. Este o stare de spirit, o metodă de gândire care se extinde dincolo de prezent și în viitor. Inovarea este direct legată de capacitatea de a concepe și de a pune în aplicare o soluție la o problemă care există și care are impact asupra multor persoane. O altă modalitate este de a regândi modul în care un obiect poate schimba percepția oamenilor în ceea ce privește reprezentarea, de exemplu, cele două opere de artă celebre: "Fântâna" lui Marcel Duchamp și "Ceci n'est pas une pipe" (în franceză, "Aceasta nu este o țevă.") a lui René Magritte. Cu toate acestea, inovația nu se limitează la tehnologie sau artă; ea corespunde fiecărui domeniu și, prin ea, societatea evoluează. În cele ce urmează, vom vedea procesele prin care o simplă idee poate ajunge la statutul de inovație.



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

Procesul de creație

Unul dintre primele modele formale ale procesului creativ a fost oferit de Graham Wallas în lucrarea *The Art of Thought*. Mecanismul teoretizat de acesta a pus bazele gândirii creative și conține etapele prin care trece o idee până când aceasta se materializează într-o soluție creativă. Astfel, el a identificat patru etape:

- **Pregătirea:** atunci când ideea este investigată și examinată din mai multe perspective.
- **Incubare:** aceasta este partea din proces în care nu ne mai gândim în mod conștient la problemă și o lășăm să lucreze în subconștient.
- **Iluminarea: Clipa** de inspirație în care apare soluția la problemă.
- **Verificare:** atât validitatea ideii este testată, cât și ideea însăși este redusă la o formă exactă.

Metoda Wallas ne ajută să rezolvăm mai întâi problemele și să înțelegem că implementarea unei idei necesită timp. Rezolvarea creativă a problemelor ne ajută să depășim provocările neprevăzute și să găsim soluții la probleme neconvenționale. Ei învață să privească provocările dintr-o perspectivă nouă. Ca urmare, își asumă riscuri mai calculate. Dacă elevii exersează în mod constant rezolvarea de probleme, ei pot dezvolta o mai mare conștientizare situațională și socială. În plus, ei învață să gestioneze timpul și să își dezvolte răbdarea.

Un alt model de analiză a procesului creativ este chiar **gândirea de design**. Totuși, ce este design thinking? Gândirea de design se referă la setul de tehnici cognitive, strategice și practice utilizate de designeri în timpul procesului de design, precum și la ansamblul de informații dezvoltate despre modul în care oamenii raționează atunci când se confruntă cu provocări de design. Acest mod de gândire nu se aplică doar designerilor și persoanelor care lucrează în domenii creative, ci poate fi pus în practică atunci când doriți să materializați o idee și să o duceți în stadiul de inovare în orice domeniu. De asemenea, poate fi folosită în proiectele școlare pentru a-i învăța pe elevi această metodă, astfel încât să nu se blocheze în procesul creativ. Ceea ce înseamnă design thinking este să pornești de la nevoile reale care se regăsesc în societate printr-o perioadă de cercetare și poate fi aplicat în mod colaborativ.

Empatizați: Efectuați cercetări pentru a înțelege mai bine ceea ce fac, spun, gândesc și simt utilizatorii dumneavoastră.

Să presupunem că doriți să îmbunătățiți procesul de integrare a noilor utilizatori. În timpul acestei etape, veți intervieva o varietate de utilizatori reali. Observați direct ce fac oamenii, cum gândesc și ce își doresc și puneți-vă întrebări precum "ce îi inspiră sau descurajează pe utilizatori?" sau "unde întâmpină frustrări?". Ideea este de a colecta suficiente observații pentru a începe să simpatizați cu adevărat cu utilizatorii dvs. și cu punctele lor de vedere.



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



Definiți: Combinați toate constatările dvs. și căutați zonele în care utilizatorii dvs. întâmpină dificultăți. Începeți să subliniați șansele de inovare pe măsură ce identificați cererile utilizatorilor dumneavoastră.

Luăți în considerare încă o dată exemplul de integrare. Utilizați datele dobândite în timpul fazei de empatizare pentru a obține informații în timpul fazei de definire. Organizați-vă observațiile și faceți analogii între ele și situațiile actuale ale consumatorilor dvs. Există un punct de durere comun împărtășit de un număr mare de utilizatori? Determinați nevoile nesatisfăcute ale utilizatorilor.

Idealizați: Gândiți-vă la o mulțime de concepte nebunești și inovatoare pentru a răspunde nevoilor nesatisfăcute ale utilizatorilor descoperite în etapa de descriere. Permiteți-vă și acordați-vă o libertate totală, atât dumneavoastră, cât și echipei dumneavoastră; niciun concept nu este prea exagerat, iar cantitatea este mai presus de calitate.

În acest moment, adunați membrii echipei și faceți un brainstorming cu o varietate de idei. Apoi, cereți-le să își împărtășească ideile între ei, amestecând, remixând și dezvoltându-le pe cele ale celorlalți.

Prototip: Creați reprezentări fizice ale unei selecții a ideilor dumneavoastră. Scopul acestei etape este de a afla care părți ale ideilor dumneavoastră funcționează și care nu. Prin intermediul feedback-ului asupra prototipurilor dumneavoastră, în această fază începeți să analizați efectul versus fezabilitatea ideilor dumneavoastră.

Faceți ca conceptele dumneavoastră să fie tangibile. Creați un wireframe pentru o nouă pagină de destinație și solicitați comentarii la nivel intern. Modificați-l ca răspuns la feedback, apoi creați din nou un prototip în cod scurt și murdar. Apoi, distribuiți-l unui alt grup de persoane.

Testați: testați și, după testare, adresați-vă utilizatorilor pentru feedback. "Se potrivește această soluție nevoilor utilizatorilor?" și "A adus beneficii în ceea ce privește sentimentele, gândurile sau performanța lor?".

Puneți prototipul în fața unor clienți reali pentru a vă asigura că acesta vă îndeplinește obiectivele. S-a îmbunătățit experiența utilizatorului în timpul îmbarcării? Noua pagină de destinație crește timpul sau banii petrecuți pe site-ul dvs.? Continuați să testați pe parcurs, pe măsură ce vă realizați conceptul.

Implementați: Punerea în practică a viziunii. Asigurați-vă că soluția dvs. devine realitate și are un impact asupra vieții clienților dvs. finali.

Acesta este cel mai fundamental aspect al gândirii de design, deși este adesea trecut cu vederea. Gândirea de design nu vă scutește de executarea efectivă a designului. Capacitatea gândirii conceptuale de a transforma un domeniu al vieții utilizatorului final este crucială pentru succesul acesteia.

Etapele acestei metode mențin vie dorința de a crea ceva util sau de a regândi modul în care un design existent cu potențial poate fi dus la un standard mai înalt. Unele dintre avantajele gândirii prin design în educație se concentrează pe dezvoltarea diferitelor abilități ale cursanților:

- Înțelegerea valorii colaborării și a feedback-ului și considerarea eșecurilor ca fiind oportunități valoroase de învățare,
- Încorporarea unor metode auxiliare, cum ar fi brainstormingul, pentru a genera idei valoroase,
- Să aprecieze valoarea muncii și a perseverenței,
- Dezvoltarea încrederii în sine ca rezolvatori de probleme,
- Dezvoltarea empatiei,
- Dezvoltarea unei mentalități de creștere,



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



- Dezvoltarea comportamentelor antreprenoriale și a spiritului comunitar sunt toate componente importante ale acestui obiectiv.

În calitate de formator sau profesor, pentru a încuraja creativitatea în clasă, ar trebui să vă concentrați, de asemenea, asupra modului în care le oferiți feedback elevilor. Nu judecați și nu opriți procesul creativ al unui cursant și acordați-i suficient timp pentru a încuba ideea. Apelați la modalități noi și non-formale de rezolvare a problemelor și implicați-i și pe ceilalți elevi în acest proces prin dezvoltarea unui dialog liber și argumentat. Pentru a-l ajuta pe cursant să vină cu resurse educaționale, poate cerceta și recomanda modalități prin care poate ieși din blocajul său creativ. Nu în ultimul rând, arată-i empatie și încurajează-l să continue să își pună în aplicare ideea.

Stiluri creative care lucrează în echipă

A fi creativ înseamnă doar că ești autorul creației tale sau acest concept se referă mai mult la modul în care abordezi creativitatea? Există multe moduri de a te raporta la procesul creativ. În afară de metodele menționate mai sus, există mult mai multe modalități prin care oamenii vin cu idei inovatoare. În calitate de formator, puteți identifica la cursanții dumneavoastră ce abilități au și care este mentalitatea lor creativă. De aceea, atunci când îi puneți pe cursanții dvs. să lucreze în echipe; trebuie să asociați oameni cu perspective diferite, de la vizionari la persoane pragmatice care găsesc soluții într-un mod inteligent, nu prin muncă grea. Mai mult decât atât, pe baza tipurilor de personalitate de mai jos, puteți crea chestionare pentru a-i ajuta pe cursanții dvs. să afle ce mentalitate creativă au și, pe această bază, să începeți să colaborați cu persoane cu care pot face o echipă bună. În acest fel, se pot motiva reciproc, deoarece motivația este foarte importantă pentru a obține un rezultat.

Artistul

Acest tip de oameni sunt animați de dorința de a se exprima și de a schimba lumea, și sunt plini de idei și viziuni. Aceasta nu este întotdeauna o sarcină ușoară, dar îți oferă capacitatea de a produce lucrări care se implică profund în ceilalți și stimulează perspective noi asupra lumii. Au o puternică orientare estetică datorită dragostei lor pentru frumusețe și a conexiunii cu simțurile și tânjesc după spații care au fost proiectate cu atenție. Unii se nasc cu o sensibilitate de artist, alții dobândesc aceste viziuni pe parcursul dezvoltării, iar alții se bazează pe cunoștințele dintr-un anumit domeniu și se exprimă în mod artistic.

Împreună, artistul și producătorul formează o echipă creativă puternică, cu voința și viziunea de a da viață ideilor la scară mare. Pentru a-și spori impactul și pentru a-și duce proiectele la bun sfârșit, faceți-i să caute oportunități de colaborare cu producătorul plin de viață și de spirit practic.

Producător

Producătorul este arhetipul "făptuitorului" printre toți indivizii creativi. El are o personalitate foarte creativă, completată de un realism bine ancorat în realitate și de o atitudine de "a trece la treabă". Sunt dinamici, orientați spre oameni și analitici. Sunt orientați spre obiective și cred că o idee are o semnificație reală doar atunci când este transformată în ceva pe care alții îl pot folosi și de care se pot bucura. Ei gravitează în mod natural spre responsabilități de conducere și colaborare, deoarece sunt buni motivatori și îi inspiră pe ceilalți.

Cel mai mare punct forte al acestora este capacitatea de a-și menține calmul și de a se concentra în timp ce lucrează la orice dificultăți care pot apărea în timpul procesului de creație, pe lângă intelectul lor superior și etica de lucru puternică. Găsirea unui sens mai profund al scopului în care să își întemeieze productivitatea este cel mai mare obstacol al lor. De aceea, trebuie să caute compania unor visători idealști și creativi, care să le reamintească în mod constant de propria ta capacitate infinită de inspirație.



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



Gânditorul

Pentru gânditor, viața examinată este singura care merită cu adevărat. Fiind persoane care învață pe tot parcursul vieții, ei văd lumea ca pe o sursă nesfârșită de cunoștințe și de oportunități de explorare și de căutare a adevărului. Sunt mulțumiți să petreacă mult timp singuri, citind despre subiecte care îi interesează și implicându-se în lumea lor interioară de idei, pentru că puține lucruri le satisfac mintea curioasă ca o întrebare bine formulată sau o soluție elegantă.

Asociați-i cu tipuri de aventurieri, deoarece sunt complementul ideal pentru personalitățile lor reflexive și analitice. Entuziasmul contagios și natura amuzantă a aventurierului servesc ca un memento blând pentru a se bucura de procesul creativ și a nu se teme să își murdărească puțin mâinile.

Visătorul

În ochii unui visător, lumea este un loc plin de minuni și de frumusețe. Ei observă simbolismul, analogiile și semnificațiile subiacente, în timp ce alții văd doar date și statistici. Ei sunt idealști și romantici clasici și au o puternică latură emoțională și intuitivă, precum și o imaginație creativă. Cel mai mare talent al lor este profunzimea empatiei și sensibilitatea, care le permit să exprime emoțiile umane comune într-un mod care îi afectează cu adevărat pe oameni. Cea mai mare problemă a lor este să învețe să găsească un echilibru între visare și acțiune deliberată, care începe cu întoarcerea în prezent.

Căutați oportunități de a face echipă cu oameni ca inovatori care vă împărtășesc idealurile nobile și o dedicare pentru soluții practice. Energia cu picioarele pe pământ a inovatorilor ar putea să-i motiveze să folosească creativitatea pentru a aduce schimbări în lumea reală.

Inovatorul

Inovatorul privește totul prin prisma oportunităților și a progresului, precum și a provocărilor și soluțiilor. Atunci când își folosesc creierul și imaginația pentru a găsi metode noi și mai bune de a face lucrurile, se simt cel mai autentic. Atenția lor se îndreaptă mai ales către mediul din jurul lor, iar ei investighează continuu structurile și sistemele acestuia pentru a vedea oportunități de a face lucrurile să avanseze. Își asumă în mod natural riscuri și au o dorință insașiabilă de a depăși limitele și de a descoperi teritorii neexplorate fără a urma tradiția.

Atunci când inovatorii perfecționează urmărirea, ei sunt capabili să își atingă potențialul maxim. Observarea creatorului în acțiune servește drept memento că a lua lucrurile încet, în loc să te grăbești până la capăt, este o abordare mult mai creativă.

Creatorul

Creatorul a perfecționat arta de a face ca ideile și viziunile să prindă viață în trei dimensiuni, deoarece este motivat, angajat și concentrat pe procesul creativ. Creatorul creează sistemele, structurile, instrumentele și inovațiile pe care noi toți ceilalți ne bazăm, iar societatea beneficiază substanțial de pe urma eforturilor sale. Unul dintre cei mai muncitori dintre toate tipurile, creatorul este practic ocupat în permanență cu rezolvarea problemelor, cu progresul către obiective semnificative din punct de vedere personal și cu finalizarea sarcinilor. Ei sunt motivați de rezultate măsurabile și sunt furnizori calificați.

Alăturați-vă vizionarului plin de resurse pentru a vă împinge limitele imaginației. Imaginația vie a vizionarului îi permite creatorului să viseze mai departe, să își imagineze inimaginabilul și să își asume cu curaj riscuri pentru a-l realiza.



Vizionarul

Le place să privească lucrurile așa cum pot fi, mai degrabă decât așa cum sunt, deoarece trăiesc într-o lume cu posibilități nelimitate. Sunteți motivați să împingeți limitele tuturor lucrurilor, deoarece sunt conștienți de faptul că viața este limitată doar de limitele propriilor lor idei. Au o dorință puternică de a avea un impact pozitiv asupra societății și capacitatea de a recunoaște potențialul tuturor și al tuturor, încurajându-i în același timp pe ceilalți să facă același lucru.

Pentru a-i ajuta să abordeze munca de creație cu o perspectivă logică, căutați "vocea rațiunii" a tipului de personalitate gânditor. Conștiința luminoasă și mintea curioasă a gânditorului conferă o claritate enormă care îi poate ajuta să vadă mai clar.

Aventurierul

Căutarea creativă pasionată a aventurierului și curiozitatea insașiabilă a acestuia pot ajunge oriunde. Energia lor nelimitată le permite să urmărească o gamă largă de interese, îndeletniciri, specialități academice și activități creative. Sunt persoane care învață rapid, cu capacitatea de a deprinde noi abilități și de a gestiona o varietate de sarcini și responsabilități. Aventurierii sunt persoane empatică și profund emoționale, care creează și interpretează în mod natural povești.

Găsește artiști care să colaboreze cu ei pentru ca amândoi să poată explora noi frontiere creative. Ei vor fi motivați să canalizeze spiritele aventuroase spre călătoriile de autodescoperire prin conexiunea artistului cu surse de inspirație mai profunde.

Resurse suplimentare

Ce este Design Thinking?: <https://www.ideo.com/blogs/inspiration/what-is-design-thinking>

Ce este Design Thinking în educație?: <https://designingschools.org/2022/04/18/what-is-design-thinking-in-education/>

Materiale video

Gândirea creativă: Cum să mărim punctele de legătură:
<https://www.youtube.com/watch?v=cYhgllTy4yY>

DE UNDE VENIESC IDEILE BUNE de Steven
Johnson:<https://www.youtube.com/watch?v=NugRZGDbPFU>

2.3. Creativitatea și artele în practică

Studiul esteticii se concentrează pe moduri unice și neobișnuite de a vedea și de a experimenta lumea, nu doar operele de artă, ci și obiectele naturale și activitățile cotidiene. Cu toate acestea, putem avansa semnificativ dacă aplicăm cadrul conceptual extrem de complex și nuanțat al filosofiei percepției la problemele din domeniul esteticii. Dar, pentru a introduce artele în educație, nu trebuie să le abordăm exact. Este adevărat că un mare avantaj al artelor în educație este modul în care oamenii își educă modul de a privi atât un obiect artistic, cât și viața de zi cu zi.



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

Adevărul este că toată lumea are capacitatea de a face artă sau de a se exprima artistic. Artă vine cu acel neobișnuit atât de necesar care ne scoate din rutină și cizează anumite sensibilități din noi. Artă este însă și un mijloc de exprimare, iar mijloacele sale au devenit extrem de utile în educația tuturor vârstelor. Unele dintre beneficiile artei în educație pot fi:

- Participați la ore și reduceți stresul
- Dezvoltarea abilităților socio-emoționale și interpersonale
- Îmbunătățiți experiențele elevilor prin noi modalități de comunicare
- Gestionați critica constructivă
- Îmbunătățirea rezultatelor școlare
- Îmbunătățiți concentrarea

Prin intermediul artei, vă puteți juca în timp ce descoperiți modalități non-formale de comunicare și învățare. O mișcare artistică care s-a bazat pe acest mod de "joc" a fost Dada. După Primul Război Mondial, artiștii Dada au favorizat metodele de șansă, spontaneitate și ireverență în efortul de a submina standardele de ordine și logică stabilite și adesea autoritare. O altă mișcare care a oferit metode de dezvoltare a creativității a fost suprarealismul. Prin respingerea logicii și adoptarea unei perspective care pune un accent puternic pe inconștient și pe vise, acești pictori suprarealiști aspirau să regândească sensul experienței umane. În cele ce urmează, vom vedea cum putem adapta aceste jocuri și practici în activitățile din clasă.

Cadavrul rafinat

Exquisite Corpse a fost un joc suprarealist conceput în anii 1920, în care fraze sau desene erau generate de mai multe persoane, fiecare dintre acestea fiind orb față de munca participanților anteriori. Produsul final este o operă de artă colaborativă și motivațională. Pe o foaie de hârtie împăturită, patru persoane desenau adesea pe rând diverse părți ale corpului: mai întâi capul, apoi pieptul, apoi șoldurile și, în cele din urmă, picioarele. Fiecare nu era conștient de ceea ce au desenat colaboratorii dinaintea lor. Imaginea rezultată era adesea amuzantă și absurdă.

Inițial, ne-am gândit la Exquisite Corpse ca la o distracție încântătoare pentru artiștii serioși. Poate doar o mică distracție înainte ca aceștia să se întoarcă la sarcinile lor reale. Cu toate acestea, suprarealiștii au luat în serios această abordare. Ei au folosit-o pentru a explora efectele mai multor autori, ale secvenței, ale întâmplării și ale inconștientului asupra artei lor, ceea ce i-a ajutat să înțeleagă mai bine procesul creativ. Puteți practica această activitate în mai multe moduri; de exemplu, puteți înlocui desenul cu scrisul. Fiecare elev trebuie să continue propoziția fără să vadă ce



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



a fost scris înainte. La final, dumneavoastră, în calitate de profesor, citiți toate creațiile lor, care s-ar putea să nu aibă atât de mult sens rațional. Prin astfel de activități, vă puteți motiva și încuraja elevii.

Desen automat

Suprarealiștii au folosit desenul automat ca tactică. Elevii ar trebui să deseneze în mod constant, timp de mai multe minute, pe o bucată de hârtie albă, fără să se gândească la ceea ce vor desena. Permiteți-le mâinilor lor să se miște liber, fără autocenzură, pe hârtie. Acest lucru a fost făcut de pictorii suprarealiști pentru a oferi controlul subconștientului. Puteți spera să vă expuneți psihicul real eliberându-vă de planificare și cenzură. Acesta poate fi un exemplu de activitate pentru a sparge gheața cu clasa dumneavoastră. Le puteți cere cursanților dvs. să găsească și să coloreze diverse forme pe care le văd în desenul abstract aleatoriu pe care l-au făcut înainte pentru a le spori creativitatea și a-i face mai energici.

Poem dadaist

Pentru a face un poem dadaist:

Luați un ziar.

Luați o foarfecă.

Alege un articol cât mai lung decât cel pe care intenționezi să îl faci în poezia ta.

Tăiați articolul.

Apoi decupați fiecare dintre cuvintele care alcătuiesc acest articol și puneți-le într-o pungă.

Agitați-l ușor.

Apoi scoateți resturile una după alta în ordinea în care au ieșit din pungă.

Copiați conștiincios.

Poemul va fi ca tine.

Și iată-te pe tine scriitor, infinit de original și înzestrat cu o sensibilitate fermecătoare, deși dincolo de înțelegerea vulgului.

--Tristan Tzara, unul dintre reprezentanții mișcării Dada.

Această tehnică promovează un tip de conștientizare creativă și poate duce la discuții valoroase cu cursanții. De exemplu, dacă activitatea se bazează în mare măsură pe selecție, o puteți adapta astfel încât să nu fie atât de aleatorie încât să spuneți că le oferiți cursanților dumneavoastră materiale din clasă din care să își ia bucățile de text. Ei le vor alege și le vor combina în funcție de alegerile lor conștiente. La finalul activității, după ce fiecare și-a citit poezia, deschideți o discuție cu ei despre cum au selectat acele bucăți. Rugați-i să reflecteze singuri asupra alegerilor pe care le-au făcut în procesul creativ și le veți trezi gândirea analitică.

Colaj

Colajul a fost extrem de important în arta dadaistă și a fost reevaluat în postmodernism. Artiștii dadaști au îmbrățișat șansa, accidentul și improvizatia în critica lor la adresa raționalității. Astfel de forțe au subvertit elementele în crearea colajelor, ansamblurilor și fotomontajelor. Aceasta a servit ca mijloc de protest individual și ca o critică a mediului din ce în ce mai brutal și automatizat în care trăiau. Artiștii dadaști puteau critica societatea prin distorsionarea propriilor imagini mediatice, bazându-se pe astfel de tehnici și exploatarea reprezentărilor din reviste, ziare și alte mijloace de comunicare în masă tipărite. Pentru a face un colaj nu trebuie să faci aceeași declarație politică, dar practica în sine are



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



încă ecouri în arta contemporană. Un lucru pe care colajul ne învață, și pe care este benefic să îl știe toată lumea, este că originalitatea nu vine din ceva complet nou.

Cursanții sunt încurajați să exploreze colajul, dar și să analizeze compoziția în detaliu. Este o introducere fantastică pentru a-i face pe oameni să încerce povestirea vizuală. Este o tehnică bună pentru a dezvolta creativitatea pentru toate vârstele, deși este mai frecventă în școala primară. Adulții pot, de asemenea, să practice această tehnică și să îmbunătățească modul în care comunică vizual prin asociațiile și selecțiile pe care le fac în colaj. Colajul este, de asemenea, o practică conștientă în care selectați, aranjați și dezvoltați un concept din materiale care există deja. Vă poate ajuta să priviți în perspectivă și să creați un întreg unificat dintr-o dezordine.

Practicile de mai sus se bazează, de asemenea, într-un fel sau altul, pe hazard. Putem introduce **aleatoriul și spontaneitatea** în multe practici, inclusiv în predare, nu doar în activitățile pe care le fac cursanții. Spontaneitatea cu care se nasc aceste practici conectează mai bine cursanții și îi face să interacționeze în clasă. Aceste practici înlătură monotonia, creând astfel un mediu de învățare mai creativ.

Învârte roata

De exemplu, puteți genera o roată prin intermediul unor platforme educaționale precum Mentimeter și o puteți folosi în mai multe moduri: puteți scrie numele cursanților și puteți face ca roata să aleagă cine prezintă primul un proiect sau ce subiect de proiect le-a fost atribuit; puteți alege aleatoriu modul de evaluare la finalul lecției; puteți alege chiar și subiectul de discuție sau dezbateră din acea zi cu clasa; puteți scrie conceptele pe care le-ați predat și îi puteți invita pe cursanți să învârtă roata pentru a prezenta ceva despre lecție. Vă puteți gândi la modalități mai creative decât acestea și le puteți pune în aplicare pentru a-i încuraja pe cursanți să se implice din ce în ce mai mult pentru a genera idei noi.

Ghicitori

Alegeți cinci cuvinte, concepte sau noțiuni pe care vă veți baza în acea zi. Folosiți aceste cuvinte pentru a face ghicitori care se încadrează în domeniul predării. La începutul lecției, extrageți un cuvânt dintr-o pălărie și lăsați elevii să îl ghicească. După ce ați extras toate cuvintele, puneți-i să ghicească subiectul lecției și apoi începeți să predați. Acesta poate fi un bun spărgător de gheață cu care să începeți clasa în mod creativ.

Puteți folosi arta și prin multitudinea de **tehnici artistice** care există în alte arte în afară de desen și scris, așa cum am văzut în cazurile de mai sus.

Joc de rol

Un caz foarte comun și eficient în predare este jocul de rol, care își are originile în teatru. Această practică promovează empatia și te face să vezi direct pentru a înțelege un alt punct de vedere. Prin intermediul jocului de rol îi puteți face pe cursanți să înțeleagă nevoile unui anumit grup. Să luăm un exemplu din educația adulților. Împărțiți cursanții în grupuri de vârstă, dacă există diferențe mari de vârstă. Rugați cursanții mai tineri să reflecteze asupra nevoilor celor mai în vârstă, iar cursanții seniori sau mai în vârstă să joace rolul celor mai tineri. O astfel de tehnică poate, de asemenea, să diminueze preconcepțiile care există cu privire la anumite grupuri sociale și să promoveze o comunicare în care toată lumea să înțeleagă problemele celorlalți. Oferindu-le anumite roluri, îi determină apoi pe cursanți să rezolve probleme și să lucreze în grupuri pentru a dezvolta noi idei creative.

Terapie ocupațională

Termenul "ocupații" în terapia ocupațională se referă la sarcinile de rutină pe care oamenii le îndeplinesc singuri, cu familiile lor și în comunitățile lor pentru a trece timpul și pentru a da sens și scop vieții lor. Ocupațiile includ lucruri pe care oamenii au nevoie să le facă, doresc să le facă și se așteaptă să le facă. Dacă doriți să promovați creativitatea în sala de clasă, lăsați elevii să experimenteze



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



cu diferite medii. În prima fază, puteți încorpora un tip de artă, cum ar fi desenul, cântatul, dansul, gătitul, scrisul, meșteșugurile, fotografia, filmarea sau orice alt hobby pe care dorește să îl urmeze

În acest caz, trebuie să analizăm două aspecte: 1) adulții, în special, trebuie să își păstreze vie dorința de a practica un hobby cu plăcere și 2) arta în sine este o metodă de autodescoperire și are o valoare terapeutică și ajută la gestionarea stresului și a emoțiilor pe termen lung.

Deci, cum poate fi pus în practică? Alegeți împreună cu cursanții dumneavoastră un tip de activitate, de la desen la dans, de la sculptură la scriere de poezii, practic orice din spectrul artistic și creativ. Aranjați sau reamenajați sala de clasă, alegeți materialele și creați un mediu în care activitatea să se desfășoare. Puteți utiliza această tehnică, de exemplu, dacă predați despre o anumită cultură, perioadă istorică sau problemă socială. Încurajați cursanții să aibă acest lucru în minte atunci când încep activitatea. Ei pot crea dansuri sau desene inspirate de tema aleasă sau, de ce nu, o mică piesă de teatru.

Dar crearea unui mediu creativ necesită, de asemenea, **comunicare și colaborare** pentru a dezvolta idei inovatoare și noi competențe. Pentru că creativitatea nu se oprește doar la mediul artistic, există și tehnici de educație colaborativă pentru rezolvarea problemelor și gândirea de design.

Brainstorming

Este benefic să lucrezi la o idee împreună cu alte persoane, cu cât sunt mai multe perspective diferite asupra unei probleme, cu atât mai bine. Brainstormingul este una dintre cele mai populare metode de stimulare a creativității și necesită o atenție specială. Potrivit studiilor, în grupurile de brainstorming se creează mai puține idei din cauza fricii de evaluare și a blocajelor decât dacă indivizii ar gândi singuri și ar scrie ideile. Sesiunile de brainstorming ar trebui să înceapă cu 15-20 de minute în care fiecare să se gândească singur și să își scrie ideile pe o foaie de hârtie anonimă, care este apoi înmănată facilitatorului. Dacă doriți să puneți în practică această tehnică, veniți cu o atitudine pozitivă și fiți deschiși chiar și la cele mai neobișnuite idei, deoarece acesta este punctul de plecare în crearea unui proces creativ în cadrul grupului.

SCAMPER

SCAMPER vine de la Substitute, Combine, Adapt, Modify (de asemenea, amplify și minify), Put to Another Use, Eliminate și Reverse. SCAMPER este o strategie de gândire laterală care vă încurajează să puneți la îndoială status quo-ul și să luați în considerare rezultate alternative. Acest lucru este util deoarece numeroase sarcini provocatoare cer pe cursanți să elaboreze răspunsuri originale. SCAMPER sprijină elevii în acest proces creativ, ajutându-i în procesul cognitiv de producție din cadrul etapei de Creare, care este procesul de luare în considerare a numeroase alternative și de dezvoltare a unei varietăți de idei. Atunci când vin cu idei pentru un articol de cercetare, un experiment sau un proiect, cursanții ar trebui să aplice această procedură.

Resurse suplimentare

5 Jocuri de supraréalism vizionar pentru studenții de artă de orice vârstă:

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

Educația nonformală a adulților și motivația pentru învățarea pe tot parcursul vieții:

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

Materiale video

Șase moduri creative de a face brainstorming de idei:

<https://www.youtube.com/watch?v=yAidvTKX6xM>

Ce este arta?: <https://youtu.be/yAidvTKX6xM>



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



Rezumat

După cum putem vedea, creativitatea a fost întotdeauna folosită pentru a îndeplini sarcini în același mod în care ne-a ajutat să inovăm. De-a lungul timpului, ea a devenit un întreg domeniu de studiu pentru cercetători. Datorită evoluțiilor științifice, acum putem accesa informații despre modul în care creativitatea funcționează în creierul nostru și cum afectează modul în care gândim și percepem realitatea. Datorită acestui fapt, putem învăța cum să o folosim pentru a crea mai multe beneficii în practicile educaționale și pentru a facilita medii în care oamenii să se reinventeze și să inoveze noi tehnici. Creativitatea ne ajută în comunicare, și nu numai în comunicarea prin artă, ci și în comunicarea pe care o întreprindem în cadrul unor contexte de colaborare. Putem crea noi conexiuni și ne putem deschide orizonturile prin faptul că avem o perspectivă diferită asupra modului în care stau lucrurile. Acest lucru ne motivează să învățăm la orice vârstă, deoarece beneficiile sunt și tangibile. De exemplu, în educația adulților, motivația și modul în care un educator îi face pe adulți să rămână activi, indiferent de vârstă, poate avea un impact foarte benefic asupra lor.

Fie că este vorba de introducerea practicilor artistice în educație, fie că metoda de predare în sine încurajează potențialul creativ al fiecărui tip de persoane creative, existența acestui mediu în care educatorii creează activități menite să crească creativitatea are o contribuție directă asupra bunăstării elevilor. Prin activitățile menite să îi facă pe elevi să creeze ceva prin artă, aceștia explorează noi mijloace de exprimare cu care nu au mai avut contact până acum sau pe care le-au părăsit de-a lungul timpului. Pentru adulți, o activitate de tip hobby în care te poți relaxa în timp ce crezi și înveți este o metodă care poate fi ușor de încorporat în rutina lor. Din nou, pentru a sparge monotonia care stagnează procesul creativ, uneori trebuie să fie scoși din zona lor de confort prin spontaneitate. Educatorii pot introduce treptat aceste moduri de gândire și de practică creativă pentru a-i face pe elevi să se deschidă la început și pentru a elimina o eventuală reticență. Practic, adulții trebuie să reînvețe să se joace din nou ca niște copii și să găsească fericirea în procesul de învățare. Doar că acum poate într-un mod mult mai conștient, în care oamenii își dau seama cum pot folosi zilnic toate abilitățile pe care le învață din utilizarea optimă a gândirii creative.

Pe lângă toate aceste metode din acest capitol, în calitate de educator, profesor sau formator, nu uitați să folosiți jocuri și alte metode non-formale. Puteți folosi aplicații online, videoclipuri educaționale realizate de specialiști sau puteți crea noi contexte pentru ca elevii dumneavoastră să creeze și să fie creativi. Pentru că, până la urmă, mediul educațional pe tot parcursul vieții este doar un context de dezvoltare atât pentru cursanți, cât și pentru educatori.



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



Capitolul 3. Creativitatea, artele și viitorul

Autori: Simone ZORZI, Anna PELLEGRINO, Fabio MARZANO

Abstract

În ultimele câteva decenii, lumea muncii a suferit schimbări semnificative. Progresele tehnologice au transformat modul în care lucrăm, iar ritmul schimbărilor nu face decât să se accelereze. Pe măsură ce ne îndreptăm spre viitor, creativitatea și artele vor juca un rol din ce în ce mai important în modelarea lumii muncii. Creativitatea este capacitatea de a gândi în afara cutiei, de a veni cu idei noi și inovatoare și de a rezolva problemele în moduri inedite. Este o abilitate care a fost întotdeauna apreciată în domeniul artelor, dar acum devine esențială într-o gamă largă de industrii, de la marketing la tehnologie. În acest capitol, explorăm relația dintre creativitate, arte și viitorul muncii. Examinăm modul în care creativitatea și artele pot fi folosite pentru a stimula inovarea și pentru a îmbunătăți performanța la locul de muncă. Explorăm, de asemenea, provocările și oportunitățile pe care natura în schimbare a muncii le prezintă pentru artiști și creativi.

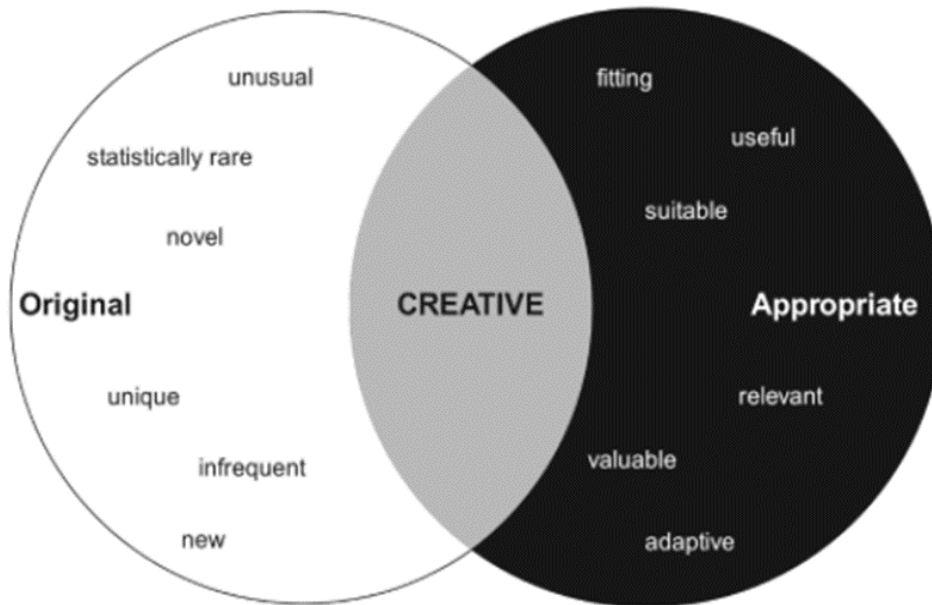
Introducere

Lumea muncii trece printr-o transformare semnificativă, iar creativitatea devine o aptitudine din ce în ce mai căutată. Progresele tehnologice rapide, automatizarea și ascensiunea economiei de tip "gig economy" schimbă modul în care lucrăm, iar creativitatea apare ca un factor cheie de diferențiere în cadrul forței de muncă. Artele au fost întotdeauna o sursă de inspirație pentru inovare și creativitate, iar intersecția dintre arte și viitorul muncii devine din ce în ce mai evidentă (Marzano, 2022). Activitățile creative, cum ar fi scrisul, pictura și muzica, nu mai sunt doar hobby-uri sau îndeletniciri; ele sunt acum considerate abilități valoroase care pot diferenția indivizii în forța de muncă. Beneficiile creativității în forța de muncă sunt numeroase. Indivizii creativi sunt adesea mai buni la rezolvarea problemelor, mai adaptabili și mai capabili să lucreze în echipă. Aceștia aduc perspective noi și idei inovatoare, ceea ce poate duce la îmbunătățirea performanțelor, la creșterea productivității și la un rezultat final mai bun. Cu toate acestea, există, de asemenea, provocări care vin odată cu această schimbare către creativitate în rândul forței de muncă. Prima este necesitatea unei mentalități creative, care poate fi dificil de cultivat. Creativitatea necesită un anumit nivel de asumare a riscurilor, iar indivizii trebuie să fie dispuși să eșueze și să învețe din propriile greșeli. A doua provocare este nevoia de învățare și perfecționare continuă. Pe măsură ce tehnologia continuă să avanseze, indivizii trebuie să fie capabili să se adapteze și să învețe noi competențe pentru a rămâne relevanți pe piața forței de muncă. În ciuda acestor provocări, beneficiile creativității în cadrul forței de muncă depășesc cu mult dezavantajele. Viitorul muncii devine din ce în ce mai dinamic, iar persoanele care posedă creativitate și o mentalitate artistică sunt bine poziționate pentru a prospera în acest nou mediu. În general, intersecția dintre creativitate, artă și viitorul muncii este un domeniu interesant și în evoluție rapidă. Oferă oportunități nesfârșite de inovare, creștere și dezvoltare personală. Pe măsură ce avansăm în această nouă eră a muncii, este esențial să îmbrățișăm creativitatea și artele ca instrumente valoroase pentru succes. În acest capitol, vom explora mai în detaliu intersecția dintre creativitate, arte și viitorul muncii. Vom examina rolul creativității în forța de muncă, beneficiile și provocările cultivării unei mentalități creative, precum și modalitățile prin care artele pot fi utilizate pentru a spori creativitatea la locul de muncă.

3.1. Creativitate, artă și inovare

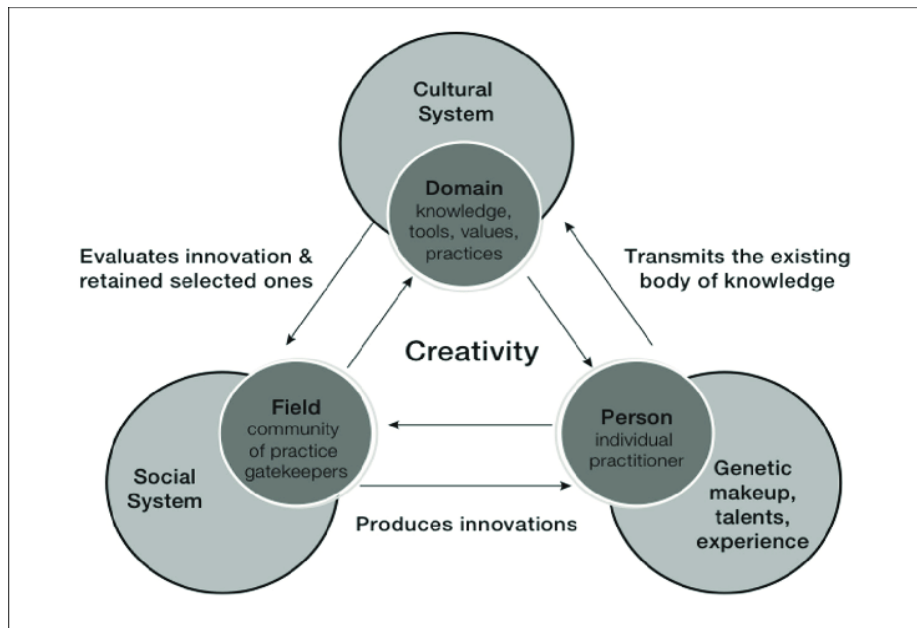
Creativitatea este capacitatea de a genera idei, concepte sau soluții noi și inovatoare la probleme și este o componentă esențială a cogniției și comportamentului uman. În literatura de specialitate se

găesc diverse definiții ale creativității, dar, în general, se consideră că aceasta implică originalitatea, utilitatea și atractivitatea estetică sau emoțională. Opinia larg acceptată este că creativitatea este capacitatea de a dezvolta idei *originale* și *valoroase*. Pentru a fi creative, lucrurile originale trebuie să fie eficiente, în timp ce eficiența trebuie să ia forma valorii. Figura de mai jos arată contribuția originalității și a adecvării în creativitate, conform celor mai frecvent urmate definiții ale creativității (Abraham, 2018).



Elemente definitorii ale creativității. Sursa: (Abraham, 2018)

O definiție a creativității vine de la renumitul psiholog Mihaly Csikszentmihalyi, care a definit-o ca fiind "un proces de generare de idei noi și utile care sunt apreciate de societate" (Csikszentmihalyi, 1999). Această definiție subliniază importanța atât a noutății, cât și a utilității în gândirea creativă și sugerează că creativitatea nu înseamnă doar a produce ceva nou, ci și a produce ceva care are valoare și relevanță pentru ceilalți. O altă definiție a creativității vine de la psihologul Teresa Amabile de la Harvard, care a definit-o ca fiind "producerea de idei noi și utile de către indivizi sau echipe" (Amabile, 1988). Această definiție evidențiază importanța contribuțiilor individuale și colective la creativitate și sugerează că creativitatea poate apărea atât din interacțiunile de grup, cât și din eforturile individuale. Creativitatea poate lua multe forme, inclusiv expresia artistică, descoperirea științifică, inovarea antreprenorială și rezolvarea problemelor în diverse domenii. În esența sa, creativitatea implică o combinație între gândirea divergentă, care este abilitatea de a genera mai multe soluții posibile la o problemă, și gândirea convergentă, care este abilitatea de a evalua și de a selecta cea mai bună soluție dintre aceste opțiuni. Persoanele creative se caracterizează adesea prin deschiderea lor față de experiență, dorința de a-și asuma riscuri și capacitatea de a vedea conexiuni între idei sau concepte aparent fără legătură între ele. Creativitatea poate fi exprimată în diverse moduri, inclusiv prin scris, muzică, arte vizuale, design și antreprenariat. Este o componentă critică a cogniției și comportamentului uman și joacă un rol esențial în stimularea inovării, a rezolvării problemelor și a împlinirii personale. În general, creativitatea este un fenomen complex și multifacțat care implică atât factori individuali, cât și contextuali. Înțelegând natura și procesele creativității, putem valorifica mai bine potențialul acesteia de a stimula inovarea și de a rezolva probleme prezente în diverse domenii. Gândirea creativă poate ajuta indivizii și organizațiile de lucru să se adapteze la circumstanțe în schimbare, să găsească noi oportunități și să genereze idei revoluționare.



Modelul sistemic al creativității al lui Csikszentmihalyi. Sursa: (Csikszentmihalyi, 1999)

Studiile au arătat că gândirea creativă este asociată cu o serie de procese cognitive, cum ar fi gândirea divergentă, flexibilitatea și fluența (Runco & Jaeger, 2012). În plus, creativitatea este strâns legată de bunăstare și de împlinirea personală, deoarece implicarea în activități creative poate oferi un sentiment de semnificație, scop și realizare (Csikszentmihalyi, 1996). Există un număr tot mai mare de cercetări privind creativitatea care explorează dimensiunile sale cognitive, sociale și culturale. De fapt, creativitatea nu este produsul unui geniu individual, ci "este un fenomen care se construiește printr-o interacțiune între producători și public" (Csikszentmihalyi, 1999). Cercetările lui Csikszentmihalyi (1999) identifică modul în care activitatea creativă a indivizilor și grupurilor este generată prin interacțiunile cu ceilalți și cu domeniul sau cultura (Fig. 2). Alte cercetări au examinat rolul factorilor sociali și culturali în creativitate, cum ar fi influența rețelelor sociale, climatul organizațional și valorile culturale (Shalley & Zhou, 2008). În general, creativitatea este un fenomen complex și multifacțat care are implicații semnificative pentru bunăstarea individuală și societală. Înțelegând natura și procesele creativității, putem valorifica mai bine potențialul acestora de a stimula inovarea și de a rezolva probleme prezente în diverse domenii.

Creativitate și artă

Creativitatea și artele sunt strâns legate între ele, deoarece expresia artistică implică adesea generarea de idei și forme de expresie noi și inovatoare. Creativitatea artistică poate lua multe forme, inclusiv pictura, sculptura, muzica, teatrul, dansul și literatura, printre altele. Una dintre caracteristicile cheie ale creativității artistice este capacitatea de a genera idei noi și originale, care pot pune în discuție normele și convențiile existente. De exemplu, un pictor poate experimenta noi tehnici sau subiecte, în timp ce un compozitor poate dezvolta structuri sau stiluri muzicale inovatoare. Acest proces de explorare și experimentare este esențial pentru procesul creativ în domeniul artelor. Un alt aspect important al creativității artistice este capacitatea de a comunica idei și emoții printr-o varietate de medii. Artiștii folosesc diverse tehnici și forme de exprimare pentru a transmite semnificații, a evoca emoții și a se implica cu publicul lor. Acest proces de comunicare este un aspect fundamental al creativității artistice, deoarece le permite artiștilor să se conecteze cu ceilalți și să împărtășească perspectivele lor unice asupra lumii. Cercetările au arătat că implicarea în artă poate avea o serie de efecte pozitive asupra indivizilor și comunităților. De exemplu, studiile au constatat că participarea la arte poate spori dezvoltarea cognitivă și emoțională, poate îmbunătăți bunăstarea și calitatea vieții și



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



poate promova coeziunea socială și implicarea în comunitate (Hanna, 2018; Throsby & Zednik, 2010). În plus, creativitatea artistică poate juca un rol esențial în stimularea inovării și a schimbărilor culturale, deoarece artiștii contestă adesea ideile stabilite și depășesc limitele a ceea ce este posibil. Mai mult, studiul creativității și al artelor a fost un domeniu de cercetare de lungă durată în cadrul psihologiei și al altor discipline. Cercetătorii au explorat diverse aspecte ale creativității artistice, inclusiv procesele cognitive implicate în gândirea creativă, rolul emoțiilor în exprimarea artistică și factorii sociali și culturali care influențează creativitatea artistică (Sawyer, 2011). Aceste studii au aruncat lumină asupra naturii creativității și a rolului acesteia în experiența și dezvoltarea umană. Mai mult, s-a constatat că implicarea în domeniul artelor are efecte pozitive asupra diferitelor aspecte ale dezvoltării cognitive și emoționale. De exemplu, cercetările au arătat că copiii care se implică în arte prezintă niveluri mai ridicate de creativitate și abilități de gândire critică, precum și o mai bună reglare emoțională și abilități sociale (Winner, 2000). În plus, participarea la arte a fost asociată cu îmbunătățirea funcției cognitive și a memoriei la adulții în vârstă (Park & Bischof, 2013). Beneficiile creativității artistice nu se limitează la dezvoltarea individuală, ci se extind și la rezultatele sociale și culturale. Expresia artistică poate favoriza o mai bună înțelegere și apreciere a diverselor culturi și perspective, poate promova justiția socială și susținerea și poate inspira angajamentul civic și consolidarea comunității (Kretzmann & McKnight, 1993). În plus, artele pot juca un rol esențial în promovarea dezvoltării durabile și a conservării mediului (UNESCO, 2013).

Creativitatea și artele și relația lor cu știința

În același timp, creativitatea este un aspect fundamental și în știință și joacă un rol crucial în avansarea cunoașterii și înțelegerii atât în domeniul artelor, cât și în cel al științei. De fapt, procesul creativ este deseori descris ca fiind un motor-cheie al inovării și progresului în știință, la fel ca și în domeniul artelor (Solina, 2022).

Deși există cu siguranță diferențe în modul în care creativitatea este exprimată în aceste două domenii, multe dintre principiile care stau la bază sunt similare. De exemplu, atât artiștii, cât și oamenii de știință se bazează adesea pe imaginație, curiozitate și dorința de a-și asuma riscuri pentru a genera idei și perspective noi (Charyton, 2015). Mai mult, multe dintre cele mai notabile persoane creative din istorie au fost la fel de pricepute atât în artă, cât și în știință. De exemplu, Leonardo da Vinci nu a fost doar un maestru al picturii, ci și un inventator, inginer și om de știință de pionierat. În mod similar, Albert Einstein a fost cunoscut pentru activitatea sa revoluționară în domeniul fizicii, dar a fost, de asemenea, un muzician desăvârșit și un filosof amator (Solina, 2021). Cercetările au arătat, de asemenea, că creativitatea poate fi îmbunătățită prin diverse practici și tehnici, cum ar fi brainstormingul, meditația și expunerea la diverse perspective și experiențe. Prin stimularea creativității atât în artă, cât și în știință, putem debloca noi posibilități și putem depăși limitele a ceea ce este posibil în fiecare domeniu (Charyton, 2015). Pe scurt, cercetările confirmă faptul că creativitatea este o cheie crucială atât pentru artă, cât și pentru știință (Fig.3). Relația dintre artă, știință și creativitate este una complexă și multifacțată, dar este clar că fiecare domeniu are multe de oferit celuilalt. Prin îmbrățișarea creativității și explorarea intersecției dintre aceste două discipline, putem continua să împingem limitele cunoașterii și înțelegerii lumii din jurul nostru, avansul său și viitorul lucrărilor (Marzano, 2022).



Creativitate, artă și știință. Sursa: <https://www.aussietheatre.com.au/news/which-is-more-creative-the-arts-or-the-sciences-research-confirms-creativity-is-key-for-both>

Resurse suplimentare

Amabile, T. M. (1996). Creativitatea în context: Actualizare la "The Social Psychology of Creativity". Westview Press.

Impactul culturii asupra creativității:

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

Materiale video

Cum afectează contextul social creativitatea: <https://www.youtube.com/watch?v=cmZ2g6DuGIE>

Creativitate și inovare: <https://www.youtube.com/watch?v=TfucaNzI554>

3.2. Viitorul muncii

În trecut, multe locuri de muncă erau axate pe sarcini repetitive care puteau fi ușor automatizate. Cu toate acestea, pe măsură ce tehnologia avansează, tot mai multe dintre aceste sarcini sunt preluate de mașini. Acest lucru înseamnă că locurile de muncă care vor fi solicitate în viitor vor necesita abilități care nu pot fi reproduse cu ușurință de inteligența artificială. Creativitatea este una dintre aceste abilități. Creativitatea nu este importantă doar în domeniile artistice. Ea este esențială și în domenii precum marketingul, designul și tehnologia, unde companiile trebuie să inoveze constant pentru a rămâne în fața concurenței. Gândirea creativă le permite indivizilor să vină cu idei și soluții noi la care alții nu s-au gândit, oferindu-le un avantaj pe o piață aglomerată. În plus, creativitatea devine din ce în ce mai importantă la locul de muncă din cauza naturii schimbătoare a muncii în sine. În trecut, mulți oameni lucrau în locuri de muncă tradiționale, cu ore și responsabilități prestabilite. Cu toate acestea, locul de muncă din ziua de azi este mult mai fluid, multe persoane lucrând de la distanță sau în regim de liber profesionist. Acest lucru înseamnă că persoanele trebuie să fie capabile să gândească creativ pentru a

să se adapteze la situații noi și să găsească noi oportunități. Creativitatea este, de asemenea, importantă în rolurile de conducere, unde indivizii trebuie să fie capabili să inspire și să motiveze membrii echipei lor pentru a-și atinge obiectivele.



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



Cum pot contribui artele la dezvoltarea și stimularea creativității la locul de muncă

Artele au fost recunoscute de mult timp ca fiind un instrument puternic pentru dezvoltarea și stimularea creativității. Prin implicarea în activități artistice, cum ar fi pictura, muzica sau scrisul, indivizii pot învăța să gândească în afara cutiei și să vină cu idei noi. În plus, artele îi pot ajuta pe indivizi să dezvolte abilități precum rezolvarea problemelor, comunicarea și colaborarea, care sunt esențiale la locul de muncă modern. Studiile au arătat că persoanele care se implică în arte au mai multe șanse de a fi creative și inovatoare în munca lor. Acest lucru se datorează faptului că artele ajută la dezvoltarea a ceea ce este cunoscut sub numele de "gândire divergentă", care este abilitatea de a veni cu soluții multiple la o problemă. Acest tip de gândire este esențial într-o lume în care problemele devin din ce în ce mai complexe și în care nu există un singur răspuns corect.

Viitorul muncii este un subiect complex și dinamic, care a primit o atenție sporită în ultimii ani. Progresele în domeniul tehnologiei, schimbările din economia globală și schimbările demografice modifică natura muncii și a ocupării forței de muncă, iar aceste tendințe vor continua probabil în anii următori (Hearn, 2020). În acest articol, vom examina principalele tendințe care modelează viitorul muncii și implicațiile acestora pentru lucrători, organizații și societate. Una dintre cele mai semnificative tendințe care transformă lumea muncii este ascensiunea automatizării și a inteligenței artificiale (AI). Progresele în domeniul roboticii, al învățării automate și al altor forme de inteligență artificială permit mașinilor să îndeplinească sarcini îndeplinite anterior de oameni, ceea ce conduce la preocupări legate de înlocuirea locurilor de muncă și de viitorul muncii. În timp ce unii experți prezic că automatizarea va duce la pierderi de locuri de muncă pe scară largă, alții sugerează că aceasta va crea noi oportunități și locuri de muncă, în special în domenii care necesită creativitate, inteligență socială și abilități de rezolvare a problemelor (Bessen, 2018; Brynjolfsson & McAfee, 2014). O altă tendință care remodelează lumea muncii este creșterea economiei gigant și a altor forme de aranjamente de lucru flexibile. Progresele în domeniul tehnologiilor de comunicare și modificările legislației muncii permit lucrătorilor să lucreze de la distanță, în regim de liber-profesioniști sau prin intermediul platformelor online, ceea ce oferă o mai mare flexibilitate și autonomie. Cu toate acestea, această tendință generează, de asemenea, preocupări cu privire la siguranța locului de muncă, volatilitatea veniturilor și accesul la beneficii (Kalleberg, 2018).

Schimbările demografice au, de asemenea, un impact asupra forței de muncă, deoarece îmbătrânirea populației și scăderea ratelor de natalitate duc la o scădere a forței de muncă în multe țări. Această tendință duce la o concurență sporită pentru forța de muncă calificată și poate impune organizațiilor să adopte noi strategii de recrutare și de păstrare a forței de muncă (OCDE, 2018). În plus, factorii sociali și de mediu joacă un rol din ce în ce mai important în modelarea viitorului muncii. Consumatorii și investitorii pun un accent mai mare pe responsabilitatea socială a întreprinderilor, pe durabilitatea mediului și pe practicile de afaceri etice, ceea ce poate impune organizațiilor să își adapteze operațiunile și strategiile (Elkington & Hartigan, 2018). Pandemia COVID-19 a accelerat multe dintre aceste tendințe, în special adoptarea muncii la distanță și a altor forme de colaborare digitală. Acest lucru a evidențiat importanța flexibilității, a rezilienței și a adaptabilității în fața unor perturbări neașteptate și poate avea efecte de lungă durată asupra naturii muncii și a ocupării forței de muncă. Implicațiile acestor tendințe pentru lucrători, organizații și societate sunt semnificative. Lucrătorii vor trebui să dobândească noi competențe și să se adapteze la medii de lucru în schimbare pentru a rămâne apți de muncă, în timp ce organizațiile vor trebui să fie agile, inovatoare și capabile să gestioneze o forță de muncă diversă și în schimbare pentru a rămâne competitive.

Muncă și tehnologie

Relația dintre muncă și tehnologie este un subiect complex și dinamic, care a atras o atenție tot mai mare în ultimii ani. Progresele tehnologice, în special în domeniile automatizării și inteligenței artificiale (AI), au potențialul de a transforma natura muncii și a ocupării forței de muncă în moduri profunde. În acest articol, vom examina principalele tendințe care modelează relația dintre muncă și



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



tehnologie și implicațiile acestora pentru lucrători, organizații și societate. Una dintre cele mai semnificative tendințe care transformă relația dintre muncă și tehnologie este ascensiunea automatizării și a IA. Aceste tehnologii permit mașinilor să îndeplinească o gamă tot mai largă de sarcini, de la munca manuală de rutină până la luarea de decizii complexe, ceea ce duce la preocupări legate de înlocuirea locurilor de muncă și de viitorul muncii (Bessen, 2018). Cu toate acestea, unii experți susțin că automatizarea și IA vor crea noi oportunități și locuri de muncă, în special în domenii care necesită creativitate, inteligență socială și abilități de rezolvare a problemelor (Brynjolfsson & McAfee, 2014). O altă tendință care remodelează relația dintre muncă și tehnologie este creșterea economiei gigant și a altor forme de aranjamente de muncă flexibile. Progresele în domeniul tehnologiilor de comunicare și modificările legislației muncii permit lucrătorilor să lucreze de la distanță, în regim de liber-profesioniști sau prin intermediul platformelor online, oferind o mai mare flexibilitate și autonomie. Cu toate acestea, această tendință generează, de asemenea, preocupări cu privire la siguranța locului de muncă, volatilitatea veniturilor și accesul la beneficii (Kalleberg, 2018). În plus, progresele tehnologice schimbă, de asemenea, modul în care este organizată și gestionată munca. Utilizarea analizei datelor, a învățării automate și a altor forme de inteligență artificială permit organizațiilor să își optimizeze operațiunile, să reducă costurile și să îmbunătățească productivitatea. În același timp, aceste tehnologii generează, de asemenea, noi provocări, cum ar fi preocupările legate de confidențialitatea datelor și considerațiile etice legate de utilizarea IA în procesele decizionale (Davenport & Kirby, 2015). Implicațiile acestor tendințe pentru lucrători, organizații și societate sunt semnificative. Lucrătorii vor trebui să dobândească noi competențe și să se adapteze la medii de lucru în schimbare pentru a rămâne apti de muncă, în timp ce organizațiile vor trebui să fie agile, inovatoare și capabile să gestioneze o forță de muncă diversă și în schimbare pentru a rămâne competitive. De asemenea, factorii de decizie politică și alte părți interesate vor trebui să abordeze provocările sociale și economice pe care le ridică aceste schimbări, inclusiv inegalitatea veniturilor, deplasarea locurilor de muncă și accesul la educație și formare (OCDE, 2019).

Privind spre viitor prin creativitate

Privirea spre viitor prin creativitate este un domeniu de interes crescând în psihologie, neuroștiințe și arte. Capacitatea de a gândi creativ este considerată din ce în ce mai mult ca fiind o abilitate esențială pentru ca indivizii și organizațiile să poată face față provocărilor complexe și să se adapteze la medii în schimbare rapidă. În acest articol, vom explora rolul creativității în anticiparea și modelarea viitorului, precum și implicațiile sale potențiale pentru dezvoltarea personală și a societății. Una dintre caracteristicile fundamentale ale creativității este capacitatea de a genera idei și posibilități noi. Gândind în afara cutiei și explorând soluții neconvenționale, indivizii și organizațiile pot descoperi noi oportunități și perspective care poate că nu au fost evidente înainte (Amabile, 1996). Acest lucru poate fi deosebit de valoros în contexte în care abordările tradiționale au devenit ineficiente sau depășite, cum ar fi în fața perturbărilor tehnologice, a crizelor sociale și de mediu sau a schimbărilor geopolitice.

În plus, gândirea creativă poate ajuta persoanele și organizațiile să anticipeze și să se pregătească pentru provocările viitoare, favorizând o mai mare flexibilitate, adaptabilitate și rezistență. Prin dezvoltarea capacității de a genera și de a experimenta o serie de idei și soluții, persoanele și organizațiile pot deveni mai agile și mai suple în fața incertitudinii și a schimbării (Bilton, 2007). Acest lucru poate contribui la atenuarea riscurilor și provocărilor asociate cu evenimentele perturbatoare și la pregătirea pentru o serie de viitoare potențiale. În plus, gândirea creativă poate juca, de asemenea, un rol esențial în modelarea viitorului, inspirând inovația și stimulând progresul. Prin imaginarea și explorarea de noi posibilități, persoanele și organizațiile pot crea și dezvolta noi tehnologii, produse și servicii care pot transforma modul în care trăim și lucrăm (Csikszentmihalyi, 1996). Mai mult, exprimarea creativă prin intermediul artelor poate inspira noi mișcări culturale, schimbări sociale și angajament civic, contribuind la modelarea direcției societății în mod pozitiv (Kretzmann & McKnight, 1993).



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



Implicațiile acestor tendințe pentru dezvoltarea personală și socială sunt semnificative. Persoanele și organizațiile care sunt capabile să dezvolte și să valorifice abilitățile de gândire creativă vor fi probabil mai bine echipate pentru a se adapta la circumstanțe în schimbare și pentru a anticipa provocările viitoare. Mai mult, încurajarea unei culturi a creativității și a inovării poate promova creșterea economică durabilă, progresul social și vitalitatea culturală (Florida, 2002). Cu toate acestea, există, de asemenea, provocări și bariere potențiale în ceea ce privește promovarea creativității în diverse contexte. De exemplu, indivizii se pot confrunta cu rezistență sau dezaprobare din partea celorlalți pentru că se abat de la normele sau tradițiile stabilite, sau se pot lupta să depășească prejudecățile cognitive care inhibă gândirea creativă (Sternberg & Lubart, 1999). Organizațiile se pot confrunta, de asemenea, cu provocări în promovarea creativității, cum ar fi necesitatea de a echilibra creativitatea cu eficiența și stabilitatea sau riscul de a investi resurse în idei neprobate sau incerte (Bilton, 2007).

Cu toate acestea, există, de asemenea, provocări și bariere potențiale în ceea ce privește promovarea creativității în diverse contexte. De exemplu, indivizii se pot confrunta cu rezistență sau dezaprobare din partea celorlalți pentru că se abat de la normele sau tradițiile stabilite, sau se pot lupta să depășească prejudecățile cognitive care inhibă gândirea creativă (Sternberg & Lubart, 1999). Organizațiile se pot confrunta, de asemenea, cu provocări în promovarea creativității, cum ar fi necesitatea de a echilibra creativitatea cu eficiența și stabilitatea sau riscul de a investi resurse în idei neprobate sau incerte (Bilton, 2007).

Pentru a aborda aceste provocări, există un număr tot mai mare de cercetări și practici axate pe promovarea creativității în rândul persoanelor și organizațiilor. De exemplu, programele educaționale care pun accentul pe creativitate și inovare pot contribui la dezvoltarea acestor abilități la elevi încă de la o vârstă fragedă (Runco & Jaeger, 2012). Practicile organizaționale, cum ar fi gândirea de proiectare, brainstormingul și echipele interfuncționale pot, de asemenea, să încurajeze rezolvarea creativă a problemelor și inovarea (Martin, 2011). În plus, există o recunoaștere tot mai mare a importanței diversității și a incluziunii în promovarea creativității și a inovării. Prin acceptarea unor perspective și experiențe diverse, persoanele și organizațiile pot genera o gamă mai largă de idei și soluții care sunt mai relevante și mai eficiente într-o lume în schimbare rapidă (Hong și Page, 2004). În plus, practicile incluzive, cum ar fi accesul echitabil la educație și formare profesională, acordurile de muncă flexibile și conducerea diversă, pot promova o forță de muncă mai diversă și mai creativă (OCDE, 2021).

Resurse suplimentare

De ce au nevoie societățile de artă și creativitate pentru a supraviețui: <https://brilliantio.com/why-do-societies-need-art-and-creativity-to-survive/>

Știință, artă și creativitate: <https://www.americanscientist.org/blog/from-the-staff/science-art-and-creativity>

Materiale video

Arta creativității: <https://www.youtube.com/watch?v=pL71KhNmnl8>

Creativitatea în artă și creativitatea în știință: <https://www.youtube.com/watch?v=7HsgDHAHLiQ>

3.3. Artele creative la locul de muncă

Artele creative la locul de muncă sunt un subiect care capătă o atenție din ce în ce mai mare în domeniile psihologiei, managementului și studiilor organizaționale. Utilizarea artelor creative, cum ar fi muzica, teatrul, dansul și artele vizuale la locul de muncă este recunoscută ca o modalitate de a promova bunăstarea angajaților, creativitatea și colaborarea. În acest capitol, vom explora rolul artelor creative la locul de muncă și implicațiile sale potențiale pentru indivizi și organizații. Una dintre caracteristicile cheie ale artelor creative la locul de muncă este capacitatea sa de a spori bunăstarea



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



angajaților și de a reduce stresul. Cercetările au arătat că implicarea în activități creative poate avea un impact pozitiv asupra sănătății mintale, reducând simptomele depresiei și anxietății și îmbunătățind bunăstarea generală (Fancourt & Finn, 2019). Acest lucru poate fi deosebit de valoros în mediile de lucru cu stres ridicat, unde angajații se pot confrunta cu termene limită solicitante, ore lungi și presiune intensă.

În plus, artele creative la locul de muncă pot promova, de asemenea, creativitatea și inovarea, oferindu-le angajaților noi perspective și experiențe. Prin implicarea în activități creative, angajații pot dezvolta noi abilități, pot explora diferite moduri de gândire și pot genera idei noi care le pot informa munca (Hennessey & Amabile, 2010). Acest lucru poate fi deosebit de valoros în contextele în care creativitatea și inovarea sunt foarte apreciate, cum ar fi în industriile tehnologiei, designului și artelor. În plus, artele creative la locul de muncă pot promova, de asemenea, colaborarea și munca în echipă, oferind angajaților oportunități de a se implica în experiențe comune și de a dezvolta un sentiment de comunitate. Lucrând împreună la proiecte creative, angajații pot construi relații, își pot dezvolta abilitățile de comunicare și își pot spori capacitatea de a lucra eficient în echipă (Linstead & Höpfl, 2006). Acest lucru poate fi deosebit de valoros în contextele în care colaborarea și munca în echipă sunt esențiale pentru succes, cum ar fi în sectorul sănătății, al educației și în cel al organizațiilor non-profit.

Implicațiile acestor tendințe pentru persoane și organizații sunt semnificative. Încorporarea artelor creative la locul de muncă poate contribui la promovarea bunăstării angajaților, a creativității și a colaborării, ceea ce poate duce la creșterea satisfacției profesionale, a inovării și a productivității. Mai mult, promovarea unei culturi a creativității și a bunăstării poate ajuta organizațiile să atragă și să păstreze talentele de top, să își îmbunătățească reputația și să promoveze un mediu de lucru pozitiv.

Cu toate acestea, există, de asemenea, provocări și bariere potențiale în ceea ce privește implementarea artelor creative la locul de muncă, cum ar fi necesitatea de a echilibra creativitatea cu productivitatea, considerente legate de costuri și riscul de a îndepărta angajații care ar putea să nu fie interesați sau să nu se simtă confortabil cu activitățile creative. Prin urmare, este important ca organizațiile să ia în considerare obiectivele, resursele și cultura lor atunci când proiectează și implementează programe de arte creative la locul de muncă. Pentru a aborda aceste provocări, există un număr tot mai mare de cercetări și practici axate pe promovarea artelor creative la locul de muncă. De exemplu, unele organizații au implementat programe de formare bazate pe arte, în cadrul cărora angajații învață abilități creative prin învățare experiențială și proiecte de colaborare (Shaw & McLean Parks, 2013). Alte organizații au încorporat arta și muzica în spațiile lor fizice de lucru, creând un mediu estetic plăcut și inspirațional pentru angajați (Hemlin & Allwood, 2009). În plus, există o recunoaștere tot mai mare a importanței diversității și a incluziunii în promovarea artelor creative la locul de muncă. Prin acceptarea unor perspective și experiențe diverse, organizațiile pot genera o gamă mai largă de idei și soluții care sunt mai relevante și mai eficiente într-o lume în schimbare rapidă (Hong & Page, 2004). În plus, practicile incluzive, cum ar fi accesul echitabil la educația și formarea profesională bazată pe arte, acordurile de muncă flexibile și conducerea diversă pot promova o forță de muncă mai diversă și mai creativă (OCDE, 2021).

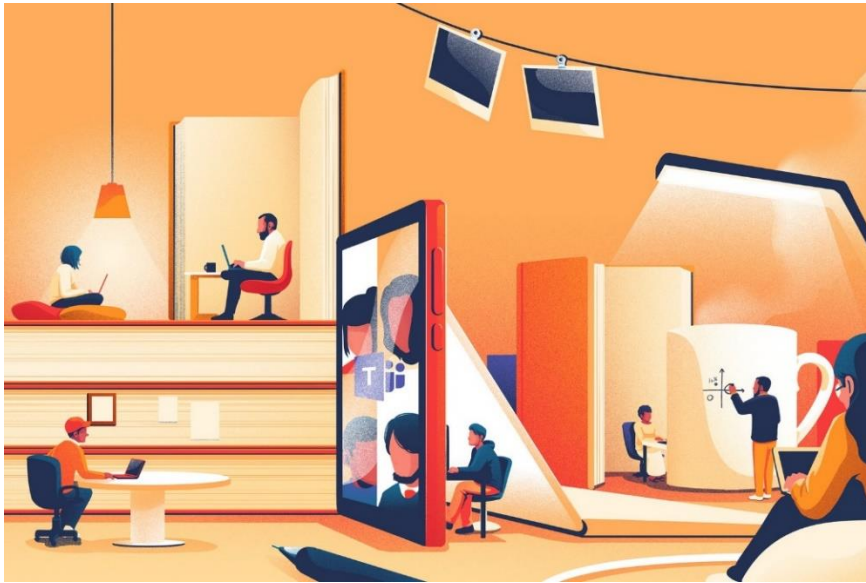
Cum să sporești creativitatea la locul de muncă

Creativitatea este o abilitate esențială în mediul de lucru actual, în ritm rapid și în continuă schimbare (Ohly, 2018). Persoanele care sunt capabile să gândească creativ și să vină cu soluții inovatoare sunt foarte apreciate de angajatori. Cu toate acestea, creativitatea nu este doar un talent cu care unii oameni se nasc. Este o abilitate care poate fi dezvoltată și îmbunătățită prin practică și formare.

Creativitatea la locul de muncă poate fi îmbunătățită prin diverse practici și tehnici. Afectarea pozitivă din partea colegilor de muncă, proiectarea postului și tehnicile de creativitate sunt unii dintre factorii care pot îmbunătăți creativitatea la locul de muncă (Lee, Byun & Kim 2021). Comportamentul de ajutor al colegilor de muncă poate crește schimbul de cunoștințe și performanța creativă a indivizilor.

Designul postului poate avea, de asemenea, un impact asupra creativității la locul de muncă (Fig. 4). Locurile de muncă care sunt concepute pentru a fi provocatoare, interesante și semnificative pot duce la creșterea creativității la locul de muncă (Joo, McLean & Yang, 2013).

Semnificația la locul de muncă este un alt factor care poate crește creativitatea. Atunci când munca este percepută ca fiind semnificativă de către angajați, este mai probabil ca aceștia să se angajeze în rezolvarea creativă a problemelor și în luarea deciziilor (Meitar, Abraham și Waldman, 2009). Este important ca organizațiile să încurajeze o cultură a creativității și să le ofere angajaților resursele, instrumentele și sprijinul necesar pentru a fi creativi. Prin consolidarea creativității la locul de muncă, organizațiile pot obține un avantaj competitiv și pot îmbunătăți performanța generală.



Proiectarea locului de muncă și creativitatea. Sursa: <https://www.wired.co.uk/article/bc/how-workplace-design-can-foster-creativity>

Mai jos sunt indicate câteva strategii pentru a spori creativitatea la locul de muncă.

Dezvoltarea unei mentalități de creștere. Unul dintre cele mai importante lucruri pe care le puteți face pentru a spori creativitatea la locul de muncă este să vă dezvoltați o mentalitate de creștere. Acest lucru înseamnă să credeți că inteligența și creativitatea nu sunt trăsături fixe, ci mai degrabă pot fi dezvoltate și îmbunătățite prin practică. Adoptând o mentalitate de creștere, veți fi mai deschis la găsirea de noi strategii și la încercarea de lucruri noi, ceea ce este esențial pentru creativitate.

Creăți o atmosferă stimulativă. Crearea unei "atmosfera orientate spre creativitate" oferă un mediu stimulativ pentru angajați, contribuind la stimularea ideilor noi și la facilitarea gândirii creative. De la amenajarea inteligentă a birourilor până la furnizarea instrumentelor de care echipele au nevoie pentru a face brainstorming de idei, există o mulțime de modalități prin care puteți configura o atmosferă creativă la locul de muncă. De exemplu, întreprinderile renumite pentru creativitatea lor, cum ar fi agențiile de design, companiile de divertisment precum Netflix și mărcile pentru copii precum Lego, tind să locuiască în birouri construite special pentru a încuraja creativitatea.

Permiteți eșecul. Este important să le transmiteți angajaților dvs. că nu se așteaptă perfecțiunea sau idei și proiecte complet șlefuite de fiecare dată când li se cere contribuția lor creativă. Membrii personalului trebuie să li se permită să vină cu planuri care merg prost și să își poată asuma riscuri fără consecințe negative. Managerii și companiile învață din greșeli, iar eșecul cu înțelepciune ajută la evitarea erorilor catastrofale.



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



Luăți pauze. Cercetările au arătat că pauzele pot spori de fapt creativitatea. Atunci când luăm pauze, creierul nostru se poate odihni și reîncărca, pentru a aborda problemele din unghiuri diferite, ceea ce ne poate ajuta să gândim mai creativ și să găsim soluții noi atunci când ne întoarcem la muncă.

Colaborați cu alții. Colaborarea cu alții poate fi o modalitate excelentă de a spori creativitatea la locul de muncă. Atunci când lucrați cu alții, aveți acces la o gamă mai largă de idei și perspective, ceea ce poate inspira soluții noi și inovatoare.

Sărbătoriți inovația. Recompensați angajații pentru că gândesc experimental, chiar dacă ideile lor cad în pană sau dacă proiectele propuse nu ies așa cum au fost planificate. Recunoașteți verbal proiectele sau sugestiile originale în cadrul ședințelor și aduceți în discuție ideile noi pe care le-ați observat la angajați în timpul evaluărilor.

Continuăm să angajăm talente diverse. Diversitatea contribuie la o atmosferă de gândire creativă. Este bine pentru afaceri să ai angajați din domenii diferite, din școli diferite și din medii diferite. Angajații cu prea multe asemănări în ceea ce privește educația și experiența pot veni adesea cu idei care încep să sune repetitiv după un timp.

Pe lângă toate aceste metode din acest capitol, în calitate de educator, profesor sau formator, nu uitați să folosiți jocuri și alte metode non-formale. Puteți folosi aplicații online, videoclipuri educaționale realizate de specialiști sau puteți crea noi contexte pentru ca elevii dvs. să creeze și să fie creativi. Pentru că, până la urmă, mediul educațional pe tot parcursul vieții este doar un context de dezvoltare atât pentru cursanți, cât și pentru educatori.

Resurse suplimentare

Creativitatea la locul de muncă: <https://www.creativityatwork.com/>

Hearn, G. (2020). The Future of Creative Work: Creativitatea și disrupția digitală. Edward Elgar Publishing, Cheltenham.

Materiale video

Codificarea, creativitatea și viitorul muncii: <https://www.youtube.com/watch?v=bSVPTFg-Pg0>

Inovația în domeniul resurselor umane și viitorul muncii:

<https://www.youtube.com/watch?v=vTZHqgEK-CE>

Rezumat

După cum putem vedea, creativitatea a fost întotdeauna folosită pentru a îndeplini sarcini în același mod în care ne-a ajutat să inovăm. De-a lungul timpului, ea a devenit un întreg domeniu de studiu pentru cercetători. Datorită evoluțiilor științifice, acum putem accesa informații despre modul în care creativitatea funcționează în creierul nostru și cum afectează modul în care gândim și percepem realitatea. Datorită acestui fapt, putem învăța cum să o folosim pentru a crea mai multe beneficii în practicile educaționale și pentru a facilita medii în care oamenii se pot reinventa și pot inova noi tehnici. Creativitatea ne ajută în comunicare, și nu numai în comunicarea prin artă, ci și în comunicarea pe care o întreprindem în contexte de colaborare. Putem crea noi conexiuni și ne putem deschide orizonturile prin faptul că avem o perspectivă diferită asupra modului în care stau lucrurile. Acest lucru ne motivează să învățăm la orice vârstă, deoarece beneficiile sunt și tangibile. De exemplu, în educația adulților, motivația și modul în care un educator îi face pe adulți să rămână activi, indiferent de vârstă, poate avea un impact foarte benefic asupra lor.

Fie că este vorba de introducerea practicilor artistice în educație, fie că metoda de predare în sine încurajează potențialul creativ al fiecărui tip de persoană creativă, existența acestui mediu în care



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



educatorii creează activități menite să crească creativitatea are o contribuție directă asupra bunăstării elevilor. Prin activitățile menite să îi facă pe elevi să creeze ceva prin artă, aceștia explorează noi mijloace de exprimare cu care nu au mai avut contact până acum sau pe care le-au părăsit de-a lungul timpului. Pentru adulți, o activitate de tip hobby în care te poți relaxa în timp ce crezi și înveți este o metodă care poate fi ușor de încorporat în rutina lor. Din nou, pentru a sparge monotonia care stagnează procesul creativ, uneori trebuie să fie scoși din zona lor de confort prin spontaneitate. Educatorii pot introduce treptat aceste moduri de gândire și de practică creativă pentru a-i face pe elevi să se deschidă la început și pentru a elimina orice posibilă reticență. Practic, adulții trebuie să reînvețe să se joace din nou ca niște copii și să găsească fericirea în procesul de învățare. Abia acum, poate într-un mod mult mai conștient, în care oamenii își dau seama cum pot folosi zilnic toate abilitățile pe care le învață din utilizarea optimă a gândirii creative

În concluzie, artele creative la locul de muncă reprezintă un subiect dinamic și în evoluție care necesită cercetare și practică permanentă. Utilizarea artelor creative la locul de muncă are implicații importante pentru bunăstarea, creativitatea și colaborarea angajaților și este important ca indivizii și organizațiile să recunoască și să promoveze valoarea creativității și a bunăstării la locul de muncă și în viața lor.



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



Concluzii

Autor: Yeliz NUR AKARCA

Termenul "inovare socială digitală" (ISD) descrie aplicarea tehnologiilor digitale pentru a rezolva probleme sociale și a adăuga valoare societății. În ultimii ani, DSI a atras atenția ca fiind o strategie potențial eficientă pentru abordarea unor probleme societale complexe precum schimbările climatice, inegalitatea socială și problemele de sănătate. Capacitatea de a imagina și de a concepe soluții creative la aceste probleme face din creativitate o componentă-cheie a DSI. Inovarea socială digitală (DSI) este o forță puternică de schimbare care utilizează puterea rețelelor sociale și a tehnologiei pentru a aborda probleme sociale și de mediu dificile. Cu toate acestea, pentru a avea un impact semnificativ și de durată, DSI trebuie să se bazeze pe creativitate și pe artă.

Inovația socială digitală (DSI) a avut un efect transformator și perturbator asupra artelor și creativității. Pe de o parte, ISD a oferit artiștilor și creatorilor noi șanse de a interacționa cu publicul și de a produce noi mijloace de comunicare care sunt mai accesibile, interactive și participative. Pe de altă parte, a pus sub semnul întrebării și abordările convenționale ale creației, expunerii și consumului de artă, ceea ce a condus la preocupări semnificative cu privire la modul în care tehnologia influențează expresia artistică și identitatea culturală. Artiștii și creativi pot acum colabora și se pot angaja în schimburi interdisciplinare datorită DSI, care a deschis, de asemenea, noi oportunități pentru aceste activități. Noile forme de exprimare artistică includ arta bazată pe date, arta angajată social și colaborările dintre artă și știință, care combină exprimarea artistică cu cercetarea științifică, activismul și justiția socială. DSI a avut un efect perturbator, dar și transformator asupra artelor și creativității. Le-a oferit artiștilor și creativilor noi șanse de a interacționa cu publicul, de a lucra cu alții și de a încerca expresii artistice noi. În același timp, a pus sub semnul întrebării și abordările convenționale privind crearea, proprietatea și distribuția artei, punând în discuție probleme semnificative privind influența tehnologiei asupra practicilor culturale.

Pentru ca DSI să reușească, creativitatea este necesară, deoarece ea permite răspunsuri originale și de ultimă oră la problemele sociale. Datorită combinației dintre creativitate și artă, DSI poate aborda problemele sociale într-un mod care nu este doar eficient, ci și semnificativ și relevant pentru comunitățile pe care le deservesc. Conform cercetărilor, expunerea la arte și la activități creative poate îmbunătăți abilitățile cognitive precum comunicarea, rezolvarea problemelor și gândirea critică. În plus, artele pot oferi o platformă pentru autoexprimare și dezvoltare personală, ajutându-i pe oameni să își găsească identitatea și scopul.

Creativitatea și artele vor continua să fie importante și în viitor. Se preconizează că natura multor locuri de muncă se va schimba din cauza creșterii automatizării și a inteligenței artificiale, ceea ce va face ca creativitatea și inovarea să fie mai valoroase ca niciodată. Este mai puțin probabil ca locurile de muncă care necesită rezolvarea problemelor complexe, gândirea de design și originalitatea să fie automatizate, iar lucrătorii cu aceste competențe vor fi probabil foarte căutați. În plus, pe măsură ce lumea devine tot mai interconectată, va fi mai crucial ca niciodată să fii capabil să comunici între culturi, limbi și puncte de vedere. Dincolo de utilizarea lor în DSI, creativitatea și artele sunt valoroase și în alte contexte. Ele sunt, de asemenea, elemente esențiale ale educației, deoarece îi ajută pe elevi să se dezvolte din punct de vedere intelectual și emoțional. Elevii dobândesc capacitatea de a gândi critic, de a comunica clar și de a deveni mai empatici și mai conștienți din punct de vedere cultural ca urmare a expunerii la arte.

În concluzie, creativitatea și inovarea socială digitală merg mână în mână, cea din urmă fiind o componentă esențială a celei dintâi. Artele și activitățile creative joacă un rol crucial în educație, ajutând la formarea unor persoane bine conturate, cu o varietate de aptitudini. Succesul va depinde de creativitate și inovare, ceea ce face ca educația artistică să fie mai importantă ca niciodată. Viitorul muncii, al educației și al inovării sociale în sfera digitală, toate acestea depind în mare măsură de



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



creativitate și de arte. Putem crea soluții care nu sunt doar practice, ci și conștiente din punct de vedere cultural și convingătoare din punct de vedere emoțional, încorporând aceste componente în DSI. Putem încuraja creșterea numărului de persoane cu abilitățile necesare pentru a avea succes într-o lume în schimbare rapidă prin promovarea creativității și a artelor în educație.



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



PARTEA 2: PARTEA PRACTICĂ

Autor: Nida AKCEVİZ OVA

Introducere

Creativitatea și arta au o importanță imensă în diverse aspecte ale vieții umane. Ele sunt esențiale pentru exprimarea personală, conservarea culturală, progresul social și bunăstarea individuală și colectivă. Creativitatea le permite indivizilor să gândească în afara cutiei, să găsească soluții inovatoare și să dea viață imaginației. Prin intermediul artei, oamenii își pot exprima gândurile, emoțiile și experiențele în moduri pe care adesea cuvintele singure nu le pot surprinde. Artă servește drept limbaj universal, transcizând barierele culturale și lingvistice și conectând oameni din medii diverse. Ea stimulează gândirea critică, rezolvarea problemelor și inteligența emoțională. În plus, creativitatea și arta îmbogățesc societatea prin provocarea normelor, prin stimularea dialogului și prin oferirea de noi perspective. Ele oferă o platformă pentru comentarii sociale, schimburi culturale și auto-reflecție. În educație, creativitatea și arta promovează dezvoltarea holistică, hrănesc imaginația și încurajează dragostea pentru învățare pe tot parcursul vieții. În cele din urmă, creativitatea și arta ne inspiră, aduc frumusețe în lume și au puterea de a transforma în bine indivizii și comunitățile.

În lumea noastră diversă și interconectată, urmărirea incluziunii sociale a devenit un obiectiv fundamental al educației. Este esențial să se ofere fiecărui individ șanse egale de a participa, de a contribui și de a prospera în societate. Acest capitol explorează puterea transformatoare a predării creativității și a artelor ca mijloc de promovare a incluziunii sociale, concentrându-se pe modul în care educatorii sociali și profesorii pot utiliza în mod eficient aceste instrumente în practicile lor educaționale. Predarea creativității și a artelor cuprinde un spectru larg de discipline, iar aceste piețe de desfacere creative oferă oportunități unice de autoexprimare, explorare și implicare culturală. Prin integrarea creativității și a artelor în educație, educatorii sociali și profesorii pot crea medii de învățare incluzive care celebrează diversitatea și încurajează sentimentul de apartenență.

În progresul educațional de astăzi, rolul educatorilor sociali și al profesorilor se extinde mult dincolo de transmiterea de cunoștințe academice. Aceștia le este încredințată responsabilitatea de a crea medii de învățare incluzive care să favorizeze incluziunea socială și să promoveze dezvoltarea holistică a elevilor. Recunoașterea puterii transformatoare a creativității și a artelor în acest demers devine esențială. Prin integrarea expresiei creative și a practicilor artistice în metodologiile lor de predare, educatorii pot debloca o lume de posibilități pentru cultivarea incluziunii sociale în rândul elevilor.

În mediile educaționale tradiționale, accentul se pune adesea pe furnizarea de programe de învățământ standardizate și pe atingerea obiectivelor de referință academice. Cu toate acestea, este esențial să recunoaștem că educația cuprinde mai mult decât simpla dobândire de cunoștințe și abilități. Elevii au nevoie, de asemenea, de un sentiment de apartenență, de acceptare și de bunăstare emoțională pentru a prospera în călătoria lor educațională. Acesta este locul în care creativitatea și artele joacă un rol esențial, oferind un mediu prin care educatorii sociali și cadrele didactice pot reduce decalajele, sparge barierele și promova un sentiment de apartenență în cadrul claselor lor.

Această parte a cărții multimedia va examina modalitățile prin care educatorii și profesorii din domeniul social pot folosi creativitatea și artele pentru a încuraja exprimarea de sine, pentru a sparge barierele, pentru a contesta stereotipurile și pentru a promova empatia și înțelegerea în rândul elevilor. Prin adoptarea acestor instrumente puternice, educatorii pot crea spații incluzive în care fiecare elev se simte valorizat, împuternicit și parte a unei comunități diverse care lucrează pentru o viziune comună a incluziunii sociale.



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



Capitolul 4. Educația în domeniul creativității și a artelor pentru a promova incluziunea socială

Autor: Helena AREVALO MARTINEZ

Abstract

O sală de clasă incluzivă poate fi definită ca un spațiu în care elevii cu și fără diferențe de învățare sunt capabili să învețe împreună în cel mai puțin restrictiv mediu (LRE). Pentru a asigura acest lucru, Universal Design for Learning (UDL) este conceput astfel încât orice copil să poată urma și nimeni să nu fie lăsat în urmă în agenda curriculară. Crearea unei clase incluzive este o chestiune de colaborare între mediul cultural, educațional și social.

Pentru a se apropia de acest obiectiv, setările creative s-au dovedit a fi instrumente de succes. Atunci când nu trebuie respectate reguli specifice și orice formă de exprimare este valabilă, este mult mai ușor să se garanteze incluziunea, deoarece în creație nu există un "răspuns corect". Acest lucru creează o atmosferă de acceptare, de detensionare și de încredere în clasă, cu beneficiile de învățare pe care aceasta le aduce. În plus, instrumentele tehnologice din zilele noastre permit o gamă largă de expresii artistice, astfel încât fiecare poate participa în felul său și se poate simți inclus.

Introducere

Incluziunea este esențială pentru societate. Dezvoltarea unei mentalități favorabile incluziunii sau crearea unui mediu favorabil incluziunii constă în asigurarea faptului că fiecare se simte apreciat și respectat ca individ. Acest lucru înseamnă că fiecărei persoane ar trebui să i se permită să învețe sau să lucreze într-un mod care i se potrivește, dacă rezultatele și efectele urmăresc în mod egal agenda necesară.

Acest lucru este deosebit de important la vârste fragede, când zonele psihologice nu sunt încă pe deplin dezvoltate, iar comportamentele trebuie încă învățate, ceea ce îi face pe copii cei mai vulnerabili la mediul în care cresc. Sălile de clasă incluzive și mediile cel mai puțin restrictive (LRE) reprezintă cheia pentru a se asigura că copiii cresc într-o atmosferă capabilă să accepte diferențele, flexibilă în ceea ce privește metodele de predare și capabilă să creeze un mediu în care nimeni nu este lăsat în urmă sau discriminat, permițând fiecărui copil să învețe, să se exprime, să socializeze și să își construiască viitorul la fel de bine ca oricare altul. A se simți inclus este un aspect esențial al vieții umane.

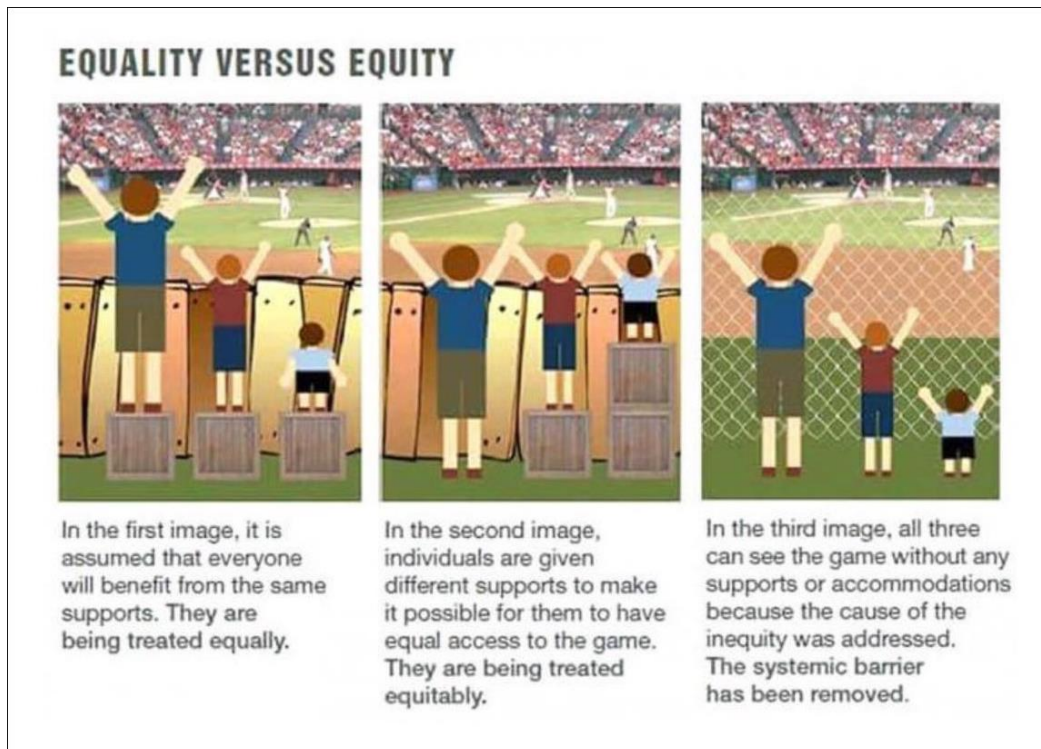
Chiar dacă programa școlară nu se poate schimba pentru nimeni, abordarea acesteia cu siguranță se poate schimba. Acest lucru înseamnă că flexibilitatea este cheia incluziunii. Este vorba despre încurajarea capacității de a veni cu soluții diferite și idei unice la diferite probleme, încurajând elevii să continue călătoria lor spre descoperire. Tocmai de aceea, îmbrățișarea creativității în sala de clasă este o modalitate excelentă de a contesta noțiunea de învățare statică și de a ne asigura că toată lumea este capabilă să țină pasul cu agenda, fiind în același timp inclusă confortabil.

4.1. Cum să lucrăm într-un mod incluziv în clasă?

O clasă incluzivă este definită ca o clasă de învățământ general în care elevii cu și fără diferențe de învățare sunt capabili să învețe împreună. Sălile de clasă incluzive sunt primitoare și sprijină diversele nevoi academice, sociale, emoționale și de comunicare ale tuturor elevilor.

Atunci când copiii se simt acceptați și susținuți de comunitatea școlară, se creează o bază solidă pe care toți elevii pot învăța și prospera din punct de vedere social, emoțional și academic.

Prin intermediul educației incluzive, niciun elev nu este lăsat în urmă, nu este privat de educație sau discriminat din cauza vreunei circumstanțe, ceea ce duce la o reducere a stigmatizării în rândul elevilor. În plus, aducerea incluziunii în clasă consolidează capacitatea tuturor copiilor de a lucra împreună, de a înțelege și de a aprecia diferite puncte de vedere și de a gândi critic.



Toți elevii învață diferit. Acesta este un principiu al educației incluzive. Nu există o abordare de tip "o mărime unică pentru toți".

Într-o sală de clasă incluzivă, cadrele didactice integrează o instruire și un sprijin special conceput pentru a-i ajuta pe elevi să progreseze fără a pierde calitatea educației. Practicile de școlarizare incluzivă îmbrățișează ideea că, întrucât fiecare persoană este un individ, este necesară organizarea școlilor, a predării și a învățării astfel încât fiecare elev să aibă parte de o experiență de învățare personalizată.

Atunci când creează un mediu incluziv, personalul didactic trebuie să fie conștient de aceste diferențe pentru a oferi o strategie de incluziune adecvată care să garanteze rezultate egale în materie de învățare. Nici fiecare copil nu are aceleași nevoi și nici nu va răspunde în același mod la metodele sau planurile utilizate pentru a asigura incluziunea.

Pentru asta există planuri de gestionare a clasei. Aceste planuri sunt alcătuite din rutine și protocoale care sunt menite să fie consecvente și eficiente. Dar, într-o clasă incluzivă, acestea trebuie să fie, de asemenea, flexibile, astfel încât să se poată adapta în funcție de nevoile diverse ale elevilor din clasă. În aceste tipuri de clase, planurile trebuie să răspundă elevilor cu diferențe de învățare, cu dificultăți fizice sau cu nevoi sociale sau emoționale.

Pentru mai multe informații despre modul în care funcționează incluziunea și liniile directoare pentru implementarea acesteia, puteți citi cartea "Incluziunea în acțiune" de Nicole Eredicts.

Mediul cel mai puțin restrictiv

Când vorbim despre educație specială, nu trebuie să ne gândim la lecții separate, clase sau chiar școli care oferă educație specializată doar copiilor cu dificultăți de învățare. În școlile publice, copiii care



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



beneficiară de servicii de educație specială ar trebui să învețe în aceleași săli de clasă ca și ceilalți copii, pe cât posibil, nu există altă modalitate de a asigura incluziunea.



În unele sisteme educaționale, acest lucru este definit drept "mediul cel mai puțin restrictiv (LRE)", ceea ce înseamnă că copiii care beneficiază de educație specială ar trebui să fie în aceleași clase ca și ceilalți copii, pe cât posibil.

Scopul este de a se asigura că copiii care beneficiază de educație specială sunt incluși în clasa de învățământ general cât mai des posibil, în special la vârste fragede. Dar nu este întotdeauna ușor să se ajungă la un acord asupra modului în care se întâmplă acest lucru, dar poate fi întotdeauna posibil dacă se depun eforturi.

Câteva scenarii comune LRE:

- Clasa de educație generală cu sprijin. Un copil își petrece întreaga zi într-o clasă de educație generală și primește sprijin și servicii precum adaptări, tehnologie asistivă, servicii conexe.

Acesta este cel mai frecvent și cel mai recomandat. Aceasta asigură o incluziune de 100% și este în beneficiul tuturor celorlalți copii, deoarece nu consideră că nimeni nu trebuie tratat ca fiind "diferit".

- Clasa de clasă cu integrare/incluziune parțială. Un copil petrece o parte din zi într-o clasă de învățământ general. Copilul primește o parte din instruire individuală sau în grupuri mici într-o clasă de educație specială sau este scos din clasă pentru anumite servicii.

Adesea folosit cu copii cu diferențe de comportament sau cu dificultăți profunde de învățare la vârste mai mari.

- Clasa de educație specială. Acesta este un program cu instruire specializată pentru copiii cu nevoi de învățare similare.

Nu este recomandat dacă nu este strict necesar, deoarece copilul nu interacționează cu copiii de vârstă apropiată.

Ori de câte ori este posibilă includerea în aceeași clasă, aceasta ar trebui pusă în aplicare. Acest lucru asigură socializarea și integrarea copilului în dinamica clasei. Pentru această ultimă etapă, ar trebui făcute unele adaptări pentru a asigura rezultate de învățare adecvate. Se depun din ce în ce mai multe eforturi pentru a găsi un mod unic și incluziv de predare care să garanteze că niciun copil nu este lăsat în urmă.



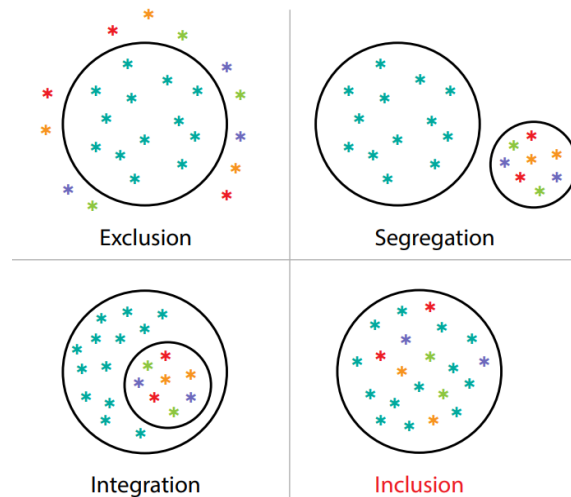
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Proiectarea universală pentru învățare

"Proiectarea universală pentru învățare" este un cadru de îmbunătățire și optimizare a predării și învățării pentru toți oamenii, bazat pe cunoștințe științifice despre modul în care oamenii învață. A fost creat pentru a contribui la a face învățarea incluzivă și transformatoare pentru toată lumea."

Acesta constă în principal în orientări care pot fi utilizate de educatori, elaboratori de programe școlare, cercetători, părinți și oricine altcineva care dorește să implementeze cadrul UDL într-un mediu de învățare. Aceste orientări oferă un set de sugestii concrete care pot fi aplicate la orice disciplină sau domeniu pentru a se asigura că toți cursanții pot avea acces și participa la oportunități de învățare semnificative și provocatoare.



Această tehnică este cunoscută sub numele de "diferențiere". Diferențierea poate fi creată prin efectuarea unor mici schimbări în mediul clasei. Schimbările pot avea loc în mai multe moduri în clasă, în funcție de nevoile elevului, de pregătirea educațională, de nivelul de cunoștințe, interesul și resursele profesorului și de sprijinul personalului școlar.

Acestea sunt clasificate ca sugestii de abordare a diferitelor dificultăți de învățare, cum ar fi Acțiune și expresie, Reprezentare și Implicare, printre altele. În plus, acestea se concentrează pe domenii de acțiune care pot fi prelucrate sau îmbunătățite atunci când se confruntă cu dificultăți de învățare sau comportamente concrete (de exemplu: înțelegere, exprimare, autoreglare...).

O trecere în revistă a unor practici generale care pot asigura incluziunea ar implica:

- Adaptarea orarului; fiecare persoană are propriul bioritm, așa că nu vă așteptați ca fiecare copil să aibă performanțe egale în fiecare oră. Adaptați orele astfel încât să avantajeze "timpul de concentrare/timpul de odihnă" al copiilor să fie echilibrat.
- Adaptarea amenajării spațiului; mutați mesele astfel încât fiecare copil să se simtă "implicat" în clasă și evitați să îi faceți pe cei cu dificultăți de învățare să stea la colțuri dacă se pot simți excluși.
- Adaptarea metodei de predare a cursului, în special dacă subiectul care urmează să fie tratat poate fi dens sau greu de urmărit.
- Adaptarea resurselor utilizate; fiecare persoană are un tip diferit de memorie, așa că asigurați-vă că există loc pentru toate în clasă.
- Adaptarea așteptărilor de la nivelul clasei sau a numărului de sarcini necesare; nu toți copiii învață la aceeași viteză. Progresul mic este totuși un progres!



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



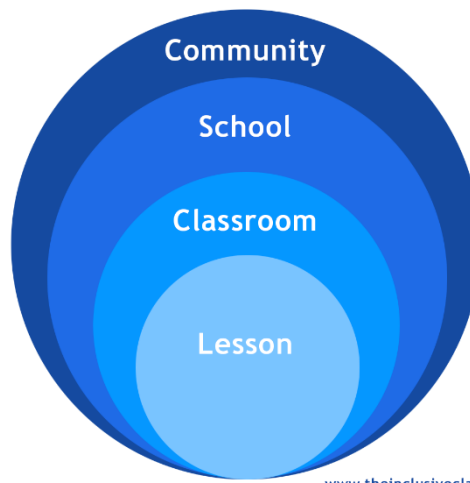
- Adaptarea produsului de livrare, permițând ca sarcinile să fie ținute sub orice formă, atâta timp cât îndeplinesc cerințele așteptate.
- Utilizarea diferitelor materiale în activități; dinamicile nu trebuie să respecte întotdeauna aceleași reguli, ci să fie creative atunci când le concepeți.
- Fiți atenți când grupați, cu cât se simt mai bine cu cei din jurul lor, cu atât veți obține performanțe mai bune.
- Și, nu în ultimul rând, cereți sfaturi! S-ar putea să existe experți în cadrul personalului didactic.

Pentru mai multe informații despre acțiunile concrete care pot fi întreprinse în anumite domenii de învățare sau de comportament, consultați site-ul web al fondatorilor UDL la adresa: <https://www.cast.org/about/about-cast>.

O chestiune de colaborare

Asigurarea unei educații incluzive nu înseamnă doar ca un profesor sau un educator să își adapteze lecțiile sau sala de clasă pentru a se asigura că fiecare copil este implicat și învață alături de colegii săi. Pentru a oferi în mod corespunzător acest tip de educație, o gamă largă de persoane trebuie să fie conștientă, capabilă și dispusă să o dezvolte.

The Layers of Inclusion



www.theinclusiveclass.com

Dacă unul dintre acești piloni implicați nu colaborează, este posibil ca eforturile depuse de ceilalți să nu fie suficiente pentru atingerea obiectivului.

În primul rând, părinții acestor copii ar trebui să comunice cât mai curând posibil că copilul necesită tratament specializat în orice etapă de învățare, astfel încât personalul didactic să fie conștient de acest lucru și să poată concepe un plan academic individualizat.

Părinții, de cele mai multe ori, sunt conștienți de nevoile speciale ale copiilor sau cel puțin sunt capabili să explice trecutul lor, comportamentul acasă, cerințele de tratament sau orice alte informații care ar trebui să ajute educatorii să înțeleagă copilul. Dacă aceștia sunt implicați în această etapă, acest lucru ar trebui să ducă la o comunicare fluentă între școală și părinți și să îi ajute pe amândoi să monitorizeze evoluția și să adapteze educația în funcție de copil.

Cu toate acestea, nu toate nevoile speciale sunt ușor de identificat sau au fost diagnosticate la o anumită vârstă. De aceea, personalul didactic și educatorii ar trebui să fie atenți și la semnalele unui copil care se comportă sau răspunde diferit la educația oferită.



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



De exemplu, unele tulburări de învățare, cum ar fi dislexia, pot fi identificate mai ușor în școli decât acasă. În calitate de profesor, educația nu înseamnă doar lecții, corectarea lucrărilor școlare și pregătirea testelor. Este, de asemenea, despre urmărirea unui milion de mici detalii despre dinamica clasei. Profesorii ar trebui să investească timp pentru a se concentra pe cunoașterea elevilor lor.

Lecțiile, așa cum s-a menționat anterior, pot fi adaptate pentru a răspunde limitărilor fiecăruia, fără a fi nevoie să le semnalezi. Normalizarea diferențelor de la o vârstă fragedă poate duce la reducerea discriminării și la întărirea spiritului de echipă în rândul copiilor.

Nu în ultimul rând, este nevoie de un mediu de respect, toleranță și empatie în clasă. Copiii cu sau fără dificultăți de învățare ar trebui să urmărească cu toții acest obiectiv principal al incluziunii, indiferent de diferențele dintre ei. Crearea acestei atmosfere este, într-adevăr, un proiect de colaborare care necesită participarea tuturor.

Petrecerea timpului nu numai la lecții, ci și în activități de consolidare a echipei este cheia pentru a crea legături și a sparge stigmatizările din clasă. Structurarea conversațiilor din clasă pentru a încuraja participarea respectuoasă și echitabilă sau pentru a oferi mijloace alternative de participare poate fi benefică în această etapă.

Pe scurt, UNICEF rezumă această idee prin faptul că: "La nivelul școlii, profesorii trebuie să fie instruiți, clădirile trebuie să fie renovate, iar elevii trebuie să primească materiale de învățare accesibile. La nivelul comunității, stigmatizarea și discriminarea trebuie combătute, iar indivizii trebuie să fie educați cu privire la beneficiile educației incluzive. La nivel național, guvernele trebuie să alinieze legile și politicile la Convenția privind drepturile persoanelor cu dizabilități și să colecteze și să analizeze în mod regulat date pentru a se asigura că copiii beneficiază de servicii eficiente".

Pentru mai multe informații, aruncați o privire pe site-ul Understood, care conține resurse pentru elevi/profesorii/părinți care doresc să contribuie la crearea unei lumi mai incluzive, să își descopere potențialul și să își accepte diferențele: <https://www.understood.org/>

Resurse suplimentare

Eredics, N. (2018). Incluziunea în acțiune: Strategii practice pentru a vă modifica curriculumul. Brookes Publishing: <https://products.brookespublishing.com/Inclusion-in-Action-P1050.aspx>

Înțeleș - pentru diferențe de învățare și gândire: <https://www.understood.org/>

Despre. Până când învățarea nu are limite: <https://www.cast.org/about/about-cast>

Materiale video

Proiectarea universală pentru învățare: <https://www.youtube.com/watch?v=pGLTJw0GSxk>

TED Talk; Ciudat sau doar diferit?: <https://www.youtube.com/watch?v=1K5SycZjGhI>

4.2. Creativitatea ca instrument de incluziune în clasă

Se estimează că în întreaga lume există 240 de milioane de copii cu handicap. La fel ca toți copiii, copiii cu dizabilități au ambiții și vise pentru viitorul lor, prin urmare, au nevoie de o educație de calitate pentru a-și dezvolta abilitățile și a-și realiza întregul potențial, ca orice alt copil.

Cele mai multe dintre dificultățile de învățare cunoscute includ copiii cu dislexie (o dificultate de învățare care afectează în primul rând abilitățile implicate în citirea corectă și fluentă a cuvintelor și ortografia), tulburarea de hiperactivitate cu deficit de atenție (ADHD), dispraxia (o tulburare în care copiii nu dezvoltă abilitățile motorii care sunt așteptate pentru vârsta lor) și discalculia (o dificultate specifică și persistentă în înțelegerea numerelor). Dar altele pot include dificultăți de vorbire, dificultăți de învățare non-verbală, tulburări de limbaj oral sau scris sau multe altele.

Dar nu numai dificultățile de învățare trebuie menționate, unele dizabilități, cum ar fi dizabilitățile de mobilitate, dizabilitățile medicale, dizabilitățile psihiatrice, leziunile cerebrale traumatice (TCC) și tulburarea de stres post-traumatic (PTSD) sau deficiențele vizuale, printre altele, sunt persoane cu zero dificultăți de înțelegere, ceea ce înseamnă că sunt la fel de capabile să învețe ca orice alt copil.

Cu toate acestea, copiii cu dizabilități sau cu dificultăți de învățare sunt adesea neglijați în elaborarea politicilor, ceea ce limitează accesul lor la educație. La nivel mondial, acești copii se numără printre cei care au cele mai multe șanse de a nu fi școlarizați. Aceștia se confruntă cu bariere persistente în calea educației, care provin din discriminare, stigmatizare și eșecul obișnuit al guvernului de a încorpora dizabilitatea în serviciile școlare.

UNESCO afirmă că: "Dreptul la educație are ca scop să asigure că fiecare persoană își realizează dreptul uman de a avea acces la o educație de calitate pe tot parcursul vieții. O abordare incluzivă a educației înseamnă că nevoile fiecărui individ sunt luate în considerare și că toți elevii participă și realizează împreună. Aceasta recunoaște că toți copiii pot învăța și că fiecare copil are caracteristici, interese, abilități și nevoi de învățare unice. [...]"



Accentul este pus pe modul de transformare a sistemelor existente, mai degrabă decât pe modul în care unii cursanți pot fi integrați în acestea. Promovează sisteme educaționale care se bazează pe egalitatea de gen, respectă nevoile, abilitățile și caracteristicile diverse și elimină toate formele de discriminare în mediul de învățare.

Educația incluzivă este cea mai eficientă modalitate de a oferi tuturor copiilor o șansă echitabilă de a merge la școală, de a învăța și de a-și dezvolta abilitățile de care au nevoie pentru a se dezvolta. Cu această idee, acest proiect dorește să promoveze creativitatea ca instrument pentru a atinge acest obiectiv, astfel încât fiecare copil să își încheie viața școlară cu rezultate egale în materie de învățare, indiferent de mediul din care provine.

Un viitor plin de speranță

În zilele noastre, există multe resurse disponibile și modalități infinite de abordare a unei clase. De la lecțiile de meditații standardizate la educația non-formală, toate au punctele lor forte și punctele slabe. Multe dintre aceste instrumente pot fi utilizate perfect pentru a conduce o clasă, asigurând incluziunea.

Un exemplu ar putea fi tehnologia, care este vitală pentru clasa din secolul XXI, iar importanța sa va fi dezvoltată în continuare în paginile următoare. Nu numai că le permite elevilor să țină pasul cu lumea noastră în schimbare, dar oferă și accesibilitate la curriculum pentru elevii cu nevoi speciale. Extrem de atractivă, tehnologia atrage majoritatea grupurilor de elevi și sprijină incluziunea în numeroase moduri.

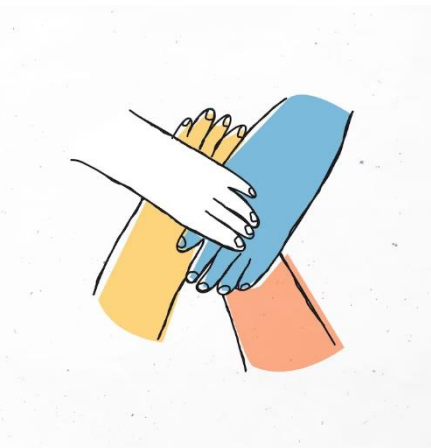
Un alt element ar putea fi ajutoarele vizuale, care sunt, fără îndoială, elemente foarte importante în clasa incluzivă, în special pentru acei copii care au dificultăți de memorare sau de înțelegere a lecturii. Mijloacele vizuale atrag interesul elevilor, explică o idee sau îi ajută pe elevi să înțeleagă o lecție.

Jocurile, cum ar fi jocurile de cărți, jocurile de societate și jocurile de clasă sunt adesea folosite de profesori pentru a consolida un nou concept. Cu toate acestea, ele joacă, de asemenea, un rol important în învățarea elevilor abilități sociale și a lucrului în echipă.



Deoarece opțiunile de joc sunt nelimitate, acestea oferă multe moduri diferite de participare a elevilor. Cel mai important, jocurile le pot permite elevilor să se relaxeze în mediul de învățare, să se bucure de compania celorlalți și să formeze relații care îi ajută pe acești copii cu dificultăți sociale.

Dar, de asemenea, unii copii ar putea fi interesați de materialele de manipulare, deoarece preferă o abordare "practică" pentru a-i ajuta să înțeleagă lecțiile. Manipulativele pot sprijini acest proces, permițându-le elevilor să își demonstreze cunoștințele, să dezvolte noi niveluri de înțelegere și să exploreze concepte mai profunde. Utile pentru toate vârstele, materialele de manipulare sunt o modalitate ușoară de a face o clasă mai incluzivă.



După cum am menționat anterior, aceste resurse pot fi utilizate perfect pentru a garanta incluziunea în clasă. Cu toate acestea, cele mai multe dintre ele sunt activități "calificabile", "obiective". Puteți atinge obiectivul sau nu. Puteți învăța să jucați un joc de cărți sau nu. Nu există un punct intermediar în aceste exemple; copiii nu pot dezvolta abilitatea în ritmul lor, fără a simți presiunea de a trebui să atingă un anumit nivel de cunoștințe pentru a fi incluși (de exemplu: dacă nu înveți regulile acestui joc, nu te poți juca cu ceilalți colegi de clasă).

Și acesta este punctul în care creativitatea intră în scenă. Într-un desen, de exemplu, nu există o regulă anume care să fie respectată. Atunci când vorbim despre artă, nu trebuie atins un anumit nivel, ci doar libertatea de a urmări obiectivul cât de mult doriți. Atunci când li se dă o bucată de hârtie albă, unii copii pot desena doar 5 linii, alții 20, dar ambele desene vor fi considerate în egală măsură "opere de artă".

Atunci când nu trebuie respectate reguli specifice și orice formă de exprimare este valabilă, așa cum este o activitate "subiectivă", este mult mai ușor de garantat incluziunea, deoarece nu există un "răspuns corect". Încurajarea creativității în clasă este extrem de benefică. Atunci când un profesor face din dezvoltarea creativității o parte a zilei de școală, elevii pot avea un succes mai mare pe termen



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



lung într-o varietate de domenii. Ei pot deveni mai confortabili și mai pricepuți în ceea ce privește exprimarea de sine și crearea și executarea unor idei originale.

Beneficiile creativității în clasă

Adoptarea creativității în sala de clasă este o modalitate excelentă de a contesta noțiunea de învățare statică: ideea că există doar un singur mod corect de a rezolva o problemă sau de a ajunge la o soluție. În timp ce unu plus unu va fi întotdeauna egal cu doi, există o multitudine de moduri de a preda acest concept și multe alte moduri de a-l învăța.

Flexibilitatea este crucială atunci când vine vorba de încurajarea creativității. Este vorba despre stimularea capacității de a veni cu soluții diferite și idei unice, încurajându-i pe elevi să își continue călătoria pentru a descoperi atunci când prima lor idee nu funcționează, investigând alternative și continuând să încerce.

Rezolvarea creativă a problemelor este una dintre cele mai necesare competențe transversale în lumea afacerilor. Este necesar să o dezvoltăm de la o vârstă fragedă. Înfruntarea copiilor pentru a aborda o problemă în mod diferit, conduce la înțelegerea de către copil a diferitelor nevoi ale oamenilor din societate și vizează un sentiment de grijă și conștientizare a acestora. Mai ales dacă puștiul se confruntă cu o problemă pe care nici măcar nu și-a dat seama că ar putea fi o problemă înainte (de exemplu, scările pentru persoanele în scaun cu roțile, comunicarea non-verbală pentru persoanele mute). Prin acest proces de creație, sau de gândire creativă, un copil dezvoltă și empatie. Este dovedit că, atunci când îi învățăm pe copii cum să gândească în afara cutiei, aceștia cresc nu numai cu abilități mai bune de rezolvare a problemelor, ci și cu mai puține stigmate și cu o mentalitate incluzivă.



Astfel, elevii devin mai rezistenți și au mai multă încredere în sine atunci când vine vorba de rezolvarea independentă a problemelor. Atunci când elevii se concentrează asupra unui obiectiv creativ, ei devin mai absorbiți de învățare și mai motivați să dobândească abilitățile de care au nevoie pentru a-l realiza.

Creativitatea le oferă elevilor libertatea de a explora și de a învăța lucruri noi unii de la alții. De aceea, ea este, de asemenea, un instrument util pentru a promova incluziunea, "nimeni nu poate greși dacă nu există un singur mod de a face lucrurile corect". Pe măsură ce depășesc împreună provocările și își duc la bun sfârșit ideile creative, elevii încep să vadă că au limite nelimitate. "Acest lucru, la rândul său, creează încredere. Ajută la stima de sine și la dezvoltarea emoțională".



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



De asemenea, s-a dovedit că aducerea de idei creative în clasă reduce stresul și anxietatea, de care unii copii cu dificultăți de învățare pot suferi dacă sunt frustrați că nu reușesc să atingă aceleași obiective de învățare ca ceilalți copii. Lucrul cu proiecte creative i-ar putea ajuta să spargă aceste ziduri și să învețe în moduri alternative.

În concluzie, creativitatea s-a dovedit a fi instrumentul perfect pentru a fi implementat într-o clasă cu sau fără copii cu cerințe speciale. Nu numai că poate fi utilă pentru a asigura incluziunea, dar aduce și multe beneficii pentru copii, care pot învăța într-un mod diferit și amuzant.

Unele dintre punctele importante pot include:

- Ajutându-i să învețe fără presiunea învățării. Unele tehnici de predare, cum ar fi povestirile și scenetele, sunt o resursă bună, nu numai pentru a lucra la programa fixă, ci și pentru a menționa subiecte sociale/emoționale/sensibile fără o abordare directă.
- În ceea ce privește această idee, întrebările deschise, sesiunile de brainstorming și dezbaterile pe un subiect consolidează o minte creativă puternică încă de la o vârstă fragedă. Încurajarea discuțiilor productive, precum și flexibilizarea amenajării sălii de clasă contează foarte mult în crearea unei atmosfere creative în clasă.
- Activitățile de consolidare a echipei pot fi organizate astfel încât să promoveze gândirea creativă în grupuri și să le ajute să învețe cum să accepte ideile și diferențele celorlalți și cum ar trebui să fie ascultată toată lumea.
- Nu numai atât, dar ei învață și cum să fie mai buni comunicatori, exprimându-și propriile idei, iar ascultarea altora este esențială pentru ca ei să învețe cum să răspundă și să respecte cu acuratețe diferite puncte de vedere.
- Sălile de clasă creative îi ajută pe copii să se exprime cu adevărat; nu toți copiii se pricep să scrie povești, iar unii dintre ei ar putea fi mai buni la desenat sau chiar la jucat. Oferindu-le copiilor această libertate de alegere, îi motivează pe aceștia să se implice în sarcină. O abordare creativă a învățării îi face mai deschiși și le oferă un sentiment de realizare și mândrie.
- De asemenea, atunci când se rezervă timp pentru creativitate între orele de studiu, elevii sunt scutiți de mult stres. Acest sentiment de bucurie îi menține relaxați și le reduce anxietatea, ceea ce, la rândul său, îi ajută să se concentreze bine mai târziu.
- Exprimarea creativă este importantă pentru un copil pentru a declanșa dezvoltarea emoțională personală și interpersonală. Poate fi utilă pentru a explora liber, fără a stabili limite și având libertatea de a întreba cât de mult își doresc.
- Revenind la subiectul incluziunii, o sală de clasă creativă le permite copiilor să consolideze limitele cu diverși colegi de clasă, să înțeleagă nevoile colegilor și să considere că nu este ceva pentru care cineva ar trebui să fie discriminat.
- În cele din urmă, creativitatea în clasă îi poate face pe copii fericiți. Spargerea rutinei și permiterea de a-și urma pasiunile, fie că este vorba de dans, muzică, teatru sau artă... va avea beneficii pe termen lung, deoarece sunt liberi și au timp să descopere ceea ce le place cu adevărat.



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



Resurse suplimentare

Articol + resurse UNICEF despre semnificația educației incluzive și despre cum se poate garanta un mediu incluziv: <https://www.unicef.org/education/inclusive-education>

Creativitatea în sala de clasă:

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

Materiale video

TED Talk; Școlileucid creativitatea: <https://www.youtube.com/watch?v=iG9CE55wbty>

4.3. Metodologie

Atunci când mediul de învățare din clasă este conceput pentru a-i face pe elevi mai puternici, pentru a-i face să învețe, să rezolve probleme, să gândească critic și să inoveze, îi pregătește pentru un succes mai mare dincolo de clasă. Iar acest lucru poate fi perfect realizat prin implementarea unor instrumente creative în clasă.

Se poate începe chiar de la început, urmând o temă de clasă pentru a-i implica în subiect, în timp ce se distrează. Atunci când le explicați diferite subiecte sau ca o scuză pentru a vă alinia în continuare cu ei, puneți-i să decoreze clasa cu o temă (de exemplu: Grecia Antică sau Egiptul). Nu numai că se pot distra cu ea, dar va fi și o modalitate indirectă bună de învățare.

Dați-le elevilor posibilitatea de a-și stabili propriile obiective și de a-și trasa ideile în moduri originale. Învățați-i cum să utilizeze diferite tipuri de organizatori grafici, cum ar fi hărțile mentale, diagramele Venn, liniile de timp vizuale și alte resurse. Chiar și atunci când revizuiți ideile sau gestionați sarcinile, permiteți libertate în formatul temei, acest lucru îl va ajuta, de asemenea, pe profesor să identifice modul în care sunt structurate mințile elevilor lor.



Activitățile de consolidare a echipei sunt, de asemenea, o modalitate foarte bună de a consolida încrederea și de a crea legături între elevi. Nu există răspunsuri corecte sau greșite în activitățile de team-building - ci doar strategii de cooperare care le permit copiilor să gândească, să comunice și să creeze împreună.

Învățarea practică le oferă elevilor un spațiu de exprimare a ideilor noi, de gândire critică și de exprimare a opiniilor lor, ceea ce, în cele din urmă, îi implică la un nivel mai profund. Trucul este similar cu cel folosit la decorarea sălii de clasă pentru a-i lăsa pe elevi să se scufunde mai întâi în lucruri reale, iar apoi să introducă teoria.

Pentru o clasă de IT, lăsați elevii să își creeze site-urile web înainte de a discuta principiile de design web. Pentru o lecție de matematică, rugați elevii să construiască avioane de hârtie și să utilizeze informații despre "zbor" pentru a estima lucruri precum viteza.



Încurajarea creativității nu se referă doar la desene sau meșteșuguri, de exemplu, încorporarea activităților legate de muzică în clasă este o modalitate excelentă de a stimula creativitatea. A-i pune pe elevi să scrie propriile versuri la un cântec sau să creeze o melodie pentru a-i ajuta să memoreze o definiție sau o ecuație matematică sunt doar câteva idei; chiar și utilizarea acestora pentru a consolida consolidarea spiritului de echipă poate fi benefică.

Încheiați ziua cu jurnalism creativ. Acest lucru poate încuraja reflecția prin creativitate. Elevii pot crea orice, de la un jurnal video până la un jurnal de artă în care fiecare pagină de caiet de schițe este un punct de colectare pentru a combina ideile zilei și notițele cu diferite tehnici artistice.

După cum trebuie spus, s-a afirmat că multe dintre aceste resurse pot fi aplicate numai dacă se iau anumite măsuri. "La nivelul școlii, profesorii trebuie să fie instruiți, clădirile trebuie renovate, iar elevii trebuie să primească materiale de învățare accesibile." Este nevoie de sprijin din partea directorilor, iar personalul didactic trebuie să fie dispus și instruit pentru a pune în aplicare și a sprijini incluziunea la clasă.

Să se bazeze pe tehnologie

Revoluția digitală este o forță de neoprit care se extinde în fiecare aspect al societății, permițând găsirea a milioane de resurse și informații pe internet. Nu numai atât, dar lumea digitală și-a dovedit, de asemenea, beneficiile sale enorme pentru a ajuta oamenii. De la videoclipuri la aplicații, de la jocuri la "Alexas" și până la împuternicirea AI (Inteligență Artificială) sau VR (Realitate Virtuală). Toate acestea sunt la doar câteva "click-uri" distanță de orice persoană cu acces minim la net și le fac viața mai ușoară.

Există o recunoaștere tot mai mare a valorii educației incluzive și a rolului pe care îl are proiectarea universală a învățării în susținerea acesteia. Tehnologia are un potențial considerabil, dar în mare



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



parte nefolosit, pentru a sprijini educația incluzivă pentru persoanele cu handicap și alte grupuri minoritare, și, ceea ce este cel mai bine, este ușor de accesat.



Tehnologia joacă un rol important în a face ca o clasă să fie incluzivă. Planurile de lecții adaptive sunt ajustate în funcție de nevoile abilităților fiecărui elev. Un elev poate lucra înainte (prevenind plictiseala), în timp ce alți elevi pot petrece mai mult timp stăpânind concepte specifice. Cu ajutorul instrumentelor adaptive, elevii cu și fără dificultăți de învățare pot studia unul lângă celălalt, îmbunătățindu-și dezvoltarea socio-emoțională în timp ce cresc din punct de vedere academic.

În plus, tehnologia are puterea de a utiliza mai multe tipuri de învățare pe o singură platformă, astfel încât, indiferent de tipurile de cursanți din clasa dumneavoastră, aproape fiecare elev se poate conecta cu materiale digitale. Să nu uităm că, de asemenea, educația la distanță are potențialul de a crește accesul la educație, ceea ce poate fi de ajutor pentru cei care au dificultăți în a merge fizic la clasă din orice motiv, dar le oferă totuși sentimentul de apartenență la sistem.

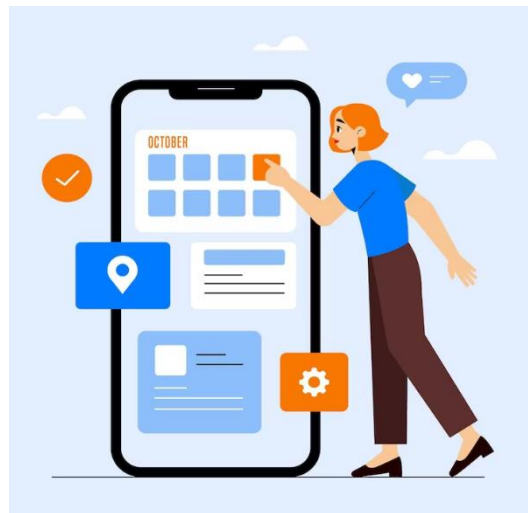
O nouă generație de instrumente tehnologice este pregătită să răspundă acestor nevoi speciale și provocări de învățare. Tehnologia poate oferi mijloace multiple de prezentare, reprezentare și exprimare a învățării și, prin intermediul AT, permite elevilor cu dizabilități să depășească barierele pe care altfel le-ar întâmpina în participarea la curriculum, ceea ce duce la o mai mare plăcere și motivație.

Orice școală ar trebui să fie dotată cu ecrane tactile, tastaturi wireless și echipamente de recunoaștere a gesturilor pentru a permite profesorilor să ofere o experiență de învățare mai echilibrată elevilor cu deficiențe de mobilitate.



Iar în ceea ce privește aplicațiile, unele dintre cele mai răspândite la nivel mondial ar putea include software-ul de recunoaștere vocală sau cititoarele de ecran, dar înțelegerea celor mai recente tendințe EdTech și a modului în care funcționează aceste instrumente este esențială pentru educatorii și companiile EdTech care doresc să ofere cele mai bune soluții de învățare posibile pentru copiii cu dizabilități. Așadar, iată câteva exemple bune de aplicații care sunt dezvoltate și gata să fie folosite într-o clasă pentru a asigura incluziunea.

- Enuma: Un programator portabil bazat pe imagini de care ar putea beneficia elevii cu autism.
- Expresul social: Îi ajută pe copii să învețe răspunsurile adecvate în diferite situații sociale și cu diferite tipuri de persoane, de la părinți și profesori la colegi de clasă și colegi de joacă.
- Spell Better: Un instrument de sprijin pentru alfabetizare care îi poate ajuta pe elevii cu dislexie să se implice în conținutul orelor de curs.
- Khan Academy Kids: o aplicație gratuită și premiată pentru elevii mici, care poate fi utilizată și cu elevii mai mari care au un nivel academic mai scăzut.
- Clasa Dojo: Implică elevii, îi întărește și, de asemenea, face legătura între clasă și părinți.
- SymbolSupport: Această aplicație este deosebit de utilă pentru elevii care se luptă cu cuvintele sau care au dizabilități cognitive și de citire, traducând cuvintele în simboluri și imagini.
- Otsimo: Aplicația are jocuri legate de AAC pentru cei cu dificultăți de comunicare și pentru cei care nu sunt verbali, în mai multe limbi diferite.



Acestea sunt doar câteva exemple despre cum o bună utilizare a tehnologiei poate fi utilă în sălile de clasă. Promovarea utilizării acestor instrumente ca resursă pentru cadrele didactice nu este doar o modalitate de abordare creativă a clasei și a programei școlare, ci și o modalitate mai eficientă de a face ca fiecare copil să învețe în ritmul său și în funcție de nevoile sale.



De exemplu, jocurile video îi pot implica pe elevi prin oferirea de situații de găsim și rezolvare a problemelor. Acestea pot oferi provocări cu diferite niveluri de complexitate în funcție de grupa de

vârsta sau de cerințele speciale ale copiilor, stabilind o lume interactivă în care elevii trebuie să facă alegeri cu privire la modul în care îndeplinesc sarcinile.

Din ce în ce mai multe medii educaționale trec de la hârtie la instrumente digitale, deoarece acestea reprezintă viitorul obiectivelor de învățare ale acestor copii. Dar acest lucru provoacă și controverse, deoarece mulți cred că tehnologia "ucide" expresia creativă, dar nu pot crede că tehnologia ajută la stimularea a sute de noi modalități de "creație".

Tehnologia a facilitat mult apropierea minților creative și a ideilor și, în același timp, a dus aceste idei mai departe. Această îmbinare a tehnologiei și a creativității a adus noi idei inovatoare și căi prin care oamenii se pot exprima, indiferent de condiția lor.

De aceea, așa cum am menționat, creativitatea deschide calea pentru ca fiecare copil să-și găsească propriul mod de a învăța. Datorită aflului de idei și gânduri creative, tehnologia permite unui număr mai mare de persoane să își împărtășească ideile și să le îmbogățească pe cele proprii datorită colegilor lor.



Potrivit lui Kamylyis și Berki (2014, p. 6): "Gândirea creativă este definită ca fiind gândirea care le permite elevilor să își aplice imaginația pentru a genera idei, întrebări și ipoteze, pentru a experimenta alternative și pentru a evalua ideile, produsele finale și procesele proprii și ale colegilor." Instrumentele digitale de învățare permit copiilor să se implice și să interacționeze cu conținutul, obligându-i pe elevi să își valorifice creativitatea pentru a depăși provocările, a crea conținut și a personaliza propria experiență de învățare. Cercetările arată că atât elevii, cât și cadrele didactice apreciază faptul de a avea abordări de stimulare a creativității bazate pe tehnologie în întreaga programă școlară.

Ecranele de calculator nu ar trebui privite doar ca niște mașini de informare, ci și ca un nou mediu pentru design și expresie creativă.

Conform TTCT, creativitatea include patru factori, și anume: fluența (numărul de răspunsuri relevante), flexibilitatea (numărul de seturi diferite de răspunsuri relevante), elaborarea (calitatea detaliilor din răspuns) și originalitatea (unicitatea răspunsului).

Tehnologia poate fi utilă pentru a lucra la toate acestea. De exemplu, așa cum am menționat, este important ca într-o clasă incluzivă să se permită diverse metode de predare a sarcinilor, datorită tehnologiei, elevii pot alege cum să arate ceea ce au învățat, poate fi un videoclip, un blog, o imagine sau o înregistrare vocală, de exemplu. Toate acestea sunt perfect accesibile și confortabile dacă mediile de școlarizare sunt dotate cu instrumente tehnologice.

Conectarea cu ceilalți creează experiențe de învățare memorabile. Un alt exemplu este nu numai citirea sau parcurgerea materialelor colegilor de clasă pentru a împărtăși idei și a crea legături între ei pentru a promova incluziunea și acceptarea în clasă, ci și modul în care tehnologia ar putea permite unei clase din Africa de Sud să se conecteze cu o altă clasă din Taiwan. Aceasta poate fi o experiență

revelatoare pentru copii, care le permite să învețe despre diferențele dintre ei și să construiască un mediu tolerant.

Atunci când vă cunoașteți elevii, permiteți-le să se prezinte în mod creativ, unii s-ar putea să se simtă mai confortabil scriind doar câteva rânduri despre hobby-urile lor, dar alții ar putea fi mai interesați de ideea de a crea un vlog sau de a-și filma camera. Tehnologia le permite elevilor să se exprime în moduri și mai creative.

Nu numai atât, dar există, de asemenea, un număr mare de aplicații special concepute pentru a se concentra și a permite crearea de conținut creativ. Acestea pot fi utilizate într-o clasă incluzivă, deoarece copiii pot folosi "cantitatea" cu care se simt confortabil. Aceasta este magia creației, nu există un efort minim sau maxim necesar pentru a "trece sarcina".



Multe alte resurse și modalități de a integra creativitatea prin intermediul tehnologiei pentru a ajuta la crearea unor clase incluzive pot fi găsite la: <https://www.weareteachers.com/topics/creative-classroom/>

- Keynote și Pages sunt aplicații pentru a crea lecții sau prezentări captivante care încurajează interacțiunea și creativitatea.
- Slidestory și StoryBird sunt instrumente care îi ajută pe elevi să își creeze propriile povești digitale.
- Camstudio și Jing sunt instrumente video perfecte pentru crearea de vloguri.
- Simple Physics: vă permite să proiectați structuri complexe pentru orice, de la căsuțe în copac la roți Ferris și apoi vă simulează proiectul cu un motor de fizică sofisticat.
- Genial: Învățați matematică, științe și informatică prin rezolvarea distractivă și interactivă a problemelor
- Procreate: O suită de instrumente artistice inovatoare - are tot ce vă trebuie pentru a crea schițe expresive, picturi bogate, ilustrații superbe și animații frumoase.
- Werdsmith: O aplicație care vă transformă iPhone-ul, iPad-ul, Mac-ul și Apple Watch-ul într-un studio de scriere puternic, care vă inspiră să scrieți.
- Animatic: Este cel mai bun mod de a crea animații desenate de mână. A fost conceput pentru a oferi creatorilor o experiență elegantă în a da viață ideilor lor prin intermediul imaginilor în mișcare.
- FlipaClip: Instrumentele de animație puternice și distractive ale lui FlipaClip facilitează animația cadru cu cadru.

Atât de multe dintre instrumentele abordate facilitează experiențele de învățare mixtă în sălile de clasă. De aceea, este important să explorăm potențialul tuturor instrumentelor care înconjoară secolul XXI, astfel încât acestea să poată fi folosite în bine. Nu doar tehnologia este utilă pentru a asigura



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



includerea în clasă, ci și pentru a dezvolta un mediu creativ în care copiii ar putea învăța împreună, dar sunt liberi să se exprime în felul lor și să învețe în funcție de propriile nevoi.

Resurse suplimentare

Espark Learning; Jocuri, activități digitale și materiale de învățare care pot fi adaptate la nevoile fiecărui copil: <https://www.esparklearning.com/>

Boots Trap World; O organizație premiată care face interfețele de utilizator mai prietenoase: <https://www.bootstrapworld.org/>

Materiale video

Săli de clasă flexibile: <https://www.youtube.com/watch?v=4cscJcRKYxA>

Rezumat

După cum s-a arătat, includerea cuprinde implicarea și responsabilizarea oamenilor. Atunci când oamenii și copiii sunt și se simt incluși, valoarea lor este recunoscută și respectată, ceea ce duce la un sentiment de apartenență.

Guvernul, societatea, părinții și școlile ar trebui să urmărească cu toții acest obiectiv prin adoptarea și adaptarea valorilor pentru a face din includere o realitate. Iar acest lucru ar trebui să înceapă chiar de la început, prin schimbări în ceea ce privește vârstele de școlarizare, prin punerea în aplicare a Concepției Universale a Învățării (UDL) și prin promovarea educației în cel mai puțin restrictiv mediu (LRE).

Prin această idee, s-a dovedit că schimbările mici pot avea un impact uriaș. Chiar dacă este vorba doar de o rearanjare a distribuției în clasă sau de o ușoară schimbare a metodelor de predare sau de acordarea libertății de exprimare, poate face ca un copil să se simtă parte a întregului.

În ceea ce privește ultimul aspect menționat, încurajarea creativității în clasă este extrem de benefică. Atât de către cadrele didactice, cât și de către copii, construirea unei atmosfere creative în clasa de includere este posibilă. Atunci când un profesor face din dezvoltarea creativității o parte a zilei de școală, elevii pot avea un succes mai mare pe termen lung într-o varietate de domenii. Nu numai că nu sunt judecați ca fiind diferiți, deoarece creațiile nu sunt niciodată greșite sau corecte, dar ei devin mai buni în dezvoltarea valorilor inter și intrapersonale.

Pe lângă faptul că ajută la exprimarea de sine, predarea într-un mod creativ îi face pe copii să învețe fără presiunea învățării, să dezvolte abilități de gândire creativă, să devină mai buni comunicatori și să dezvolte empatie față de ceilalți.

În plus, tehnologia facilitează și mai mult acest proces, deoarece fiecare copil are acces la o experiență personalizată, poate învăța în ritmul propriu și folosind metoda preferată. Unii copii se pot exprima mai bine prin videoclipuri, alții prin imagini, iar alții prin înregistrări vocale, iar a le permite tuturor este cheia pentru a construi un mediu creativ și incluziv.

După cum s-a văzut, nu este dificil să faci schimbări simple în bine, deoarece o mică modificare în sala de clasă poate avea un impact mare asupra vieții unui copil. Pentru că a te simți inclus contează.



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



Capitolul 5. Promovarea incluziunii sociale și educaționale prin intermediul artelor

Autori: Hacı KURT, İbrahim KOCA

Abstract

Artele pot fi un instrument puternic de promovare a incluziunii sociale și educaționale, deoarece au capacitatea de a aduce laolaltă persoane din medii diferite și de a oferi un mediu sigur și de sprijin pentru exprimarea creativă. Educația artistică incluzivă poate fi benefică pentru elevii cu dizabilități sau cu nevoi speciale, pentru cei care învață o a doua limbă sau care provin din medii vorbitoare de limbi diferite. Prin explorarea diferitelor culturi și perspective prin intermediul expresiei artistice, elevii pot dezvolta o mai mare înțelegere și apreciere a diversității, eliminând în același timp stereotipurile și prejudecățile. Cu toate acestea, realizarea unei educații artistice incluzive necesită eforturi și investiții susținute în adaptarea strategiilor de predare, a programelor de învățământ și a resurselor pentru a răspunde nevoilor elevilor diverși.

Introducere

"S-a spus că artele nu pot schimba lumea, dar pot schimba ființele umane care ar putea schimba lumea."

Maxine Greene, scriitoare, activistă socială, profesoară

Incluziunea socială și educația incluzivă sunt elemente esențiale ale unei societăți corecte și echitabile. Din păcate, nu toți elevii au șanse egale de a participa la activități educaționale și sociale. Acest lucru se poate datora unei serii de factori, inclusiv statutul socio-economic, dizabilitatea, etnia sau barierele lingvistice. Rapoartele Consiliului Artelor din 2003, cum ar fi Rapoartele 2003a și 2003b, ilustrează o schimbare semnificativă în ceea ce privește percepția valorii artelor în educație și în societate. Accentul s-a schimbat acum pentru a evidenția modul în care artele pot contribui la incluziunea socială, marcând o schimbare substanțială în ultimii cinci ani. (Karkou & Glasman, 2004) În acest context, artele pot juca un rol vital în promovarea incluziunii sociale și educaționale.

Conceptul de dezvoltare incluzivă presupune prioritizarea nevoilor celor mai marginalizate grupuri din societate, inclusiv ale celor săraci, vulnerabili, dezavantajați, femeii și vârstnici, într-o manieră nediscriminatorie, cu scopul de a reduce inegalitățile. (Banca de Dezvoltare, 2005).

Artele au puterea de a aduce oamenii împreună, indiferent de trecutul, abilitățile sau identitatea lor. Prin implicarea în activități creative, cum ar fi muzica, dansul, teatrul și artele vizuale, elevii se pot exprima și se pot conecta cu ceilalți într-un mediu sigur și de susținere. Acest lucru poate fi deosebit de important pentru elevii care se simt marginalizați sau excluși din activitățile educaționale și sociale principale. Practicile educaționale sunt considerate reușite atunci când nu doar transmit cunoștințe și competențe legate de subiecte specifice, ci oferă și experiențe care sunt satisfăcătoare și valoroase dincolo de contextul imediat. Această dublă abordare, în care dobândirea de cunoștințe specifice unei materii este asociată cu dezvoltarea unor competențe de viață mai largi, este adesea considerată ca fiind un semn distinctiv al unei educații eficiente. (Karkou & Glasman, 2004).

Artele pot oferi, de asemenea, o platformă unică pentru explorarea problemelor legate de diversitate, echitate și justiție socială. Examinând diferite culturi, tradiții și perspective prin intermediul expresiilor artistice, elevii pot dezvolta o mai bună înțelegere și apreciere a bogăției diversității umane. Acest lucru poate contribui la eliminarea stereotipurilor și a prejudecăților și la promovarea unei mai mari empatii și înțelegeri între persoane din medii diferite.

În plus, educația artistică incluzivă poate oferi elevilor cu dizabilități sau cu nevoi speciale oportunități de a participa la activități educaționale și sociale în condiții de egalitate cu colegii lor. Artele pot oferi moduri alternative de exprimare și comunicare, care pot fi deosebit de importante pentru elevii care se luptă cu materiile academice tradiționale. În plus, artele pot promova dezvoltarea socială și emoțională, ceea ce poate fi esențial pentru elevii cu dizabilități sau cu probleme de sănătate mintală.

Educația artistică incluzivă poate fi, de asemenea, benefică pentru elevii care învață o a doua limbă sau care provin din alte medii vorbitoare de limbi străine. Prin implicarea în activități creative, elevii își pot dezvolta competențele lingvistice într-un context distractiv, atractiv și interactiv. În plus, artele pot oferi o platformă pentru schimburi culturale și dialog, care poate fi esențială pentru promovarea unei mai mari înțelegeri și respect între elevii din medii lingvistice și culturale diferite.

Cu toate acestea, este esențial să recunoaștem că educația artistică incluzivă necesită un efort deliberat și susținut pentru a aborda barierele de participare cu care se confruntă mulți elevi. Acest lucru poate implica adaptarea strategiilor de predare, a programelor de studii și a resurselor pentru a răspunde nevoilor diversilor cursanți. De asemenea, poate necesita investiții în dezvoltarea profesională și în formarea educatorilor pentru a sprijini punerea în aplicare a practicilor de educație artistică incluzivă.

În concluzie, incluziunea socială și educațională sunt esențiale pentru crearea unei societăți corecte și echitabile. Educația artistică incluzivă poate juca un rol vital în promovarea incluziunii sociale și educaționale, oferind o platformă pentru exprimarea creativă, promovând înțelegerea culturală și facilitând participarea elevilor diverși. Cu toate acestea, educația artistică incluzivă necesită un efort deliberat și susținut pentru a aborda barierele de participare cu care se confruntă mulți elevi. Investind în practici de educație artistică incluzivă, putem contribui la deblocarea creativității și a potențialului tuturor elevilor, indiferent de trecutul, abilitățile sau identitățile lor.



Arte incluzive. Sursa: <https://handbook.floeproject.org/>

5.1. Învățarea în și prin artă

Studiile au demonstrat că integrarea educației artistice în curriculum poate avea un impact benefic asupra motivației și învățării elevilor. Atunci când elevii participă la activități artistice, aceștia tind să dezvolte un atașament personal față de educația lor, ceea ce poate duce la o creștere a motivației și a interesului față de materia de studiu. În plus, abilitățile și cunoștințele dobândite prin intermediul educației artistice pot fi utilizate în diverse contexte, permițându-le elevilor să aplice ceea ce au învățat în contexte diferite. Prin urmare, utilizarea educației artistice ca instrument de creștere a implicării și a performanțelor elevilor în educație poate fi extrem de avantajoasă.

Unul dintre principalele beneficii ale utilizării artelor în educație este acela că stimulează creativitatea și imaginația. Elevii care participă la activități artistice sunt încurajați să gândească în afara cutiei, să



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



experimenteze cu diferite materiale și tehnici și să găsească soluții unice la probleme. Acest tip de gândire îi poate ajuta pe elevi în toate domeniile vieții lor academice și personale, deoarece aceștia învață să abordeze provocările cu o mentalitate mai deschisă și mai creativă.

Pe lângă promovarea creativității, artele încurajează, de asemenea, exprimarea de sine și comunicarea. Prin intermediul activităților artistice, elevii își pot exprima gândurile, sentimentele și ideile într-o varietate de moduri. Acest lucru nu numai că îi ajută să dezvolte abilități de comunicare mai puternice, dar promovează și conștiința de sine și inteligența emoțională. Participarea la arte poate, de asemenea, să le dezvolte încrederea și stima de sine. Atunci când elevii se implică în activități artistice, ei au ocazia de a-și prezenta talentele și abilitățile. Acest lucru îi poate ajuta să se simtă mai încrezători în ei înșiși și în abilitățile lor, ceea ce se poate traduce în alte domenii ale vieții lor. Beneficiile artelor în educație se extind, de asemenea, la dezvoltarea cognitivă și emoțională. Cercetările au arătat că participarea la arte poate spori dezvoltarea cognitivă prin îmbunătățirea memoriei, a atenției și a altor funcții executive.

În plus, artele pot îmbunătăți dezvoltarea emoțională prin promovarea empatiei, a compasiunii și a înțelegerii diferitelor culturi. Un alt beneficiu al încorporării artelor în educație este acela că pot îmbunătăți gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor. Atunci când elevii se implică în activități artistice, aceștia sunt adesea puși în fața unor provocări și obstacole care le cer să gândească creativ și critic pentru a găsi soluții. Aceste abilități de rezolvare a problemelor pot fi apoi aplicate în alte domenii ale vieții lor academice și personale.

În cele din urmă, artele pot promova înțelegerea culturală și empatia. Învățând despre diferite culturi prin intermediul artelor, elevii pot dezvolta o mai mare apreciere pentru diversitate și pot dobândi o înțelegere mai profundă a lumii din jurul lor. Acest lucru poate contribui la promovarea empatiei și a înțelegerii, ceea ce este esențial pentru crearea unei societăți mai incluzive și mai tolerante. În concluzie, utilizarea artelor în educație are multe beneficii care nu pot fi ignorate. Prin promovarea creativității, a exprimării de sine, a încrederii, a dezvoltării cognitive și emoționale, a gândirii critice și a abilităților de rezolvare a problemelor, precum și a înțelegerii culturale, artele pot juca un rol valoros în a-i ajuta pe elevi să reușească în toate domeniile vieții lor. Este important ca educatorii și factorii de decizie politică să recunoască importanța artelor în educație și să continue să sprijine și să promoveze utilizarea lor în școli.

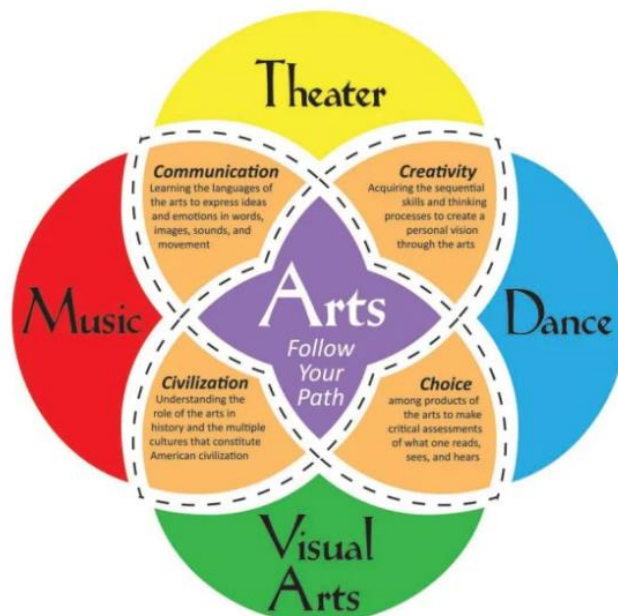
Lată câteva activități care pot fi utile pentru învățarea prin artă:

- Activități muzicale: Muzica este un instrument puternic de învățare și poate fi integrată în diverse materii pentru a sprijini rezultatele învățării. Activități precum cântatul de cântece sau învățarea instrumentelor muzicale pot spori înțelegerea de către elevi a diferitelor concepte. De exemplu, învățarea melodiei unui cântec îi poate ajuta pe elevi să-și amintească fapte, date sau evenimente istorice. În plus, muzica poate fi folosită pentru a promova colaborarea, abilitățile sociale și munca în echipă.
- Activități de arte vizuale: Artele vizuale, cum ar fi pictura, desenul și sculptura, pot fi utile pentru promovarea creativității și a gândirii critice. Activități precum crearea de lucrări de artă care să reprezinte un concept științific sau istoric îi pot ajuta pe elevi să dezvolte o înțelegere mai profundă a subiectului respectiv. În plus, artele vizuale pot fi utilizate pentru a promova autoexprimarea și abilitățile de comunicare. De exemplu, elevii pot crea o operă de artă care să reprezinte gândurile și sentimentele lor cu privire la o anumită problemă.
- Activități de teatru: Teatrul poate fi folosit pentru a promova gândirea critică, abilitățile de comunicare și creativitatea. Activități precum jocul de rol, improvizația și povestirea pot fi folosite pentru a implica elevii și pentru a le îmbunătăți înțelegerea diferitelor concepte. În plus, activitățile de teatru pot fi folosite pentru a promova empatia și înțelegerea, permițându-le elevilor să intre în roluri diferite și să vadă lucrurile din perspective diferite.

- Activități de dans: Dansul poate fi folosit pentru a promova activitatea fizică, creativitatea și exprimarea emoțională. Activități precum crearea de dansuri care reprezintă diferite emoții sau tradiții culturale îi pot ajuta pe elevi să dezvolte o mai bună înțelegere și apreciere a diversității. În plus, dansul poate fi folosit pentru a promova munca în echipă și colaborarea, deoarece elevii lucrează împreună pentru a crea un număr de dans.
- Activități multidisciplinare: Activitățile multidisciplinare implică integrarea diferitelor forme de artă pentru a sprijini rezultatele învățării. De exemplu, crearea unei piese de teatru care implică muzică, dans și teatru îi poate ajuta pe elevi să dezvolte o înțelegere mai profundă a diferitelor concepte, promovând în același timp creativitatea și colaborarea. În plus, activitățile multidisciplinare pot fi utilizate pentru a promova gândirea critică, rezolvarea problemelor și abilitățile de comunicare.

Prin adoptarea unei definiții largi a artelor, apar diverse oportunități. Atunci când o gamă largă de activități sunt considerate artă, se elimină nevoia de judecăți de valoare estetică, reducându-se astfel presiunea de a crea ceva de înaltă calitate. Această perspectivă asupra artelor face din creația artistică o activitate care este accesibilă tuturor, indiferent de nivelul lor de îndemânare în muzică, desen, actorie sau dans. În consecință, această abordare promovează egalitarismul, iar oamenii primesc "permisiunea" de a se angaja în activități artistice, ceea ce duce la primul nivel de incluziune socială. (Karkou & Glasman, 2004)

Învățarea prin intermediul artelor poate oferi o modalitate atractivă și eficientă de a promova creativitatea și de a îmbunătăți rezultatele învățării. Prin integrarea diferitelor forme de artă în experiențele educaționale, elevii pot dezvolta o înțelegere mai profundă a diferitelor concepte, promovând în același timp gândirea critică, colaborarea și abilitățile de comunicare. Activitățile menționate mai sus sunt doar câteva exemple din numeroasele moduri în care artele pot fi utilizate pentru a îmbunătăți experiențele educaționale și a promova creativitatea.



Relațiile dintre artă și învățare (Arta dramatică și arta în educație, n.red.)

Îmbunătățirea impactului



- Creșterea expunerii: O modalitate de a îmbunătăți impactul social și educațional al artelor pentru adolescenți este creșterea expunerii acestora la diferite tipuri de forme de artă. Acest lucru ar putea implica oferirea accesului la muzee, galerii, concerte, producții teatrale și alte evenimente culturale. Expunerea la o gamă largă de experiențe artistice le poate lărgi orizonturile, le poate stimula creativitatea și îi poate ajuta să dezvolte o apreciere pentru arte.
- Încorporarea artelor în educație: O altă modalitate de a îmbunătăți impactul artelor asupra adolescenților este de a le încorpora în programul educațional. Acest lucru ar putea implica integrarea orelor de artă în ziua școlară standard, oferirea de oportunități pentru elevi de a participa la programe de artă după școală sau organizarea de excursii la muzee de artă sau evenimente culturale. Încorporarea artelor în educație îi poate ajuta pe elevi să își dezvolte abilitățile de gândire creativă și critică, să își îmbunătățească abilitățile de comunicare și să își sporească conștientizarea culturală.
- Oferirea de oportunități de mentorat: Adolescenții pot beneficia foarte mult de pe urma unui mentor care are experiență în domeniul artelor. Mentorii pot oferi îndrumare, încurajare și sprijin, precum și îi pot ajuta pe adolescenți să își dezvolte abilitățile artistice și să își consolideze încrederea în sine. Oferirea de oportunități de mentorat prin intermediul programelor artistice sau al organizațiilor comunitare poate fi o modalitate puternică de a îmbunătăți impactul social și educațional al artelor pentru adolescenți.
- Proiecte de colaborare: Încurajarea adolescenților să participe la proiecte artistice de colaborare îi poate ajuta să dezvolte abilități importante de lucru în echipă și de comunicare, precum și să stimuleze un sentiment de comunitate și de legătură. Acest lucru ar putea implica organizarea de proiecte artistice de grup sau de producții de teatru, sau oferirea de oportunități pentru adolescenți de a lucra împreună la proiecte de servicii comunitare care implică artele.

Prin punerea în aplicare a acestor strategii, putem îmbunătăți impactul social și educațional al artelor asupra adolescenților, ajutându-i să își dezvolte abilități importante, să își lărgescă perspectivele și să își îmbogățească viața.

Câteva exemple de proiecte

- Proiect artistic comunitar: Un proiect de artă comunitară poate presupune ca elevii să lucreze împreună pentru a crea o operă de artă publică care să reflecte diversitatea comunității lor. Acest lucru ar putea implica pictarea unei picturi murale, crearea unei sculpturi sau proiectarea unei grădini comunitare. Proiectul de artă poate fi o modalitate puternică de a promova incluziunea socială prin reunirea elevilor din medii diferite și încurajarea lor să lucreze împreună pentru a crea ceva care aduce beneficii comunității mai largi.
- Program de schimb cultural: Un program de schimb cultural poate implica studenți din diferite medii culturale care se reunesc pentru a-și împărtăși tradițiile și obiceiurile prin intermediul artelor. Acest lucru ar putea implica organizarea de ateliere de dans, muzică sau arte vizuale care să reflecte trecutul cultural al elevilor. Aceasta poate fi o modalitate puternică de a promova înțelegerea culturală și de a încuraja un sentiment de comunitate între elevii din medii diferite.
- Proiectul Poetry Slam: Elevii lucrează în grupuri pentru a scrie și interpreta poezii care abordează probleme sociale precum inegalitatea, discriminarea și rasismul. Acest proiect nu numai că le permite elevilor să se exprime în mod creativ, dar promovează, de asemenea, gândirea critică, empatia și conștientizarea socială.



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



- **Producție de teatru:** O producție de teatru poate implica colaborarea elevilor pentru a crea o piesă sau un spectacol care să reflecte experiențele și perspectivele lor. Piesa de teatru poate fi o modalitate puternică de a promova incluziunea educațională prin explorarea unor subiecte relevante pentru viața elevilor și prin încurajarea acestora să gândească în mod critic și creativ cu privire la aceste aspecte.
- **Proiect de fotografie:** Elevii lucrează în grupuri pentru a realiza fotografii care evidențiază diferite teme, cum ar fi comunitatea, diversitatea sau justiția socială. Acest proiect nu numai că le permite elevilor să se exprime în mod creativ, dar promovează, de asemenea, alfabetizarea vizuală, gândirea critică și conștientizarea socială.
- **Proiect documentar:** Elevii colaborează pentru a crea un documentar care explorează diferite probleme sociale, cum ar fi conservarea mediului, drepturile omului sau sărăcia. Acest proiect nu numai că le permite elevilor să își dezvolte abilitățile de realizare a filmelor, dar promovează și cercetarea, gândirea critică și conștientizarea socială.
- **Expoziție de arte vizuale:** O expoziție de arte vizuale poate presupune ca elevii să lucreze împreună pentru a crea o expoziție cu lucrările lor de artă. Acest lucru ar putea implica organizarea unui spațiu de galerie, curatoriatul lucrărilor de artă și crearea unui eveniment de deschidere. Expoziția poate fi o modalitate puternică de a promova incluziunea socială prin prezentarea diversității perspectivelor și experiențelor elevilor.

Prin implicarea în proiecte artistice colaborative care promovează incluziunea educațională și socială, elevii pot dezvolta abilități sociale și educaționale importante, se pot exprima în mod creativ și pot obține un sentiment de mândrie și realizare prin munca lor. Aceste proiecte pot promova, de asemenea, înțelegerea și empatia în rândul elevilor și pot contribui la construirea unei societăți mai incluzive și mai echitabile.

Resurse suplimentare

Parteneriatul pentru educație artistică: <https://www.aep-arts.org/>

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

Predarea toleranței: <https://www.learningforjustice.org/>

Materiale video

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

Galeria Națională de Artă: <https://www.youtube.com/@NationalGalleryofArtUS>

5.2. Incluziunea socială și educațională: Eliberarea creativității

În ultimii ani, incluziunea socială și educațională a devenit o problemă importantă care necesită atenție și acțiune. Una dintre modalitățile de abordare a acestor provocări este deblocarea creativității indivizilor și a comunităților. Creativitatea are puterea de a promova incluziunea și de a aduce oamenii laolaltă, eliminând barierele și încurajând un sentiment de conexiune și apartenență.

Creativitatea poate fi definită ca fiind abilitatea de a genera idei originale și inovatoare, de a gândi în afara cutiei și de a aborda provocările și problemele în moduri noi și diferite. Este o abilitate care poate fi dezvoltată și cultivată și nu se limitează la activitățile artistice. De fapt, creativitatea poate fi aplicată în toate domeniile vieții, inclusiv în educație, la locul de muncă și în relațiile personale. Creativitatea este mai mult decât o simplă abilitate; este o atitudine care presupune să fii deschis la schimbare și noutate, să accepți idei și posibilități noi și să ai o mentalitate flexibilă. Ea presupune să te bucuri de ceea ce este bun și în același timp să te străduiești să faci mai bine. Din păcate, suntem adesea socializați să ne limităm la ceea ce este considerat normal sau acceptabil.



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



În esența sa, creativitatea implică transformarea unui domeniu simbolic din cultura noastră. Acest lucru poate însemna găsirea unei noi soluții la o problemă, inventarea unui nou dispozitiv sau a unei noi metode sau crearea unei opere de artă complet noi. (Okpara, 2007) definește creativitatea ca fiind ceva care este atât nou, cât și util, în timp ce (Blanchard et al., n.red.) o descriu ca fiind abilitatea de a ne folosi capacitatea mentală pentru a genera idei sau concepte noi. educația poate fi o sursă majoră de creativitate și că învățământul tehnic și terțiar poate oferi indivizilor oportunități de a se angaja în activități care stimulează creativitatea. Prin expunerea elevilor la perspective diverse, provocându-i să gândească critic și oferindu-le instrumentele și competențele necesare pentru a explora și experimenta idei noi, instituțiile de învățământ pot contribui la promovarea unei culturi a creativității.

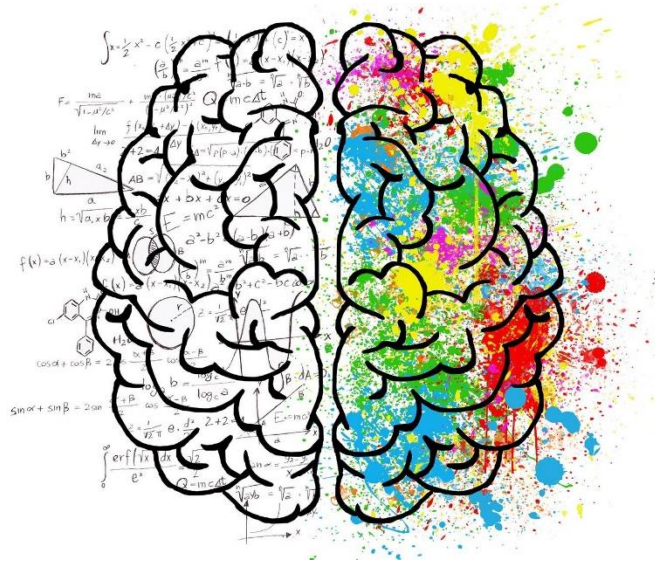
În contextul incluziunii sociale și educaționale, creativitatea poate juca un rol valoros în promovarea diversității, a echității și a apartenenței. Prin încurajarea indivizilor să gândească în mod creativ și să abordeze problemele din perspective diferite, putem promova o societate mai incluzivă și mai tolerantă. Creativitatea îi poate ajuta pe indivizi să recunoască și să aprecieze perspective diferite și să îmbrățișeze diversitatea ca pe un punct forte și nu ca pe o slăbiciune.

În plus, creativitatea poate fi un instrument puternic de promovare a incluziunii educaționale. Prin încorporarea unor abordări creative și inovatoare ale predării și învățării, educatorii pot implica elevii care ar putea avea dificultăți sau care nu sunt implicați. Abordările creative îi pot ajuta pe elevi să se conecteze cu materia în moduri noi și diferite, făcând învățarea mai atractivă și mai accesibilă. În plus, creativitatea poate contribui la promovarea unui sentiment de comunitate și de apartenență în cadrul educațional. Atunci când elevii sunt încurajați să gândească în mod creativ și să se exprime prin activități artistice și alte activități creative, ei pot dezvolta un sentiment de conexiune și de identitate comună. Acest lucru poate contribui la promovarea unui mediu de învățare pozitiv și la încurajarea unui sentiment de apartenență pentru toți elevii.

În afară de promovarea incluziunii sociale și educaționale, creativitatea poate avea multe beneficii personale. De exemplu, persoanele care sunt mai creative tind să fie mai rezistente, mai adaptabile și mai inovatoare. Aceștia sunt mai capabili să facă față provocărilor și să găsească soluții creative la probleme. Creativitatea poate promova, de asemenea, bunăstarea și sănătatea mintală, oferind un priză pentru exprimarea de sine și un sentiment de scop și realizare. Pentru a debloca creativitatea și a promova incluziunea socială și educațională, este esențial să se creeze medii care să sprijine și să încurajeze creativitatea. Acest lucru poate fi realizat într-o varietate de moduri, cum ar fi prin programe de educație artistică, abordări inovatoare de predare și promovarea creativității la locul de muncă. De asemenea, este important să recunoaștem și să apreciem contribuțiile diverselor persoane și comunități și să căutăm în mod activ și să încorporăm perspective și idei diferite.

Cultivarea creativității implică, de obicei, explorarea materialelor, exprimarea ideilor și descoperirea de noi concepte (proces), precum și realizarea și prezentarea de lucrări de artă și proiecte finale (produse). (Vaughan et al., n.red.) Potrivit (Cologon et al., 2019) aceste activități promovează educația incluzivă prin crearea unui mediu prietenos și sigur care încurajează comunicarea eficientă între toți elevii. Un astfel de mediu îi motivează pe elevi să lucreze în mod colaborativ și productiv în grupuri, să ia decizii și să rezolve probleme practice în comunitățile lor prin exprimare creativă și artistică. După ce au învățat despre diversele semnificații asociate cu arta, elevii pot reflecta asupra propriilor culturi și pot lua în considerare modul în care aceste semnificații ar putea avea legătură cu propriile experiențe.

În concluzie, creativitatea are puterea de a promova incluziunea socială și educațională prin înlăturarea barierelor, încurajând un sentiment de comunitate și de apartenență și promovând diversitatea, echitatea și toleranța. Prin deblocarea creativității în cadrul indivizilor și al comunităților, putem promova o societate mai incluzivă și mai inovatoare, de care să beneficieze toți membrii. Este important ca educatorii, factorii de decizie politică și angajatorii să recunoască importanța creativității și să promoveze în mod activ dezvoltarea și aplicarea acesteia.



Minte creativă. Sursa: <https://www.ytcstudios.com/blog/2020/3/23/creativity-the-coveted-skill-of-the-future>

Promovarea incluziunii prin creativitate

- Creați un mediu de clasă incluziv: Profesorii pot crea un mediu de clasă incluziv prin stabilirea unor așteptări clare pentru un comportament respectuos, prin încurajarea participării și colaborării elevilor și prin utilizarea unui limbaj incluziv. Prin crearea unui mediu primitiv și incluziv, profesorii îi pot ajuta pe elevi să se simtă valorizați și respectați.
- Încorporați perspective diverse: Profesorii pot încorpora perspective diverse în predarea lor prin utilizarea unei varietăți de materiale, inclusiv literatură, artă și muzică, care reprezintă culturi și perspective diferite. Acest lucru poate contribui la lărgirea înțelegerii lumii de către elevi și la promovarea empatiei și a înțelegerii.
- Folosiți metode creative de predare: Profesorii pot folosi metode creative de predare pentru a implica elevii și a promova gândirea critică. Acest lucru ar putea implica utilizarea jocurilor de rol, a artelor vizuale sau a povestirii pentru a explora subiecte complexe. Prin utilizarea unor metode de predare creative, profesorii îi pot ajuta pe elevi să se exprime în moduri diferite și îi pot încuraja să gândească în afara cutiei.
- Oferiți oportunități de exprimare creativă: Profesorii pot oferi oportunități de exprimare creativă prin încorporarea artei, a muzicii și a teatrului în lecțiile lor. Acest lucru îi poate ajuta pe elevi să se exprime în moduri diferite și le poate oferi un priză pentru autoexprimare.
- Încurajați colaborarea și munca în echipă: Profesorii pot încuraja colaborarea și munca în echipă prin atribuirea de proiecte de grup și activități care necesită ca elevii să lucreze împreună. Acest lucru îi poate ajuta pe elevi să dezvolte abilități sociale importante și să învețe cum să lucreze eficient cu ceilalți.

Prin utilizarea creativității pentru a promova incluziunea socială și educațională, profesorii pot contribui la crearea unui mediu de clasă primitiv și incluziv pentru toți elevii. Acest lucru poate contribui la promovarea înțelegerii și a empatiei în rândul elevilor și la promovarea unei societăți mai echitabile și mai incluzive.



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



Câteva exemple de metode creative

- **Jocuri de rol și teatru:** Jocurile de rol și teatrul pot fi folosite pentru a explora probleme sociale complexe și pentru a promova empatia și înțelegerea. Profesorii pot atribui roluri elevilor și îi pot pune să joace scenarii care promovează incluziunea și abordează probleme precum hărțuirea, discriminarea și stereotipurile.
- **Arte vizuale:** Artele vizuale pot fi folosite pentru a promova incluziunea socială și educațională prin încurajarea elevilor să își exploreze propria identitate și perspectivele. Profesorii pot oferi materiale de artă și pot încuraja elevii să creeze lucrări de artă care să le reprezinte mediul cultural, experiențele personale și perspectivele unice.
- **Scriere creativă:** Scrierea creativă poate fi folosită pentru a promova incluziunea socială și educațională prin încurajarea elevilor să se exprime în scris. Profesorii pot atribui sugestii de scriere care să încurajeze elevii să reflecteze asupra propriei identități și experiențe și să exploreze aspecte legate de justiție socială, egalitate și incluziune.
- **Muzică și dans:** Muzica și dansul pot fi folosite pentru a promova incluziunea socială și educațională prin încurajarea elevilor să se exprime prin mișcare și sunet. Profesorii pot oferi activități de muzică și dans care celebrează diversitatea și încurajează elevii să învețe despre diferite culturi și tradiții.
- **Proiecte de colaborare:** Proiectele de colaborare pot fi folosite pentru a promova incluziunea socială și educațională prin încurajarea elevilor să lucreze împreună pentru un scop comun. Profesorii pot repartiza proiecte de grup care le cer elevilor să colaboreze și să comunice eficient și îi încurajează să reflecteze asupra propriilor prejudecăți și ipoteze.
- **Grădină comunitară:** Elevii pot lucra împreună pentru a crea o grădină comunitară care să promoveze durabilitatea mediului și incluziunea socială. Acest proiect poate implica proiectarea grădinii, plantarea și întreținerea plantelor, precum și utilizarea grădinii pentru a găzdui evenimente și ateliere de lucru comunitare.
- **Expoziție de artă:** Elevii pot lucra împreună pentru a curatori o expoziție de artă care să le prezinte lucrările și să promoveze creativitatea și incluziunea socială. Acest proiect poate implica selectarea operelor de artă, amenajarea spațiului de expunere și promovarea expoziției în cadrul comunității.

Prin utilizarea unor metode creative de predare pentru a promova incluziunea socială și educațională, profesorii pot crea un mediu de învățare mai atractiv și mai incluziv, care să încurajeze elevii să se exprime în mod creativ, să își exploreze propria identitate și perspectivele și să își dezvolte abilități sociale importante.

Impactul creativității

- **Creșterea implicării:** Activitățile creative pot contribui la implicarea elevilor care ar putea să nu fie la fel de interesați de disciplinele academice tradiționale. Prin promovarea creativității, profesorii pot crea un mediu de învățare mai incluziv, care se adresează unei game mai largi de elevi.
- **Îmbunătățirea abilităților sociale:** Proiectele creative în colaborare îi pot ajuta pe elevi să dezvolte abilități sociale importante, cum ar fi comunicarea, munca în echipă și empatia.



Aceste abilități îi pot ajuta pe elevi să construiască relații cu colegii lor și să promoveze incluziunea socială.

- Îmbunătățirea gândirii critice: Creativitatea le cere elevilor să gândească în afara cutiei și să găsească soluții inovatoare la probleme. Prin promovarea creativității, profesorii îi pot ajuta pe elevi să își dezvolte abilitățile de gândire critică, ceea ce le poate îmbunătăți performanțele academice și îi poate pregăti pentru succesul viitor.
- Creșterea conștientizării culturale: Proiectele creative pot promova conștientizarea și înțelegerea culturală prin încurajarea elevilor să își exploreze propria identitate și perspective, precum și pe cele ale colegilor lor. Prin promovarea diversității culturale, profesorii pot contribui la construirea unei societăți mai incluzive și mai echitabile.
- Îmbunătățirea sănătății mintale: Implicarea în activități creative poate avea efecte pozitive asupra sănătății mentale prin reducerea stresului, a anxietății și a depresiei. Prin promovarea creativității, cadrele didactice pot crea un mediu de învățare mai favorabil și mai pozitiv care promovează bunăstarea generală.

În general, creativitatea este un aspect important al educației, iar învățământul tehnic și terțiar poate oferi indivizilor posibilitatea de a se implica în activități care stimulează creativitatea. Prin încurajarea indivizilor să gândească critic, să își asume riscuri și să sfideze normele și convențiile stabilite, instituțiile de învățământ pot contribui la crearea unei culturi a creativității care poate aduce beneficii indivizilor și societății în ansamblu.

Strategii suplimentare

- Integrarea activităților creative în curriculum: Școlile și instituțiile de învățământ pot integra activități creative, cum ar fi muzica, dansul, artele vizuale și teatrul, în programa școlară. Acest lucru le va oferi elevilor oportunități de a-și dezvolta abilitățile creative și de a se exprima în moduri inovatoare. Prin valorizarea și promovarea creativității, instituțiile de învățământ pot contribui la promovarea unei culturi care apreciază diversitatea și celebrează diferențele individuale.
- Colaborați cu organizațiile comunitare: Instituțiile de învățământ pot colabora cu organizații comunitare, cum ar fi consiliile de artă, muzeele și companiile de teatru, pentru a le oferi elevilor oportunități de a se implica în activități creative în afara clasei. Acest lucru îi va expune pe elevi la o gamă mai largă de experiențe artistice și culturale și va contribui la crearea de punți între diferite comunități.
- Furnizarea de oportunități de dezvoltare profesională pentru profesori: Profesorilor li se pot oferi oportunități de dezvoltare profesională care să se concentreze pe integrarea creativității și a artelor în practicile lor de predare. Acest lucru va contribui la consolidarea competențelor și a încrederii în predarea activităților creative și le va permite să sprijine mai bine nevoile diverse ale elevilor lor.
- Promovarea unei culturi a incluziunii: Instituțiile de învățământ pot promova o cultură a incluziunii prin valorizarea diversității și prin celebrarea punctelor forte și a talentelor unice ale fiecărui elev. Acest lucru poate fi realizat prin implementarea unor politici incluzive, prin crearea unor medii sigure și primitoare și prin promovarea unor atitudini pozitive față de diversitate.



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



- Asigurarea accesului la resurse și materiale: Școlile și instituțiile de învățământ pot oferi elevilor acces la resurse și materiale care să le sprijine activitățile creative. Acestea pot include materiale artistice, instrumente muzicale, costume de teatru și recuzită. Prin punerea la dispoziția elevilor a resurselor necesare, aceștia se pot implica pe deplin în activități creative și își pot dezvolta abilitățile și talentele.
- Încurajați colaborarea și munca în echipă: Activitățile creative necesită adesea colaborare și muncă în echipă. Instituțiile de învățământ pot încuraja colaborarea și munca în echipă prin oferirea de oportunități pentru ca elevii să lucreze împreună la proiecte creative. Acest lucru va contribui la dezvoltarea unor abilități sociale și emoționale importante și va promova un sentiment de comunitate și de apartenență.

În concluzie, pentru a îmbunătăți impactul creativității și al artelor asupra promovării incluziunii sociale și educaționale, instituțiile de învățământ pot integra activități creative în curriculum, pot colabora cu organizațiile comunitare, pot oferi oportunități de dezvoltare profesională pentru profesori, pot promova o cultură a incluziunii, pot oferi acces la resurse și materiale și pot încuraja colaborarea și munca în echipă. Prin valorizarea și promovarea creativității, instituțiile de învățământ pot contribui la construirea unei societăți mai incluzive și mai echitabile.

Resurse suplimentare

Resurse creative pentru îmbătrânire: <https://creativeagingresource.org/resource/>

Fundația pentru Educație Creativă: <https://www.creativeeducationfoundation.org/>

Resurse și cercetări privind învățarea centrată pe student: <https://studentsatthecenterhub.org/>

Materiale video

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

Premiul Global Teacher Prize: <https://www.youtube.com/@GlobalTeacherPrizeGTP>

5.3. Inovarea ca instrument de promovare a incluziunii sociale și educaționale prin artă

Inovarea a devenit din ce în ce mai importantă în promovarea incluziunii sociale și educaționale prin intermediul artelor. Artele au fost întotdeauna un instrument puternic pentru a aduce oamenii împreună și pentru a promova înțelegerea și empatia între diferite culturi, medii și identități. Cu toate acestea, odată cu avansarea tehnologiei și utilizarea tot mai frecventă a mijloacelor digitale, au apărut noi oportunități de a implica tinerii în activități creative și de a promova incluziunea.

Potrivit lui Lester și Piore (2004), inovarea ca instrument implică două procese: analiza și interpretarea. Analiza este un proces rațional de luare a deciziilor, care este utilizat în mod obișnuit în știință și tehnologie. Acest proces este eficient atunci când rezultatele posibile sunt bine definite și clar înțelese. În schimb, interpretarea implică înțelegerea reciprocă prin conversații exploratorii cu diverși colaboratori. Lester și Piore susțin că procesele interpretative sunt mai adecvate atunci când rezultatele posibile sunt necunoscute și când sarcina este de a crea noi rezultate. Acest proces necesită dorința de a-și asuma riscuri, toleranța față de ambiguitate și implicarea unor intermediari care pot interpreta dincolo de granițele disciplinare. (Oakley et al., n.red.)

Un exemplu de tehnologie inovatoare utilizată pentru a promova incluziunea socială și educațională prin intermediul artelor este utilizarea realității virtuale și augmentate. Aceste tehnologii le permit elevilor să exploreze medii și perspective diferite, oferindu-le o oportunitate unică de a experimenta culturi și comunități la care nu au acces în mediul lor fizic. De exemplu, elevii pot folosi realitatea



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



virtuală pentru a explora un sit istoric sau pentru a face un tur virtual al unui oraș străin, ceea ce le permite să experimenteze diferite culturi și moduri de viață într-un mod mai captivant și mai captivant.

O altă abordare inovatoare este utilizarea rețelelor sociale și a platformelor digitale pentru a conecta studenți din diferite părți ale lumii și pentru a promova colaborarea și creativitatea. Platforme precum Instagram, TikTok și YouTube au devenit instrumente populare pentru ca tinerii să își împărtășească munca creativă și să se implice cu ceilalți. Profesorii pot folosi aceste platforme pentru a încuraja elevii să creeze și să împărtășească propriile proiecte artistice, angajându-se în același timp cu alte persoane care pot avea medii și perspective diferite. Acest lucru poate contribui la eliminarea barierelor dintre diferite comunități și la promovarea unei mai mari înțelegeri și empatii.

În plus, abordările inovatoare se regăsesc și în modul în care educația artistică este oferită în sălile de clasă. Multe școli încorporează acum tehnologia în orele de artă, permițându-le elevilor să experimenteze cu mijloace și instrumente digitale. De exemplu, elevii pot folosi programe precum Photoshop sau tablete de desen digital pentru a-și crea propriile lucrări de artă. Această abordare nu numai că promovează creativitatea, dar ajută și la dezvoltarea competențelor digitale care devin din ce în ce mai importante în forța de muncă de astăzi.

Un alt exemplu de educație artistică inovatoare este utilizarea proiectelor interdisciplinare care integrează arta cu alte discipline, cum ar fi știința, tehnologia, ingineria și matematica (STEM). Aceste proiecte pot contribui la demonstrarea aplicațiilor artelor în lumea reală și la promovarea unei mai bune înțelegeri a rolului important pe care creativitatea îl joacă în alte domenii decât artele. De exemplu, un curs de științe ar putea include un proiect care să le solicite elevilor să creeze o lucrare care să demonstreze un concept sau o teorie științifică.

Beneficiile acestor abordări inovatoare ale incluziunii sociale și educaționale prin intermediul artelor sunt numeroase. Pentru adolescenți și elevi, acestea oferă oportunități de explorare și de exprimare a creativității lor în moduri noi și interesante, promovând în același timp o mai bună înțelegere și apreciere a diferitelor culturi și perspective. De asemenea, ele oferă abilități valoroase care îi pot ajuta să se pregătească pentru succes în viitor.

Pentru cadrele didactice, aceste abordări pot contribui la crearea unor clase mai atractive și mai dinamice, care să încurajeze creativitatea, colaborarea și incluziunea. Prin adoptarea inovării în educația artistică, profesorii pot contribui la eliminarea barierelor și la promovarea incluziunii sociale și educaționale pentru toți elevii.

În concluzie, inovarea este un instrument puternic de promovare a incluziunii sociale și educaționale prin intermediul artelor. Prin adoptarea noilor tehnologii, a platformelor digitale și a abordărilor interdisciplinare, educatorii pot crea medii de învățare mai atrăgătoare și mai incluzive, care promovează creativitatea, colaborarea și empatia. Pe măsură ce tehnologia continuă să evolueze, este esențial ca educatorii să continue să exploreze modalități noi și inovatoare de a utiliza artele pentru a promova incluziunea socială și educațională.



Inovare cu gânduri <https://handbook.floeproject.org/>

Etape pentru creșterea inovațiilor

- Promovarea unei culturi a inovării: Instituțiile de învățământ pot promova o cultură a inovării prin crearea unui mediu care să încurajeze creativitatea, experimentarea și asumarea de riscuri. Acest lucru poate fi realizat prin oferirea de oportunități de dezvoltare profesională, prin încurajarea colaborării și a muncii în echipă, precum și prin recunoașterea și recompensarea ideilor și practicilor inovatoare.
- Crearea de parteneriate cu organizații externe: Instituțiile de învățământ pot crea parteneriate cu organizații externe, cum ar fi organizațiile non-profit, agențiile guvernamentale și companiile din sectorul privat, pentru a valorifica expertiza și resursele acestora în promovarea incluziunii sociale și educaționale. Aceste parteneriate pot contribui la crearea unor abordări noi și inovatoare ale educației, precum și la asigurarea accesului la finanțare și la alte resurse.
- Încurajați colaborarea interdisciplinară: Încurajarea colaborării interdisciplinare între diferite domenii, cum ar fi educația, tehnologia și științele sociale, poate duce la dezvoltarea unor abordări noi și inovatoare pentru promovarea incluziunii sociale și educaționale.
- Investiți în cercetare și dezvoltare: Investițiile în cercetare și dezvoltare pot contribui la identificarea unor abordări noi și inovatoare pentru promovarea incluziunii sociale și educaționale. Instituțiile de învățământ pot aloca resurse pentru proiecte de cercetare care se concentrează pe dezvoltarea de soluții inovatoare la provocările educaționale, promovând în același timp incluziunea socială.
- Dați-le studenților posibilitatea de a impulsiona inovarea: Instituțiile de învățământ pot da studenților posibilitatea de a impulsiona inovarea prin crearea de oportunități pentru ca aceștia să participe la conceperea și implementarea de soluții inovatoare la provocările educaționale și sociale. Această abordare poate contribui la dezvoltarea următoarei generații de inovatori și lideri care se angajează să promoveze incluziunea socială și educațională.

Pe scurt, pentru a spori inovațiile în promovarea incluziunii sociale și educaționale, putem încuraja o cultură a inovării, putem crea parteneriate cu organizații externe, putem încuraja colaborarea interdisciplinară, putem investi în cercetare și dezvoltare și putem împuternici studenții să fie



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



promotorii inovării. Prin adoptarea acestor măsuri, putem crea abordări noi și inovatoare ale educației care sunt mai incluzive și mai echitabile pentru toți elevii.

Fii durabil

- Monitorizarea și evaluarea: Este important să se monitorizeze și să se evalueze impactul abordărilor inovatoare asupra incluziunii sociale și educaționale. Acest lucru poate contribui la identificarea domeniilor de îmbunătățire și la asigurarea faptului că impactul este susținut în timp.
- Extinderea: Abordările inovatoare care s-au dovedit a fi de succes ar trebui extinse pentru a ajunge la mai mulți elevi și a avea un impact mai mare. Acest lucru poate fi realizat prin replicarea abordărilor de succes în alte școli sau comunități sau prin extinderea programelor și inițiativelor pentru a ajunge la mai mulți elevi.
- Crearea de parteneriate: Crearea de parteneriate cu părțile interesate, cum ar fi părinții, organizațiile comunitare și administrația locală, poate contribui la susținerea impactului abordărilor inovatoare prin crearea de sprijin și asigurarea unui angajament pe termen lung.
- Dezvoltarea profesională continuă: Oferirea de oportunități de dezvoltare profesională continuă pentru educatori poate contribui la susținerea impactului abordărilor inovatoare, asigurându-se că profesorii sunt dotați cu abilitățile și cunoștințele necesare pentru a implementa aceste abordări în mod eficient.
- Comunicare și advocacy: Comunicarea și promovarea pot contribui la susținerea impactului abordărilor inovatoare prin creșterea gradului de conștientizare și de sprijin pentru aceste abordări în rândul comunității în general. Acest lucru poate fi realizat prin campanii de relații publice, prin intermediul rețelelor sociale și prin alte forme de informare.

În concluzie, susținerea necesită monitorizare și evaluare, extinderea abordărilor de succes, crearea de parteneriate, asigurarea unei dezvoltări profesionale continue, precum și comunicare și advocacy. Prin adoptarea acestor măsuri, ne putem asigura că abordările inovatoare au un impact de durată și contribuie la crearea unui sistem educațional mai incluziv și mai echitabil.

Posibile lucrări viitoare

- Dezvoltarea unor abordări de învățare personalizată: Dezvoltarea unor abordări de învățare personalizate care să țină cont de nevoile unice și de stilurile de învățare ale fiecărui elev în parte poate contribui la promovarea incluziunii sociale și educaționale. Oferindu-le elevilor experiențe de învățare personalizate, ne putem asigura că aceștia au acces la resursele și sprijinul de care au nevoie pentru a reuși.
- Folosirea tehnologiei: Tehnologia poate fi utilizată pentru a promova incluziunea socială și educațională, oferind elevilor acces la resurse educaționale, facilitând comunicarea și colaborarea între profesori, elevi și părinți și permițând experiențe de învățare personalizate.
- Abordarea determinantilor sociali ai educației: Factorii sociali determinanți ai educației, cum ar fi sărăcia, discriminarea și inegalitatea, pot avea un impact semnificativ asupra rezultatelor educaționale ale elevilor. Viitoare lucrări de inovare ar putea să se concentreze asupra abordării acestor determinanți sociali prin asigurarea accesului elevilor la resurse precum asistența medicală, nutriția și serviciile sociale.



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



- Încurajarea implicării comunității: Implicarea comunității poate juca un rol esențial în promovarea incluziunii sociale și educaționale. Viitoarele lucrări de inovare ar putea să se concentreze pe crearea de parteneriate între școli, părinți și organizații comunitare pentru a crea un mediu de învățare mai favorabil și mai incluziv.
- Accentuarea cetățeniei globale: Accentuarea cetățeniei globale poate contribui la promovarea incluziunii sociale și educaționale prin încurajarea elevilor să înțeleagă și să aprecieze diferite culturi și perspective. Viitoarele lucrări de inovare ar putea să se concentreze pe dezvoltarea de programe școlare și experiențe de învățare care promovează cetățenia globală și înțelegerea interculturală.

Inovarea în promovarea incluziunii sociale și educaționale ar putea să se concentreze pe dezvoltarea unor abordări de învățare personalizate, pe valorificarea tehnologiei, pe abordarea factorilor sociali determinanți ai educației, pe încurajarea implicării în comunitate și pe accentuarea cetățeniei globale. Continuând să inovăm în acest domeniu, putem crea un sistem educațional mai incluziv și mai echitabil, de care să beneficieze toți elevii.

Resurse suplimentare

Centrul de inovare pentru dezvoltarea comunității și a tineretului: <https://www.youthpower.org/>

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

Materiale video

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

Creative Education Foundaion: <https://www.youtube.com/@CEFTV>

Rezumat

Promovarea incluziunii sociale și educaționale prin intermediul artelor este un aspect esențial pentru a se asigura că toți indivizii, indiferent de mediul sau de circumstanțele lor, au acces la puterea transformatoare a expresiei artistice. Prin crearea unor medii de învățare favorabile incluziunii care încorporează artele, educatorii pot stimula creativitatea, gândirea critică și colaborarea între elevi, contribuind în același timp la eliminarea barierelor care pot limita accesul la educație și la arte.

Inovarea joacă un rol esențial în promovarea incluziunii sociale și educaționale prin intermediul artelor, deoarece le permite educatorilor să dezvolte abordări noi și creative ale predării și învățării care să răspundă nevoilor diversilor elevi. Adoptând inovația și valorificând cele mai recente tehnologii și strategii de predare, educatorii pot crea experiențe de învățare captivante și imersive care inspiră și motivează elevii, promovând în același timp învățarea socială și emoțională și construind comunități puternice.

Artele au puterea de a aduce oamenii împreună, de a încuraja un sentiment de apartenență și de a promova înțelegerea și empatia între culturi și comunități. Prin încorporarea artelor în educație și prin promovarea incluziunii sociale și educaționale prin intermediul artelor, educatorii pot contribui la construirea unei societăți mai echitabile și mai drepte, în care toți indivizii au posibilitatea de a-și atinge potențialul maxim.

În concluzie, promovarea incluziunii sociale și educaționale prin intermediul artelor nu este doar o modalitate puternică de a sprijini învățarea și dezvoltarea elevilor, ci și un instrument esențial pentru construirea unei societăți mai incluzive și mai echitabile. Prin inovare și creativitate, educatorii pot dezvolta strategii noi și eficiente pentru a încorpora artele în educație, promovând învățarea socială și emoțională și eliminând barierele în calea accesului și a participării. Lucrând împreună și îmbrățișând puterea transformatoare a artelor, putem crea un viitor mai luminos pentru toți.



Capitolul 6. Cum pot fi utilizate creativitatea și artele în mod eficient în educație?

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

Abstract

Creativitatea este descrisă în mod obișnuit ca fiind capacitatea de a crea obiecte sau idei care sunt noi și eficiente (Runco și Jaeger, 2012). Este foarte apreciată în multe discipline și a fost identificată de instituțiile de învățământ ca fiind o competență extrem de importantă (Creely și Henriksen, 2019). Creativitatea și artele au fost recunoscute de mult timp ca fiind componente importante ale unei educații bine conturate. Cu toate acestea, în ultimii ani, ele au fost considerate din ce în ce mai mult ca fiind elemente esențiale ale învățării secolului XXI. În acest capitol, explorăm trei subdomenii în care creativitatea și artele pot fi utilizate în mod eficient în educație: creșterea implicării elevilor și stimularea înțelegerii culturale, promovarea gândirii critice și a abilităților de rezolvare a problemelor, sprijinirea învățării socio-emoționale. Oferim exemple de moduri în care educatorii pot încorpora creativitatea și artele în practica lor didactică, precum și cercetări bazate pe dovezi care susțin eficacitatea acestora în educație.

Introducere

Educația nu înseamnă doar dobândirea de cunoștințe, ci și dezvoltarea de competențe care vor fi utile într-o lume în schimbare rapidă. Una dintre aceste abilități este creativitatea, care presupune capacitatea de a gândi în afara cutiei și de a veni cu idei noi și inovatoare. În mod similar, artele pot juca un rol vital în dezvoltarea creativității elevilor, precum și în oferirea unui prilej de exprimare de sine și de înțelegere culturală.



Sursa: <https://www.hiclipart.com/free-transparent-background-png-clipart-jdaqa>

Învățarea creativă este stimulată atunci când elevii învață în mod spontan, angajându-se activ și creativ în mediul lor prin activități precum întrebări, experimente, căutări, manipulări și altele asemenea, mai degrabă decât prin acceptarea pasivă a cunoștințelor de la autorități sub forma profesorilor sau a cărților (Torrance, 1970). Este un element important în cadrul pedagogiei creative, deoarece neglijarea



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



Învățării creative spontane și a autonomiei elevului duce la dificultăți în cultivarea creativității la copii (Lin, 2011).

1. Îmbunătățirea implicării studenților și încurajarea înțelegerii culturale: Unul dintre cele mai importante moduri în care creativitatea și artele pot fi utilizate în mod eficient în educație este creșterea implicării elevilor și promovarea înțelegerii culturale. Prin încorporarea activităților bazate pe arte, cum ar fi artele vizuale, muzica, dansul, teatrul și literatura, în curriculum, educatorii pot crea un mediu de învățare dinamic care încurajează elevii să participe activ și să se exprime.
2. Promovarea gândirii critice și a abilităților de rezolvare a problemelor: Un alt subdomeniu în care creativitatea și artele pot fi utilizate în mod eficient în educație este promovarea gândirii critice și a abilităților de rezolvare a problemelor. Activitățile artistice le cer în mod inerent elevilor să gândească critic, să analizeze și să ia decizii, promovând astfel abilități cognitive esențiale care pot fi aplicate în diferite domenii de învățare.
3. În cele din urmă, învățarea social-emoțională: Creativitatea și artele pot fi utilizate în mod eficient în educație pentru a sprijini învățarea socio-emoțională, care cuprinde dezvoltarea conștiinței de sine, autoreglarea, conștientizarea socială, abilitățile de relaționare și luarea de decizii responsabile. Artele oferă o cale unică pentru ca elevii să își exploreze și să își exprime emoțiile, gândurile și experiențele, promovând astfel bunăstarea socio-emoțională.

6.1. Îmbunătățirea implicării studenților și promovarea înțelegerii culturale

Îmbunătățirea implicării studenților

Unul dintre principalele beneficii ale încorporării creativității și artelor în educație este acela că poate crește implicarea elevilor. Prin utilizarea unor abordări creative în predare și învățare, educatorii îi pot ajuta pe elevi să se conecteze cu materia într-un mod semnificativ, făcând-o mai memorabilă și mai interesantă. De exemplu, utilizarea mijloacelor vizuale, cum ar fi diagrame, videoclipuri și imagini, îi poate ajuta pe elevi să vizualizeze concepte complexe, făcându-le mai ușor de înțeles. În plus, încorporarea în curriculum a unor activități creative, cum ar fi muzica, teatrul și proiectele artistice, le poate oferi elevilor un mod distractiv și captivant de a învăța noi concepte.

Utilizarea creativității și a artelor în educație a fost recunoscută de mult timp ca un instrument valoros pentru a spori angajamentul, motivația și performanța academică generală a elevilor. Creativitatea și artele le permit elevilor să se exprime în moduri noi și interesante, oferind o experiență de învățare mai interactivă și mai atractivă.

Definirea creativității și a artelor

Înainte de a analiza beneficiile creativității și ale artelor în educație, este esențial să definim ce înseamnă acești termeni. Creativitatea este adesea definită ca fiind capacitatea de a genera idei, abordări sau soluții noi la probleme. Artele, pe de altă parte, se referă la diverse forme de exprimare creativă, cum ar fi arta vizuală, muzica, dansul și teatrul.

Consolidarea implicării prin creativitate și artă

1. Promovarea sentimentului de proprietate

Încorporarea creativității și a artelor în programa școlară îi poate ajuta pe elevi să se simtă mai implicați în învățarea lor. Atunci când elevilor li se oferă ocazia de a crea, fie că este vorba de scris, pictură sau interpretare, ei își asumă responsabilitatea pentru munca lor. Acest sentiment de proprietate poate duce la o implicare și o motivație sporită pentru a învăța. Promovarea sentimentului



de proprietate implică oferirea de oportunități elevilor de a-și însuși propria învățare. Acest lucru poate include oferirea de opțiuni elevilor cu privire la ceea ce învață, permițându-le să colaboreze la proiecte și încurajându-i să își asume riscuri și să experimenteze idei noi. Atunci când elevii simt că au un interes în propria învățare, este mai probabil ca ei să fie implicați și motivați să reușească.

O modalitate eficientă de a promova sentimentul de proprietate prin creativitate și artă este de a le oferi elevilor oportunități de a-și crea propria artă. Aceasta poate include orice, de la artă vizuală, muzică, teatru și scriere creativă. Oferindu-le elevilor libertatea de a-și crea propria operă, aceștia sunt capabili să se exprime în mod unic și să își însușească propriul proces creativ. De exemplu, la o clasă de arte vizuale, elevilor li se poate da un proiect care să le permită să creeze propria lor lucrare. În loc să le ofere orientări stricte sau instrucțiuni specifice, profesorul ar putea să le ofere o temă sau un concept general și să îi încurajeze pe elevi să exploreze diferite medii și tehnici pentru a-și crea propria interpretare a temei. Această abordare le permite elevilor să își însușească propriul proces creativ, să experimenteze noi idei și să își dezvolte propriul stil artistic unic.

2. Îmbunătățirea gândirii critice

Exprimarea creativă și artistică necesită ca elevii să gândească critic asupra subiectului. De exemplu, un elev care creează o operă de artă despre un eveniment istoric trebuie să ia în considerare diferite aspecte ale aceluși eveniment și cum să îl reprezinte cel mai bine din punct de vedere vizual. Acest proces de gândire critică sporește angajamentul elevilor față de subiect și îi încurajează să se gândească mai profund la el. Creativitatea și artele pot fi instrumente eficiente în consolidarea abilităților de gândire critică în educație. Studiile au arătat că experiențele de învățare bazate pe arte pot îmbunătăți abilitățile de gândire critică, precum și alte abilități cognitive importante, cum ar fi rezolvarea problemelor și luarea deciziilor (Winner, Goldstein și Vincent-Lancrin, 2013). Angajându-se în rezolvarea creativă a problemelor și dezvoltând perspective alternative prin intermediul expresiei artistice, elevii își pot consolida abilitățile de gândire critică. Prin urmare, încorporarea artelor în educație nu numai că poate spori creativitatea, dar poate promova și abilitățile de gândire critică.

O modalitate de a folosi creativitatea și artele pentru a spori gândirea critică este de a încuraja elevii să se angajeze în rezolvarea creativă a problemelor. Acest lucru implică utilizarea mediilor artistice, cum ar fi arta vizuală, muzica, teatrul și scrierea creativă, pentru a explora probleme complexe și a dezvolta soluții inovatoare. Prin încurajarea elevilor să abordeze problemele din mai multe perspective și să exploreze o serie de soluții posibile, aceștia sunt capabili să dezvolte abilități de gândire critică, cum ar fi analiza, evaluarea și sinteza.

De exemplu, la o clasă de arte vizuale, elevii ar putea primi un proiect care să le solicite să își folosească abilitățile creative de rezolvare a problemelor. Li s-ar putea cere să creeze o operă de artă care să abordeze o problemă socială complexă, cum ar fi schimbările climatice sau inegalitatea socială. În loc să ofere instrucțiuni sau orientări specifice, profesorul ar putea încuraja elevii să abordeze problema din mai multe perspective și să exploreze o serie de soluții posibile. Această abordare nu numai că le permite elevilor să se angajeze în gândirea critică, dar încurajează, de asemenea, creativitatea și inovarea.

3. Oferirea unei experiențe de învățare multimodale

Oferirea unei experiențe de învățare multimodale este o altă modalitate eficientă de a utiliza creativitatea și artele în educație. O experiență de învățare multimodală implică utilizarea mai multor moduri de exprimare, cum ar fi vizual, auditiv, kinestezic și textual, pentru a transmite informații și a implica elevii în procesul de învățare. Prin implicarea elevilor într-o varietate de moduri de exprimare diferite, aceștia sunt capabili să dezvolte o înțelegere mai profundă a materialului și să facă conexiuni între diferite concepte.



Integrarea creativității și a artelor în educație le oferă elevilor o experiență de învățare multimodală. Mai degrabă decât să citească sau să asculte pur și simplu informațiile, elevii sunt încurajați să se implice în diverse moduri. Această abordare poate duce la o înțelegere mai profundă și mai holistică a materiei. Creativitatea și artele pot fi folosite pentru a oferi o experiență de învățare multimodală prin încorporarea elementelor vizuale și auditive în instruirea tradițională în clasă. De exemplu, la un curs de istorie, elevii ar putea fi rugați să creeze o prezentare multimedia care să încorporeze elemente vizuale, cum ar fi imagini și videoclipuri, precum și elemente auditive, cum ar fi muzică și efecte sonore, pentru a spune povestea unui eveniment sau a unei figuri istorice. Această abordare nu numai că îi implică pe elevi în procesul creativ, dar oferă și o experiență de învățare mai atractivă și mai interactivă. În mod similar, la o clasă de științe, elevilor li s-ar putea cere să creeze o serie de diagrame sau modele vizuale pentru a-i ajuta să înțeleagă concepte științifice complexe.

4. Promovarea colaborării

Multe activități creative și artistice necesită colaborare. Această colaborare poate promova un sentiment de comunitate și de apartenență în rândul elevilor, ceea ce duce la o implicare sporită în procesul de învățare. Colaborarea creativă a încorporat, de asemenea, elementele-cheie ale practicii autentice de învățare, care includ relevanța în lumea reală; o problemă nedefinită; o investigație complexă și susținută, surse și perspective multiple; colaborare, reflecție (metacogniție); perspectivă interdisciplinară; evaluare integrată; produse finite și interpretări și rezultate multiple (Lombardi, 2007). Creativitatea și artele pot fi instrumente puternice pentru a stimula colaborarea în educație. Iată câteva modalități de a le utiliza în mod eficient:

- a) Proiecte de grup: Desemnați elevii să lucreze în grupuri mici pentru a crea un proiect de colaborare. Încurajați-i să își folosească creativitatea și talentele artistice pentru a da viață ideilor lor. Acest lucru le va oferi ocazia de a lucra împreună, de a împărtăși idei și de a dezvolta un sentiment de lucru în echipă.
- b) Rezolvarea creativă a problemelor: Folosiți activități creative, cum ar fi brainstormingul sau jocurile de îmbunătățire, pentru a-i încuraja pe elevi să gândească în afara cutiei și să găsească soluții inovatoare la probleme. Acest lucru se poate face individual sau în grupuri și îi poate ajuta pe elevi să își dezvolte abilitățile de colaborare.
- c) Activități intercurriculare: Încorporați artele în alte discipline, cum ar fi științele sau studiile sociale. De exemplu, elevii ar putea crea o piesă de teatru sau un musical bazat pe un eveniment istoric sau un concept științific. Acest lucru va încuraja colaborarea între diferite materii și îi va ajuta pe elevi să dezvolte o înțelegere mai holistică a materiei.
- d) Feedback de la egal la egal: Încurajați elevii să ofere feedback constructiv colegilor lor cu privire la proiectele lor creative. Acest lucru îi va ajuta să își dezvolte abilitățile de colaborare, precum și gândirea critică și abilitățile de comunicare.
- e) Parteneriate comunitare: Asociați-vă cu artiști locali sau cu organizații artistice locale pentru a aduce expertiza lor în clasă. Acest lucru le va oferi elevilor ocazia de a învăța de la profesioniști din domeniu și de a dezvolta o apreciere mai profundă pentru arte. De asemenea, poate contribui la încurajarea colaborării între școală și comunitate.
- f) Creșterea motivației: Atunci când elevii sunt implicați într-o sarcină pe care o consideră interesantă și plăcută, ei sunt mai motivați să continue să învețe. Încorporarea creativității și a artelor în educație le poate oferi elevilor un sentiment de entuziasm și bucurie, ceea ce duce la creșterea motivației de a învăța.



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



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

Exemple de utilizare a creativității și a artelor în educație

1. Integrarea artelor

Integrarea artelor presupune încorporarea artelor în programa școlară în toate domeniile de studiu. De exemplu, la o clasă de științe, elevii pot crea o operă de artă care să reprezinte un concept științific, cum ar fi ciclul apei. Această abordare le oferă elevilor o experiență de învățare multidisciplinară și îi încurajează să gândească în mod creativ cu privire la materia respectivă.

2. Învățare bazată pe proiecte

Învățarea bazată pe proiecte presupune ca elevii să lucreze la un proiect pe termen lung care le cere să își aplice cunoștințele într-un mod creativ și semnificativ. De exemplu, la o clasă de istorie, elevii pot crea un documentar despre un eveniment istoric. Această abordare îi încurajează pe elevi să gândească în mod critic asupra subiectului abordat și stimulează un sentiment de proprietate și colaborare.

3. Educația STEAM

Educația STEAM presupune încorporarea științei, tehnologiei, ingineriei, artelor și matematicii în programa școlară. Această abordare le oferă elevilor o experiență de învățare holistică care încurajează creativitatea și inovarea. De exemplu, la o clasă de robotică, elevii pot proiecta și construi un robot care poate crea o operă de artă.

Promovarea înțelegerii culturale

Artele au fost întotdeauna o parte esențială a expresiei umane, având potențialul de a depăși granițele culturale și de a comunica în diferite limbi. În domeniul educației, artele pot fi utilizate în mod eficient pentru a promova înțelegerea culturală și pentru a crea un mediu de clasă mai incluziv. Oferind oportunități de exprimare creativă și de expunere la diverse perspective, artele pot ajuta elevii să dobândească o înțelegere și o apreciere mai profundă a diferitelor culturi. (Carr, M. (2012). Educația, creativitatea și artele. Routledge).

Un mod în care creativitatea și artele pot promova înțelegerea culturală este acela de a le prezenta elevilor forme de artă din diferite culturi. Aceasta poate include artele vizuale, muzica, dansul și literatura. Profesorii pot folosi aceste forme de artă ca punct de plecare pentru a explora diferite tradiții și credințe culturale. De exemplu, elevii pot învăța despre caligrafia tradițională japoneză, despre tobele africane sau despre povestirile nativilor americani. (Robinson, K. (2013). Out of Our Minds: Learning to be Creative (Învățând să fim creativi). Capstone Publishing Ltd.). Prin studierea acestor forme de artă, elevii dobândește o apreciere mai profundă pentru culturile din care provin și dezvoltă empatie față de persoanele cu origini diferite.



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



Un alt mod în care creativitatea și artele pot fi folosite pentru a încuraja înțelegerea culturală este promovarea creativității și a exprimării de sine. Oferindu-le elevilor posibilitatea de a se exprima prin intermediul artelor, profesorii pot crea un mediu sigur și de susținere în care elevii se simt în largul lor să își împărtășească propriile experiențe culturale. Acest lucru îi poate ajuta pe elevi să se simtă văzuți și auziți și să creeze un sentiment de apartenență în clasă. În plus, prin promovarea creativității, profesorii îi pot ajuta pe elevi să dezvolte abilități de gândire critică, abilități de rezolvare a problemelor și încredere în propriile idei și perspective.

Creativitatea și artele pot fi, de asemenea, folosite pentru a facilita comunicarea interculturală. Activitățile bazate pe artă, cum ar fi teatrul, muzica și dansul, pot fi folosite pentru a crea oportunități pentru elevii din medii culturale diferite de a colabora și de a comunica între ei. (Eisner, E. W. (2002). *Artele și crearea minții*. Yale University Press). Acest lucru poate contribui la eliminarea barierelor culturale și la promovarea unui sentiment de comunitate în clasă. Lucrând împreună la proiecte creative, elevii pot obține o mai bună înțelegere a perspectivelor celorlalți, pot crea încredere și pot învăța să prețuiască diferențele dintre ei.

Creativitatea și artele pot fi instrumente puternice pentru promovarea înțelegerii culturale în educație. Iată câteva moduri în care acestea pot fi utilizate în mod eficient:

1. Introduceți diverse perspective prin intermediul artelor: Profesorii pot încorpora în lecțiile lor arta din diferite culturi, cum ar fi muzica, dansul, artele vizuale și literatura. Acest lucru îi poate expune pe elevi la diferite perspective, credințe și valori.
2. Încurajați creativitatea și autoexprimarea: Prin oferirea de oportunități pentru ca elevii să se exprime prin intermediul artelor, profesorii pot crea un mediu sigur și de susținere în care elevii se simt confortabil să își împărtășească propria cultură și experiențe.
3. Facilitarea comunicării interculturale: Activitățile bazate pe artă, cum ar fi teatrul, muzica și dansul, pot fi folosite pentru a facilita comunicarea și colaborarea între elevii din medii culturale diferite. Acest lucru poate contribui la eliminarea barierelor culturale și la crearea unui sentiment de comunitate în clasă.
4. Explorați tradițiile și istoriile culturale: Profesorii pot folosi artele pentru a explora tradițiile și istoriile culturale ale diferitelor comunități. De exemplu, elevii pot învăța despre diferite forme de artă, cum ar fi caligrafia, dansul tradițional sau povestirea de povești, care sunt unice pentru anumite culturi.
5. Promovați empatia și înțelegerea: Prin implicarea în artă, elevii pot dezvolta empatie și înțelegere față de culturi diferite de a lor. Acest lucru poate contribui la promovarea toleranței și a respectului pentru diversitate.

Cercetările arată că artele au un impact pozitiv asupra implicării elevilor și a performanțelor academice (Catterall et al. 2012). Oferind elevilor oportunități de exprimare creativă și de gândire critică, artele pot contribui la stimularea sentimentului de proprietate asupra învățării lor, ceea ce duce la niveluri mai ridicate de implicare și motivație. În plus, prin promovarea înțelegerii culturale și a empatiei, artele pot contribui la crearea unui mediu de învățare mai incluziv și mai respectuos. (Robinson, K. (2013) *Out of Our Minds: Learning to be Creative* Capstone Publishing Ltd.)

Un mod în care creativitatea și artele pot spori implicarea elevilor este acela de a le oferi acestora o varietate de modalități de a învăța și de a se exprima. Elevii cu stiluri de învățare diferite pot considera că artele reprezintă o modalitate mai accesibilă de a se implica în materie. De exemplu, elevii care se luptă cu materiile academice tradiționale pot avea succes în proiectele bazate pe artă sau în evaluările bazate pe performanță. (Russell-Bowie, D. E. (2017). Mai mult, artele pot promova înțelegerea



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



culturală prin expunerea elevilor la diferite perspective și credințe. Prin explorarea diferitelor tradiții culturale și forme de artă, elevii pot dobândi o înțelegere și o apreciere mai profundă a diverselor culturi. Artele pot oferi, de asemenea, o platformă pentru comunicarea interculturală, unde elevii din medii diferite pot lucra împreună la proiecte creative și pot învăța unii de la alții.

Implicarea elevilor în domeniul artelor poate avea un impact pozitiv asupra bunăstării lor sociale și emoționale, ceea ce, la rândul său, le poate spori implicarea în procesul educațional. Potrivit lui Eisner (2002), implicarea în arte poate oferi elevilor oportunități de a se exprima, de a-și dezvolta creativitatea și de a se implica în experiențe de învățare semnificative și relevante. Acest lucru poate duce la creșterea motivației, a curiozității și a entuziasmului pentru învățare, care sunt factori esențiali pentru implicarea elevilor în clasă.

Artele pot, de asemenea, să stimuleze înțelegerea culturală în rândul elevilor, în special în promovarea incluziunii sociale. Prin activități bazate pe arte, elevii pot explora diverse expresii și experiențe culturale, pot dezvolta empatie și pot dobândi o înțelegere mai profundă a diferitelor culturi. După cum observă Davis (2006), artele pot oferi o fereastră către lumea culturală a altora, permițând elevilor să vadă lumea din perspective diferite și promovând înțelegerea interculturală. Acest lucru îi poate ajuta pe elevi să dezvolte un sentiment de apreciere, toleranță și respect pentru diversitate, care sunt esențiale pentru promovarea incluziunii sociale și crearea unui mediu de învățare armonios și incluziv.

În plus, artele pot promova incluziunea socială, oferind o platformă pentru ca elevii din medii diferite să se întâlnească și să colaboreze. Potrivit lui Burton și Horowitz (2015), activitățile bazate pe artă pot crea oportunități pentru ca elevii să se angajeze în experiențe de învățare în colaborare, să își exprime propriile perspective și să asculte și să aprecieze perspectivele celorlalți. Acest lucru poate favoriza relațiile pozitive între elevi, indiferent de originea sau identitatea lor culturală, și poate promova un sentiment de apartenență și de comunitate în cadrul clasei. Prin intermediul activităților bazate pe arte, elevii își pot dezvolta conștiința de sine, autoreglarea, empatia și abilitățile sociale, care sunt esențiale pentru a construi relații pozitive și pentru a naviga în interacțiunile sociale. După cum susține Fiske (1999), educația artistică poate favoriza dezvoltarea inteligenței emoționale, permițându-le elevilor să înțeleagă și să își gestioneze propriile emoții, precum și pe cele ale celorlalți. Acest lucru poate contribui la dezvoltarea unei culturi pozitive în clasă, în care elevii se simt valorizați, respectați și incluși.

În concluzie, creativitatea și artele pot fi instrumente eficiente pentru a spori angajamentul elevilor și pentru a promova înțelegerea culturală în educație, în special pentru a promova incluziunea socială. Implicarea elevilor în arte poate oferi oportunități de autoexprimare, poate favoriza înțelegerea culturală, poate promova colaborarea și poate sprijini învățarea socio-emoțională. Prin încorporarea creativității și a artelor în educație, educatorii pot crea un mediu de învățare incluziv care celebrează diversitatea, promovează incluziunea socială și încurajează relațiile pozitive între elevi.

Resurse suplimentare

Gaudelius, Y., & Speirs, P. (2002). Crearea comunității: Educatorii de artă fac diferența. *Art Education*, 55(6), 6-12.

Lee, J. (2018). Implicarea elevilor în educația artistică: Examinarea impactului integrării artei. *Jurnalul internațional de educație și arte*, 19(13).

Materiale video

"How the Arts Unlock the Door to Learning" de PBS NewsHour (6.00) Link:

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

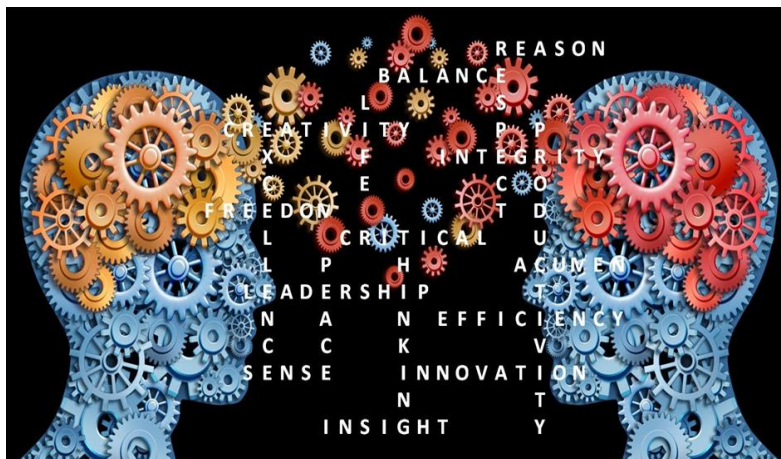
"De ce educația artistică este crucială și cine o face cel mai bine" de Edutopia (5:42) Link:

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

6.2. Promovarea gândirii critice și a abilităților de rezolvare a problemelor

Gândirea creativă poate fi definită ca fiind întregul set de activități cognitive utilizate de indivizi în funcție de un obiect, o problemă sau o condiție specifică, sau un tip de efort pentru un anumit eveniment sau o anumită problemă în funcție de capacitatea indivizilor. Comisia UE afirmă că "Europa creativă are ca obiectiv sprijinirea sectoarelor culturale și creative, care contribuie în mod semnificativ la creșterea economică și la crearea de locuri de muncă, precum și promovarea diversității culturale și a incluziunii sociale."

În zilele noastre, punctul principal al educației nu este de a preda cititul, scrisul sau aritmetica, ci este de a învăța cum să folosească abilitățile de gândire, cum ar fi nu numai creativitatea (Rhodes, 1961; Runco, 2014), ci și abilitățile calificate de rezolvare a problemelor (Segal, Chipman & Glaser, 1985), abilitățile de alfabetizare științifică și tehnologică (Lawless & Brown, 2015; Tortop, 2013), deoarece acestea sunt abilitățile care sunt necesare pentru durabilitate și educație pe tot parcursul vieții, pe lângă educația de bază. În cadrul procesului de educație pe tot parcursul vieții, se poate spune că elevii se confruntă cu multe probleme din viața reală (Augustine, 2011). Scopul este de a-i ghida pe cursanți să devină pricepuți în dobândirea unei calificări de aplicare. În lumea modernă, creșterea capacității de rezolvare a problemelor și a gândirii critice a elevilor este prezentată ca un obiectiv al educației în toate domeniile (Olszewski-Kubilius & Thomson, 2015; Paul & Elder, 2012).



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

În general, gândirea creativă este corelată cu gândirea critică și cu rezolvarea problemelor. De fapt, există trei dimensiuni ale gândirii creative: sinteza, articularea și imaginația, care au următoarele calități (Aslan, 2007; Rhodes, 1961; Sternberg, 2009).

- Sinteza: Această dimensiune include diverse activități, cum ar fi obținerea de beneficii din gândirea analogică, deducerea rezultatelor originale din gândirea creativă și critică etc. trei părți mici, prezentarea de sugestii noi și autentice pentru soluționarea problemei.
- Articulare: Implică formarea cunoștințelor vechi și noi sau extinderea cunoștințelor actuale cu ajutorul celor noi, construirea unor relații neobișnuite pentru a produce soluții autentice și concretizarea gândurilor cu ajutorul imaginației și al utilizării materialelor.
- Imaginația: Această dimensiune constă în construirea unei relații între gândurile valide și cele fiabile, prezentarea unor modalități flexibile de gândire cu ajutorul imaginației, pentru a veni cu diferite perspective în timpul procesului de producere a ideilor.



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



În ultimii ani, creativitatea a fost apreciată ca fiind o capacitate universală care poate fi aplicată în situațiile de zi cu zi. Ea este interpretată ca o capacitate a inteligenței umane și nu ca un subiect. Sternberg definește creativitatea ca fiind o acțiune imaginativă modelată astfel încât să producă rezultate care sunt atât originale, cât și valoroase (Craft et al., 2006; Sternberg, 2003). De asemenea, noutatea este necesară mai degrabă decât originalitatea, ceea ce înseamnă că "ideea cuiva nu trebuie să reflecte o gândire care nu a mai fost gândită de nimeni până acum". Această gândire ar trebui să fie nouă pentru acel individ, nu neapărat pentru societate în ansamblu. "Predarea creativității și a artelor nu este doar un mijloc de promovare a incluziunii sociale și a diversității, ci și o modalitate de a dezvolta abilitățile de rezolvare a problemelor și creativitatea care sunt esențiale pentru succesul în economia secolului XXI." (Sursa: Sir John Daniel, "Mega-școli, tehnologie și profesori: Realizarea educației pentru toți").

Încorporarea creativității și a artelor în educație poate fi un instrument eficient pentru a promova gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor la elevi. Prin intermediul artelor, elevii pot învăța cum să gândească în afara cutiei, să exploreze perspective multiple și să abordeze problemele în moduri inovatoare. Unul dintre principalele moduri în care creativitatea și artele pot promova gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor este prin încurajarea gândirii divergente. Gândirea divergentă este abilitatea de a genera soluții multiple la o problemă, spre deosebire de gândirea convergentă, care se concentrează pe găsirea celei mai bune soluții unice. Prin activități bazate pe arte, cum ar fi brainstormingul, improvizația și scrierea creativă, elevii pot exercita generarea de soluții multiple la o problemă, care se pot transpune în situații de rezolvare a problemelor din viața reală.

Un alt mod în care creativitatea și artele pot promova gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor este încurajarea gândirii interdisciplinare. Prin integrarea diverselor forme de artă, cum ar fi muzica, teatrul și artele vizuale, în disciplinele academice, elevii pot învăța să facă conexiuni între diferite discipline, ceea ce poate favoriza o abordare mai holistică a rezolvării problemelor. De exemplu, elevii ar putea folosi arta vizuală pentru a explora concepte științifice sau ar putea scrie o piesă de teatru pentru a descrie un eveniment istoric, încurajându-i să gândească critic asupra subiectului și să îl abordeze din unghiuri diferite.

În plus, artele îi pot ajuta pe elevi să își dezvolte capacitatea de a analiza și interpreta informații complexe. Prin activități precum citirea atentă a literaturii sau analiza operelor de artă, elevii pot învăța cum să descompună informațiile complexe în părți mai mici, mai ușor de gestionat, ceea ce le permite să identifice modele și să facă conexiuni între idei aparent disparate. Această abilitate poate fi aplicată în situații de rezolvare a problemelor din viața reală, în care elevii trebuie să analizeze și să interpreteze informațiile pentru a găsi soluții eficiente. (Bresler, L. (Ed.). (2014) The Palgrave Handbook of Creativity and Culture Research (Palgrave Macmillan).

În plus, încorporarea creativității și a artelor în educație îi poate ajuta pe elevi să își dezvolte capacitatea de a comunica eficient. Exprimându-și ideile prin forme de artă, cum ar fi scrisul, muzica sau arta vizuală, elevii își pot dezvolta capacitatea de a-și articula gândurile și ideile într-un mod clar și concis. Această abilitate poate fi neprețuită în situațiile de rezolvare a problemelor din viața reală, în care comunicarea eficientă este adesea esențială.

"Artele și creativitatea joacă un rol vital în promovarea incluziunii sociale și în construirea de punți între diverse comunități. Prin încurajarea gândirii critice și a abilităților de rezolvare a problemelor, artele pot contribui la promovarea empatiei, a toleranței și a înțelegerii." (Elliot Eisner, "The Arts and the Creation of Mind"). Exemple despre modul în care creativitatea și artele pot fi utilizate în mod eficient în educație pentru a promova gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor pot fi găsite într-o gamă largă de materii și niveluri școlare. De exemplu, într-o clasă de științe, elevii ar putea folosi arta pentru a explora concepte științifice precum ciclul apei sau corpul uman, încurajându-i să abordeze subiectul dintr-un unghi diferit. La ora de istorie, elevii ar putea folosi scrisul creativ pentru



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



a explora evenimente istorice sau ar putea crea o piesă de teatru pentru a descrie viețile unor personalități istorice, încurajându-i să gândească în mod critic asupra subiectului și să dezvolte empatie pentru cei care au trăit în trecut. În plus, la ora de matematică, elevii ar putea folosi arta vizuală pentru a explora concepte matematice precum geometria sau statistica, încurajându-i să facă legături între subiecte aparent disparate.

În concluzie, încorporarea creativității și a artelor în educație poate fi un instrument eficient pentru a promova gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor la elevi. Prin încurajarea gândirii divergente, a gândirii interdisciplinare și prin dezvoltarea capacității lor de a analiza și de a interpreta informații complexe și de a comunica eficient, elevii își pot dezvolta abilitățile de care au nevoie pentru a reuși în situații de rezolvare a problemelor din viața reală. Prin oferirea de oportunități pentru ca elevii să se implice în arte, educatorii pot promova un mediu de învățare mai atractiv, mai incluziv și mai inovator.

Mai multe detalii:

1. **Încurajați explorarea:** Oferiți-le elevilor oportunități de a explora diferite forme de artă și activități creative. Acestea pot include arte tradiționale, cum ar fi desenul și pictura, precum și forme mai puțin tradiționale, cum ar fi muzica, dansul și teatrul. Încurajați experimentarea și asumarea de riscuri pentru a-i ajuta pe elevi să-și dezvolte abilitățile creative.
2. **Promovarea gândirii critice:** Încurajați elevii să se gândească profund și critic la arta pe care o creează și la lumea din jurul lor. Ajutați-i să își dezvolte capacitatea de a analiza și interpreta arta și de a gândi critic cu privire la problemele și problemele sociale.
3. **Rezolvarea în colaborare a problemelor:** Folosiți proiectele artistice ca o modalitate de a încuraja colaborarea și abilitățile de rezolvare a problemelor. Oferiți-le elevilor oportunități de a lucra împreună pentru a rezolva provocări creative, cum ar fi proiectarea unei picturi murale pentru comunitate sau crearea unei piese de spectacol.
4. **Sărbătoriți diversitatea:** Folosiți artele ca o modalitate de a celebra diversitatea și de a promova incluziunea socială. Încurajați elevii să exploreze și să aprecieze diferite culturi și perspective prin intermediul artei și oferiți-le oportunități de a-și prezenta propriile origini culturale.
5. **Conectați arta la problemele din lumea reală:** Ajutați-i pe elevi să facă legătura între artă și problemele din lumea reală, cerându-le să se gândească la modul în care o anumită operă de artă ar putea avea legătură cu evenimente actuale sau probleme sociale. Acest lucru îi poate ajuta să dezvolte empatie și o înțelegere a diferitelor perspective.
6. **Oferiți feedback pozitiv:** Încurajați și sărbătoriți creativitatea și realizările artistice ale elevilor. Oferiți feedback constructiv și sprijin pentru a-i ajuta pe elevi să capete încredere în abilitățile lor și pentru a-i încuraja să continue să-și exploreze creativitatea.

Prin integrarea creativității și a artelor în gândirea critică și în abilitățile de rezolvare a problemelor, profesorii pot contribui la promovarea incluziunii sociale și pot împuternici elevii să devină persoane creative, angajate și conștiente din punct de vedere social. "Artele și creativitatea sunt importante pentru promovarea incluziunii sociale, deoarece pot oferi un mijloc de exprimare și comunicare pentru persoanele care se pot simți marginalizate sau excluse. Prin dezvoltarea gândirii critice și a abilităților de rezolvare a problemelor prin intermediul artelor, putem promova diversitatea și spori coeziunea socială." (OCDE, "Arts for Inclusion: The Role of the Arts in Achieving Social Inclusion") "Sistemele de educație ar trebui să pună accentul pe dezvoltarea creativității și a abilităților de rezolvare a problemelor prin intermediul artelor, deoarece aceste abilități sunt esențiale pentru succesul în



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



economia bazată pe cunoaștere. Prin promovarea incluziunii sociale și a diversității prin intermediul artelor, putem contribui, de asemenea, la construirea unor comunități mai puternice și mai rezistente." (OCDE, "Rezolvarea creativă a problemelor pentru secolul XXI: Competențe pentru muncă și viață").

Resurse suplimentare

"Rolul educației artistice în stimularea creativității și îmbunătățirea dezvoltării cognitive" de Cathy Smilan. Publicat în *Art Education*, 68(5), 12-18. doi: 10.1080/00043125.2015.1079891.

"Strategii de gândire vizuală: Using Art to Deepen Learning Across School Disciplines" de Philip Yenawine. Publicat de Harvard Education Press, 2013.

Video materiale

Cum te poate ajuta arta să analizezi: <https://www.youtube.com/watch?v=ubEadhXWwV4>

Dezvoltarea gândirii critice și rezolvarea problemelor prin artă:
<https://www.youtube.com/watch?v=PTi-Tq8JA98>

6.3 Sprijinirea învățării socio-emoționale

Dezvoltarea competenței socio-emoționale este cheia succesului la școală și în viață. Cercetările arată că SEL are efecte pozitive asupra performanțelor academice, este benefică pentru sănătatea fizică, îmbunătățește cetățenia, este cerută de angajatori, este esențială pentru succesul pe tot parcursul vieții și reduce riscul de inadaptare, de relații eșuate, de violență interpersonală, de abuz de substanțe și de nefericire (Elias et al., 1997; Zins, Weissberg, et al., 2004). Obiectivul SEL este de a-i ajuta pe elevi să își identifice și să își înțeleagă sentimentele, să își exprime și să își reglementeze emoțiile, să empatizeze și să comunice cu ceilalți și să își construiască reziliența mentală. Acestea sunt abilități de viață cruciale care îi vor ajuta pe elevi să treacă la vârsta adultă ca cetățeni autonomi și responsabili și să navigheze pe piața muncii. Elevii care se confruntă cu o sănătate mintală și o bunăstare pozitivă au performanțe academice mai bune, beneficiază de relații sănătoase cu colegii lor și se implică în mod semnificativ în activitățile școlare. Cu alte cuvinte, elevii care beneficiază de un curriculum SEL își vor dezvolta conștiința de sine, autocontrolul și conștiința socială și vor învăța cum să construiască relații puternice și să ia decizii bune (NESET, 2017). Acestea sunt abilități de viață cruciale care îi vor ajuta pe elevi să treacă la vârsta adultă ca cetățeni autonomi și responsabili și să navigheze pe piața muncii. Elevii care se confruntă cu o sănătate mintală și o bunăstare pozitivă au performanțe academice mai bune, beneficiază de relații sănătoase cu colegii lor și se implică în mod semnificativ în activitățile școlare (LifeComp, 2020).

Învățarea socio-emoțională (SEL) este esențială atât pentru copil, cât și pentru școală și promovează dezvoltarea de abilități în rândul elevilor, care cuprind abilități sociale, emoționale și de autocunoaștere și sprijină, de asemenea, crearea unui climat școlar sigur, atent și securizant, care facilitează succesul academic și non-academic și dezvoltarea completă a elevului. Învățarea socio-emoțională (SEL) este cheia pentru a sprijini o mai bună incluziune, o mai bună acceptare și o viață mai bună pentru copii în societatea actuală bazată pe drepturi. Aceasta sprijină elevii prin echiparea acestora cu abilități de autocunoaștere, empatie cu ceilalți și recunoaștere a perspectivelor celorlalți, ceea ce duce la o mai bună colaborare și la activități de grup între colegi.



SOCIAL	Dezvoltarea abilității individului de a face alegeri sigure și
ABILITĂȚI DE MANAGEMENT ȘI DE LUARE A DECIZIILOR RESPONSABILE	Alegeri constructive cu privire la alegerile intrapersonale și interpersonale.
SOCIAL-ENGAGEMENT	O persoană are capacitatea de a se gândi la ceilalți și arată dorința de a contribui la bunăstarea școlii și comunitate.

(Adaptat din CASEL, 2012)

SEL în sala de clasă

Procesul de predare a învățării socio-emoționale (SEL) în sălile de clasă implică, de obicei, următoarele etape:

- 1. Stabilirea obiectivelor:** Primul pas în predarea SEL este de a stabili obiective clare pentru ceea ce doriți ca elevii să învețe și să realizeze. Aceste obiective ar trebui să fie specifice, măsurabile și aliniate la competențele și standardele SEL.
- 2. Crearea unui mediu de învățare sigur și favorabil:** Crearea unui mediu sigur și de sprijin în clasă este esențială pentru promovarea SEL. Profesorii ar trebui să stabilească așteptări, reguli și rutine clare care să promoveze respectul, empatia și un comportament pozitiv.
- 3. Modelarea și exersarea abilităților SEL:** Profesorii ar trebui să modeleze abilitățile SEL, cum ar fi conștientizarea de sine, autoreglarea, conștientizarea socială, abilitățile de relaționare și luarea responsabilă a deciziilor și să le ofere elevilor oportunități de a exersa aceste abilități prin jocuri de rol, discuții de grup și alte activități.
- 4. Oferirea de feedback și întărire:** Profesorii ar trebui să ofere feedback și întărire continuă pentru a-i ajuta pe elevi să își dezvolte și să își perfecționeze abilitățile SEL. Acest lucru poate include laude, recunoaștere și feedback constructiv care îi ajută pe elevi să identifice zonele de îmbunătățire.
- 5. Integrarea SEL în curriculum:** SEL ar trebui să fie integrat în programul de învățământ și predat în cadrul tuturor disciplinelor, nu doar în cadrul lecțiilor dedicate SEL. Profesorii pot încorpora SEL în discuțiile, teme și proiectele din clasă pentru a-i ajuta pe elevi să aplice și să-și exerseze abilitățile în situații din lumea reală.
- 6. Implicarea familiilor și a comunităților:** În cele din urmă, cadrele didactice ar trebui să implice familiile și comunitățile în procesul de predare SEL pentru a se asigura că elevii beneficiază de sprijin și consolidare constantă atât în interiorul, cât și în afara clasei. Acest lucru poate include schimbul de informații despre SEL, invitarea familiilor să participe la activități SEL și colaborarea cu partenerii din comunitate pentru a promova SEL.

Un curriculum SEL ar trebui să ofere oportunități ample pentru lucrul în grup și să creeze un mediu de învățare sigur pentru a facilita implicarea elevilor.

- **Lucrul în grup colaborativ**

Activitățile regulate de lucru în grup le permit elevilor să învețe cum să coopereze și să negocieze, să își dezvolte abilitățile de conducere și să își identifice punctele forte în cadrul unui grup. Învățarea în



colaborare poate contribui la stimularea legăturii dintre elevi și la creșterea conștientizării culturale a acestora prin interacțiunea cu alte persoane diferite de ele.

- ✓ Pentru a integra SEL în anumite materii, elevii pot juca jocuri de cărți în cadrul lecțiilor de matematică sau pot încorpora vocabularul SEL în exercițiile de scriere creativă și în activitățile de joc de rol. Jocurile de rol reprezintă o modalitate excelentă pentru elevi de a dezvolta empatie și de a rezolva conflicte, punându-se în locul altcuiva.

- **Un proces decizional responsabil**

Luarea responsabilă a deciziilor este o abilitate de viață importantă care îi învață pe elevi cum să facă alegeri constructive, luând în considerare potențialele implicații etice, problemele de siguranță, normele sociale și consecințele directe și indirecte. Aceasta îi încurajează pe elevi să își exercite autocontrolul și să își dezvolte independența și încrederea în sine. Activitățile de colaborare care se concentrează pe abilitățile de rezolvare a problemelor și de luare a deciziilor le permit elevilor să lucreze împreună pentru a identifica și depăși diferite provocări.

- ✓ Ajutați-vă elevii să ia decizii în cunoștință de cauză prin utilizarea metodei Cercului de calitate. Urmați acești pași: identificați problema, evaluați situația, faceți un brainstorming de soluții posibile, analizați opțiunile și luați în considerare consecințele potențiale ale fiecărei opțiuni pentru toate părțile implicate, faceți o alegere.

- **Mentalitate de creștere**

Promovarea unei mentalități de creștere, un termen inventat de Dr. Carol Dweck, în rândul elevilor face parte integrantă din SEL, deoarece încurajează elevii să privească învățarea ca pe un proces continuu. Activitățile de reflecție și de stabilire a obiectivelor le permit elevilor să identifice și să se gândească în mod critic la punctele lor forte și slabe în anumite domenii și să își urmărească progresul.

- ✓ Un instrument util în acest sens ar fi un exercițiu de scriere a unui jurnal de reflecție, folosind sugestii de genul: "Ce ar putea face diferit echipa ta data viitoare pentru a rezolva această problemă?". Sau: Când a fost ultima dată când ați arătat empatie față de un coleg de clasă? (NEA, 2021). Învățarea elevilor de a-și stabili obiective, de a reflecta asupra succeselor și de a-și recunoaște eșecurile le permite să își sărbătorească progresul fără a se concentra pe rezultatul final.

- **Alte activități SEL simple:**

- ✓ povestiri în colaborare
- ✓ întâlniri de clasă
- ✓ acte aleatorii de bunătate
- ✓ încurajarea vorbirii de sine pozitive
- ✓ dezbateri
- ✓ tehnici de mindfulness (verificări emoționale zilnice, jurnal de recunoștință)

În societatea actuală, copiii se confruntă cu nenumărate situații care pot avea un efect negativ asupra dezvoltării lor socio-emoționale și academice și, în cele din urmă, asupra fericirii lor în viață. Învățarea socio-emoțională (SEL) este strâns legată de incluziunea socială, deoarece îi ajută pe elevi să dezvolte cunoștințele, atitudinile și abilitățile necesare pentru a crea și menține relații pozitive cu ceilalți. Prin SEL, elevii învață să înțeleagă și să își gestioneze propriile emoții, precum și să empatizeze cu ceilalți, să comunice eficient și să lucreze în colaborare.



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



Atunci când elevii au abilități socio-emoționale puternice, ei sunt mai bine pregătiți să navigheze în situații sociale și să construiască relații pozitive cu colegii lor, indiferent de diferențele de rasă, etnie, cultură, religie, sex, abilități sau alte caracteristici. Prin promovarea empatiei, a respectului și a înțelegerii, SEL poate contribui la crearea unei comunități școlare mai incluzive și mai favorabile, în care toți elevii se simt valorizați, respectați și acceptați. În plus, SEL poate contribui la prevenirea și reducerea bullying-ului și a altor forme de comportament de excludere prin promovarea unui climat școlar pozitiv în care toată lumea se simte în siguranță și sprijinită. Prin dezvoltarea competențelor socio-emoționale ale elevilor, SEL poate contribui la promovarea unei culturi a bunăvoinței, compasiunii și incluziunii și, în cele din urmă, la crearea unei societăți mai echitabile și mai drepte.

Creativitatea și artele sunt instrumente puternice pentru susținerea SEL și promovarea incluziunii sociale. Artele pot promova stima de sine și încrederea în sine, în special în rândul elevilor din comunitățile marginalizate sau subreprezentate. În cartea sa "The Creativity Crisis", Kyung Hee Kim subliniază importanța educației artistice în promovarea încrederii în sine și a stimei de sine, în special în rândul elevilor care se pot simți marginalizați sau excluși din mediile academice tradiționale (Kim, 2011). Prin oferirea de oportunități de exprimare și recunoaștere artistică, artele îi pot ajuta pe elevi să își construiască un sentiment de autoapreciere și de autoeficacitate, ceea ce, la rândul său, poate contribui la promovarea unei sănătăți mentale și a unei stări de bine pozitive.

Exprimarea artistică le permite elevilor să se conecteze cu alte persoane care le împărtășesc interesele și pasiunile, indiferent de mediul sau identitatea lor. Prin celebrarea diversității și prin promovarea empatiei și a înțelegerii, artele pot contribui la eliminarea barierelor și la crearea unei societăți mai incluzive și mai echitabile. După cum se menționează într-un raport din 2018 al Comisiei pentru cultură și educație a UE, "Arta și cultura sunt elemente-cheie ale patrimoniului nostru european comun și oferă o oportunitate de a conecta oameni din medii și culturi diferite" (Parlamentul European, 2018, p. 3).

Un exemplu deosebit de puternic al rolului artelor în promovarea incluziunii sociale este utilizarea teatrului în eforturile de soluționare a conflictelor și de consolidare a păcii. În cartea sa "Theatre for Conflict Resolution: In the Classroom and Beyond", Dr. Nanci Olive, profesor de teatru, descrie modalitățile prin care teatrul poate fi folosit pentru a promova dialogul și înțelegerea între persoane din medii diverse, în special în zonele afectate de conflicte sau violență (Olive, 2010). Prin oferirea unui spațiu sigur și de susținere pentru ca indivizii să își împărtășească poveștile și perspectivele, teatrul poate contribui la promovarea empatiei și a înțelegerii și la construirea de punți între comunitățile care au fost divizate din punct de vedere istoric. Prin intermediul expresiei artistice, elevii își pot dezvolta inteligența emoțională, își consolidează stima de sine și învață abilități sociale importante. În plus, artele promovează empatia și înțelegerea și pot ajuta la eliminarea barierelor și la crearea unei societăți mai incluzive și mai echitabile. Ca atare, este esențial să continuăm să acordăm prioritate educației artistice în școlile și comunitățile noastre și să recunoaștem rolul important pe care îl joacă artele în promovarea dezvoltării socio-emoționale și a incluziunii sociale.

Conform Strategiei Educație și formare 2020 a Comisiei Europene, învățarea socio-emoțională (SEL) este definită ca fiind "procesul prin care copiii și adulții dobândesc și aplică în mod eficient cunoștințele, atitudinile și competențele necesare pentru a înțelege și gestiona emoțiile, pentru a stabili și atinge obiective pozitive, pentru a simți și a manifesta empatie față de ceilalți, pentru a stabili și a menține relații pozitive și pentru a lua decizii responsabile". Creativitatea și artele sunt instrumente puternice pentru a sprijini învățarea socio-emoțională (SEL) în mai multe moduri. În primul rând, artele oferă un mediu sigur și de sprijin pentru ca elevii să își exprime emoțiile și sentimentele. Prin crearea de artă, elevii își pot explora gândurile și sentimentele cele mai intime și își pot dezvolta inteligența emoțională. Acest lucru le permite să își înțeleagă și să își gestioneze mai bine propriile emoții, precum și să empatizeze cu ceilalți. SEL este esențială pentru dezvoltarea unor indivizi bine conturați, care pot prospera atât la nivel academic, cât și în viața personală.



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



Creativitatea și artele sunt instrumente puternice pentru a sprijini SEL, deoarece oferă un spațiu sigur pentru ca elevii să-și exploreze emoțiile și să-și dezvolte abilitățile sociale. Prin implicarea în activități creative, elevii învață să se exprime în moduri diferite și își dezvoltă inteligența emoțională. Potrivit unui studiu realizat de National Endowment for the Arts, elevii care participă la activități artistice sunt mai predispuși să demonstreze empatie, muncă în echipă și încredere în sine decât cei care nu participă. De asemenea, artele pot ajuta la dezvoltarea încrederii în sine și a stimei de sine. Atunci când elevii se implică în activități creative, au ocazia de a-și prezenta talentele și abilitățile, ceea ce poate fi incredibil de responsabilizant. Acest sentiment de realizare îi poate ajuta pe elevi să se simtă mai încrezători în abilitățile lor și mai dispuși să își asume riscuri și să încerce lucruri noi. În plus, artele promovează munca în echipă și colaborarea. Multe proiecte creative necesită ca elevii să lucreze împreună, să își împărtășească ideile și să se sprijine reciproc. Lucrând în colaborare, elevii învață să comunice eficient, să îi asculte pe ceilalți și să lucreze pentru un obiectiv comun. Toate acestea sunt abilități sociale esențiale care sunt importante pentru succesul la școală și în viață. Artele încurajează rezolvarea problemelor și gândirea critică. Atunci când elevii creează artă, ei trebuie să ia decizii cu privire la culoare, compoziție și formă. De asemenea, ei trebuie să gândească creativ pentru a rezolva probleme și a veni cu idei noi. Aceste abilități sunt importante pentru succesul în orice domeniu, deoarece le permit indivizilor să abordeze provocările cu creativitate și inovare. În cele din urmă, artele pot contribui la promovarea unui sentiment de comunitate și de apartenență. Atunci când elevii participă la arte, ei devin parte a unei comunități creative mai mari. Acest lucru poate fi incredibil de satisfăcător și îi poate ajuta pe elevi să se simtă conectați la ceva mai mare decât ei înșiși. Acest sentiment de apartenență este important pentru a construi relații pozitive și pentru a dezvolta un sentiment de scop și sens în viață. În concluzie, prin implicarea în activități creative, elevii își pot dezvolta inteligența emoțională, își pot dezvolta încrederea în sine, pot promova munca în echipă și colaborarea, pot încuraja rezolvarea problemelor și gândirea critică și pot promova un sentiment de comunitate și de apartenență.

Creativitatea și artele nu sunt doar instrumente puternice pentru a sprijini învățarea socio-emoțională, ci și pentru a promova incluziunea socială. Atunci când elevii se implică în activități creative, au ocazia de a se exprima în moduri unice și semnificative și de a se conecta cu alte persoane care le împărtășesc interesele și pasiunile. Acest sentiment de conexiune și comunitate este esențial pentru promovarea incluziunii sociale și pentru crearea unei societăți mai echitabile și mai incluzive. Un mod în care creativitatea și artele pot promova incluziunea socială este acela de a oferi un spațiu sigur și de sprijin pentru ca elevii să își exploreze identitățile și să își împărtășească experiențele. Exprimarea artistică îi poate ajuta pe elevi să își recunoască și să își celebreze diferențele și să aprecieze diversitatea celorlalți. Prin promovarea autocunoașterii și a empatiei, artele pot contribui la eliminarea barierelor și la crearea unei comunități mai incluzive. În plus, artele pot contribui la promovarea incluziunii sociale prin oferirea de oportunități pentru ca elevii să se implice în comunitatea lor în moduri semnificative. Prin proiecte artistice și spectacole bazate pe comunitate, elevii pot intra în contact cu alte persoane din afara cercurilor lor sociale imediate și pot construi relații cu persoane din medii diverse. Acest lucru poate contribui la crearea unui sentiment de apartenență și conectare și la promovarea unei comunități mai incluzive și mai solidare.

Cercetările au arătat, de asemenea, că educația artistică poate avea un impact pozitiv asupra rezultatelor școlare și a dezvoltării socio-emoționale, în special pentru elevii din comunitățile subreprezentate. Un studiu realizat de National Endowment for the Arts a constatat că elevii din familii cu venituri mici care au participat la activități artistice au avut rezultate academice mai bune, abilități sociale mai bune și un sentiment mai mare de implicare civică decât cei care nu au participat la activități artistice (National Endowment for the Arts, 2012). În plus, Comisia Europeană a recunoscut importanța educației artistice în promovarea incluziunii sociale și a diversității culturale. Comunicarea Comisiei din 2017 privind "Consolidarea identității europene prin educație și cultură" a subliniat necesitatea de a crește investițiile în educația artistică și în activitățile culturale, în special pentru comunitățile marginalizate (Comisia Europeană, 2017). Prin implicarea în activități creative, cum ar fi



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



pictura, desenul sau scrisul, elevii își pot exprima emoțiile într-un mod tangibil și își dezvoltă capacitatea de a-și recunoaște și gestiona propriile emoții. În plus, prin colaborare și comunicare artistică, elevii își pot dezvolta abilitățile socio-emoționale, inclusiv empatia și comunicarea (Jensen, 2008).

De asemenea, artele pot promova stima de sine și încrederea în sine, în special în rândul elevilor din comunitățile marginalizate sau subreprezentate. În cartea sa "Criza creativității", Kyung Hee Kim subliniază importanța educației artistice în promovarea încrederii în sine și a stimei de sine, în special în rândul elevilor care se pot simți marginalizați sau excluși din mediile academice tradiționale (Kim, 2011). Prin oferirea de oportunități de exprimare și recunoaștere artistică, artele îi pot ajuta pe elevi să își construiască un sentiment de autoapreciere și de autoeficacitate, ceea ce, la rândul său, poate contribui la promovarea unei sănătăți mentale și a unei stări de bine pozitive.

Pe lângă promovarea SEL, artele sunt, de asemenea, un instrument puternic de promovare a incluziunii sociale. Exprimarea artistică le permite elevilor să se conecteze cu alte persoane care le împărtășesc interesele și pasiunile, indiferent de trecutul sau identitatea lor. Prin celebrarea diversității și promovarea empatiei și a înțelegerii, artele pot contribui la eliminarea barierelor și la crearea unei societăți mai incluzive și mai echitabile. După cum se menționează într-un raport din 2018 al Comisiei pentru cultură și educație a UE, "Arta și cultura sunt elemente-cheie ale patrimoniului nostru european comun și oferă o oportunitate de a conecta oameni din medii și culturi diferite" (Parlamentul European, 2018, p. 3).

În concluzie, creativitatea și artele sunt instrumente puternice pentru susținerea SEL și promovarea incluziunii sociale. Prin intermediul expresiei artistice, elevii își pot dezvolta inteligența emoțională, își consolidează stima de sine și învață abilități sociale importante. În plus, artele promovează empatia și înțelegerea și pot contribui la eliminarea barierelor și la crearea unei societăți mai incluzive și mai echitabile. Ca atare, este esențial să continuăm să acordăm prioritate educației artistice în școlile și comunitățile noastre și să recunoaștem rolul important pe care îl joacă artele în promovarea dezvoltării socio-emoționale și a incluziunii sociale. Este vorba despre procesul de dezvoltare a abilităților legate de autocunoaștere, autogestionare, conștientizare socială, abilități de relaționare și de luare a deciziilor responsabile. Iată câteva sfaturi pentru educatori cu privire la modul în care să utilizeze creativitatea și artele în mod eficient în educație pentru a sprijini SEL:

1. **Încorporați activități bazate pe artă:** Integrați activități artistice, cum ar fi artele vizuale, muzica, teatrul și dansul, în planurile dumneavoastră de lecție. Aceste activități îi pot ajuta pe elevi să își exprime emoțiile, gândurile și ideile în mod creativ și pot oferi un spațiu sigur pentru autoexprimare și explorare.
2. **Încurajați exprimarea de sine:** Promovați un mediu care îi încurajează pe elevi să se exprime liber, fără teama de judecată sau critică. Permiteți elevilor să își împărtășească gândurile, sentimentele și ideile prin diferite forme de exprimare artistică, cum ar fi scrisul, desenul, pictura sau interpretarea, și oferiți un feedback constructiv și de susținere.
3. **Promovarea colaborării:** Folosiți activități de grup bazate pe artă pentru a promova colaborarea și munca în echipă între elevi. Încurajați elevii să lucreze împreună la proiecte artistice, cum ar fi crearea unei picturi murale, compunerea unui cântec sau interpretarea unei piese de teatru. Activitățile artistice colaborative îi pot ajuta pe elevi să dezvolte abilități de comunicare, empatie și un sentiment de comunitate.
4. **Conectați-vă cu interesele elevilor:** Încorporați activități artistice care se aliniază cu interesele și pasiunile elevilor. De exemplu, dacă un elev este interesat de muzică, permiteți-i să-și creeze propriul cântec sau să compună muzică pentru o poezie. Conectarea activităților artistice la



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



interesele elevilor poate stimula implicarea și motivația și îi poate ajuta pe elevi să dezvolte un sentiment de proprietate și mândrie față de munca lor.

5. Utilizați artele pentru reflecție și autoevaluare: Artele pot fi folosite ca instrument de reflecție și autoevaluare. Încurajați elevii să reflecteze asupra creațiilor lor artistice și asupra modului în care acestea se raportează la emoțiile, experiențele și dezvoltarea personală. Acest lucru îi poate ajuta pe elevi să își dezvolte conștiința de sine și abilitățile de autoreglare.
6. Creați un spațiu sigur și incluziv: Asigurați-vă că activitățile bazate pe artă din clasa dumneavoastră creează un spațiu sigur și incluziv pentru toți elevii. Respectați și apreciați perspectivele, culturile și mediile diverse. Încurajați elevii să aprecieze și să învețe din expresiile artistice ale celorlalți și promovați o cultură a incluziunii, respectului și empatiei.
7. Integrarea artelor în alte materii: Explorați modalități de a integra artele în alte materii, cum ar fi folosirea artei pentru a descrie evenimente istorice, încorporarea muzicii în lecțiile de matematică sau folosirea teatrului pentru a explora literatura. Această abordare interdisciplinară poate spori înțelegerea elevilor cu privire la diferite materii, poate stimula creativitatea și poate sprijini abilitățile SEL.
8. Oferiți oportunități pentru reflecție și discuții: Acordați-le elevilor timp pentru a reflecta asupra activităților lor artistice și pentru a discuta experiențele lor cu colegii lor. Reflecția și discuțiile îi pot ajuta pe elevi să își proceseze emoțiile, să își aprofundeze înțelegerea de sine și de ceilalți și să își dezvolte abilitățile sociale, cum ar fi ascultarea activă și empatia.
9. Sărbătoriți creativitatea: Recunoașteți și sărbătoriți creativitatea și realizările artistice ale elevilor. Expuneți lucrările de artă ale elevilor în clasă sau în galeriile școlare, organizați spectacole sau prezentări pentru a pune în valoare talentele elevilor și oferiți feedback care să recunoască eforturile și realizările elevilor. Celebrarea creativității poate stimula stima de sine a elevilor, motivația și sentimentul de apartenență.

Prin încorporarea activităților bazate pe arte, încurajarea exprimării de sine, încurajarea colaborării, conectarea cu interesele elevilor, promovarea reflecției și autoevaluării, crearea unui spațiu sigur și incluziv, integrarea artelor în alte materii, oferirea de oportunități pentru reflecție și discuții și celebrarea creativității, educatorii pot folosi în mod eficient artele pentru a promova abilitățile SEL și pentru a sprijini dezvoltarea holistică a elevilor lor.

Resurse suplimentare

"Integrarea artelor în educație: Profesorii și artiștii pedagogi ca agenți ai schimbării" de Gail Humphries Mardirosian și Yvonne Pelletier Lewis

"The Artful Educator: Abordări creative, pline de imaginație și inovative ale predării" de Sue Cowley

Materiale video

Puterea educației artistice în învățarea socială și emoțională" de Edutopia:

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

"Integrarea artelor: Învățarea social-emoțională prin intermediul artelor" de New Hampshire PBS:

<https://www.youtube.com/watch?v=fjaRfd4il4g>



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



Rezumat

În concluzie, integrarea creativității și a artelor în educație are un potențial imens pentru a spori angajamentul elevilor, pentru a încuraja înțelegerea culturală, pentru a promova gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor și pentru a sprijini învățarea socio-emoțională. Prin recunoașterea valorii intrinseci a expresiei artistice și a puterii sale de a inspira, educatorii pot crea un mediu de învățare dinamic și incluziv care să hrănească dezvoltarea holistică a elevilor. Prin implicarea în activități creative, elevii sunt încurajați să gândească cu imaginație, să își asume riscuri și să exploreze perspective diferite. Acest proces nu numai că le aprofundează înțelegerea subiectelor academice, dar le cultivă și abilități esențiale, cum ar fi rezolvarea problemelor, comunicarea și colaborarea. Artele oferă o platformă pentru ca elevii să se confrunte cu provocările, să experimenteze soluții inovatoare și să își dezvolte rezistența în fața eșecurilor. Astfel de experiențe le permit să devină gânditori adaptabili și independenți, capabili să navigheze în situații complexe din lumea reală.

În plus, artele oferă o cale unică de promovare a înțelegerii culturale. Prin expunerea elevilor la diverse tradiții artistice, muzică, dans, arte vizuale și literatură din diferite culturi, aceștia dobândesc o viziune mai largă asupra lumii și o apreciere a bogăției expresiei umane. Această expunere încurajează empatia, respectul și un sentiment de apartenență între elevii din medii diferite. Pe măsură ce se implică în diferite forme artistice, ei învață să recunoască umanitatea împărtășită și perspectivele unice ale celorlalți, promovând o cultură a incluziunii și a respectului reciproc.

În plus, artele au un impact profund asupra învățării socio-emoționale. Oferind un mediu de exprimare de sine, elevii pot explora și comunica gândurile, sentimentele și experiențele lor. Acest proces nu numai că le îmbunătățește conștiința de sine, dar îi ajută și să dezvolte empatie și inteligență emoțională. Artele oferă un spațiu sigur și de sprijin pentru ca elevii să își exprime și să proceseze emoțiile complexe, dezvoltând reziliența și favorizând bunăstarea mentală. Prin eforturi creative, elevii pot, de asemenea, să își consolideze încrederea în sine, să dezvolte un sentiment de identitate și să dezvolte relații pozitive cu colegii și mentorii.

În concluzie, integrarea creativității și a artelor în educație este vitală pentru dezvoltarea holistică a elevilor. Prin încorporarea experiențelor artistice, educatorii pot debloca întregul potențial al elevilor, cultivând implicarea acestora, favorizând înțelegerea culturală, promovând gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor și sprijinind învățarea socio-emoțională. Îmbrățișarea puterii creativității în educație nu este doar un mijloc pentru succesul academic, ci și o investiție în formarea unor indivizi bine pregătiți, care sunt echipați să navigheze prin complexitatea lumii cu empatie, reziliență și o apreciere profundă pentru arte.



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



Capitolul 7. Recomandări și sfaturi pentru educatorii sociali și personalul didactic

Autor: Ozcan YUCEL

Introducere

În calitate de educatori, căutăm în mod constant noi modalități de a ne implica elevii și de a le îmbunătăți experiențele de învățare. În timp ce metodele tradiționale de predare pot funcționa pentru unii studenți, alții pot avea dificultăți în a reține informațiile sau le este greu să rămână concentrați în timpul cursurilor. Acesta este momentul în care încorporarea creativității și a artei în clasă poate fi utilă. Oferindu-le studenților posibilitatea de a se exprima în mod creativ, îi putem ajuta să se conecteze cu materia într-un mod care este atât captivant, cât și memorabil. Importanța artei în educație se leagă, de asemenea, de stima de sine, de exprimare și de o dezvoltare adecvată. Toate acestea sunt aspecte importante ale învățării: "Există o legătură puternică între artă și idei" (Ebner, 2006).

Multe studii au arătat că încorporarea creativității și a artei în curriculum poate avea un impact pozitiv asupra învățării elevilor. De exemplu, un studiu realizat de Asociația Națională de Educație prin Artă a constatat că elevii care au participat la cursuri de arte vizuale au avut medii mai mari la purtare și rezultate mai bune la teste și au avut mai multe șanse să absolve liceul. În plus, un studiu publicat în *Journal of Educational Psychology* a constatat că încorporarea artei în orele de științe a îmbunătățit înțelegerea materialului de către elevi și capacitatea lor de a gândi critic. Există multe modalități practice de a încorpora creativitatea și arta în clasă. De exemplu, utilizarea mijloacelor vizuale, cum ar fi posterele, infografiile și ilustrațiile, poate contribui la o învățare mai atractivă și mai memorabilă. Încurajarea elevilor să povestească, să deseneze sau să creeze o reprezentare vizuală a ceea ce au învățat poate contribui, de asemenea, la consolidarea înțelegerii materiei.

În plus față de ajutoarele vizuale, activitățile practice, cum ar fi desenul, pictura și sculptura, pot oferi elevilor o pauză de la metodele tradiționale de învățare și le pot stimula creativitatea. Acest lucru poate fi deosebit de util pentru studenții care se pot concentra cu greu în timpul cursurilor sau care învață mai bine prin activități practice. O altă modalitate de a încorpora creativitatea și arta în clasă este integrarea tehnologiei. În peisajul digital de astăzi, care avansează rapid, integrarea tehnologiei a devenit esențială în transformarea experiențelor tradiționale din clasă în medii de învățare dinamice, interactive și creative. Educatorii recunosc din ce în ce mai mult rolul semnificativ pe care îl joacă tehnologia în stimularea creativității și a expresiei artistice a elevilor. Prin valorificarea tehnologiei, profesorii pot îmbina fără probleme creativitatea și artele cu practicile educaționale moderne, permițându-le elevilor să își exploreze imaginația, să gândească critic și să se implice în experiențe digitale semnificative.

Integrarea tehnologiei oferă posibilități nelimitate pentru educatorii care doresc să inspire și să cultive creativitatea în clasele lor. De la prezentările multimedia și platformele interactive la realitatea virtuală și instrumentele de proiectare digitală, tehnologia oferă o multitudine de resurse care pot spori expresia artistică și rezolvarea creativă a problemelor. Comisia UE arată că încorporarea creativității și a artei în sala de clasă poate avea un impact semnificativ asupra învățării elevilor. Prin valorificarea puterii tehnologiei, educatorii pot valorifica curiozitatea înnăscută a elevilor și pot încuraja dragostea pentru creativitate, deschizând calea pentru gândirea inovatoare și inovarea socială digitală. Oferindu-le elevilor posibilitatea de a se exprima în mod creativ, profesorii îi pot ajuta să se conecteze cu materia într-un mod atrăgător și memorabil.

Un domeniu special în care tehnologia s-a dovedit a fi un catalizator pentru creativitate și artă este conceptul de inovare socială digitală. Inovarea socială digitală cuprinde utilizarea tehnologiei și a

abordărilor creative pentru a aborda provocările societale și a avea un impact pozitiv asupra comunităților. Prin îmbinarea creativității, a tehnologiei și a conștiinței sociale, elevii pot explora modul în care talentele lor artistice pot fi exploatate pentru a aduce schimbări semnificative în lume. Cu instrumentele și strategiile potrivite, profesorii pot crea un mediu care să încurajeze creativitatea, arta și inovarea socială digitală.

Recomandări

a) *Încorporează mijloace vizuale ca element cheie în strategiile de predare;*

Mijloacele vizuale pot fi o modalitate puternică de a-i ajuta pe elevi să înțeleagă concepte complexe și să se implice în material într-un mod mai semnificativ. Atunci când folosiți mijloace vizuale în predare, este esențial să selectați mijloace vizuale care să vă sprijine obiectivele de învățare. De exemplu, atunci când predați istoria, puteți utiliza hărți și fotografii istorice pentru a-i ajuta pe cursanți să vizualizeze perioada și locul în discuție. De asemenea, este recomandabil să folosiți diferite tipuri de mijloace vizuale, cum ar fi diagrame, grafice, fotografii, videoclipuri și opere de artă pentru a implica diferite stiluri de învățare și a oferi o experiență de învățare mai dinamică. Încorporarea creativității și a artei în mijloacele vizuale poate, de asemenea, spori implicarea și învățarea elevilor. De exemplu, le puteți cere elevilor să creeze propriile ajutoare vizuale, cum ar fi desene, colaje sau infografice, pentru a reprezenta informațiile pe care le-au învățat. A face ca ajutoarele vizuale să fie interactive îi poate ajuta pe elevi să se implice în conținut și să rețină mai bine informațiile. De exemplu, puteți utiliza tablouri interactive, chestionare sau jocuri pentru a face ca mijloacele de comunicare vizuală să fie mai atractive. În plus, asocierea auxiliarelor vizuale cu situații din viața reală îi poate ajuta pe elevi să înțeleagă relevanța și importanța a ceea ce învață.

Iată câteva instrumente și resurse pentru încorporarea mijloacelor vizuale în lecții:

Canva: Canva este un instrument gratuit de design grafic care poate fi folosit pentru a crea infografice, diagrame și ilustrații.

MindMeister: MindMeister este un instrument colaborativ de cartografiere mentală care poate fi utilizat pentru a crea hărți și diagrame.

Piktochart: Piktochart este un creator de infografice ușor de utilizat, care poate fi folosit pentru a crea infografice atractive din punct de vedere vizual și informative.



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



b) Pentru a promova creativitatea în rândul elevilor, includeți în programa școlară exerciții consistente de scriere creativă;

Scrisul creativ este o modalitate excelentă de a implica elevii și de a le îmbunătăți învățarea, dar încorporarea creativității și a artei poate duce la un alt nivel. Atunci când se predă scrierea creativă, există mai multe strategii care pot fi eficiente.

Una dintre abordări este utilizarea de sugestii vizuale, care îi pot încuraja pe elevi să gândească creativ și să iasă din tipare. Acest lucru ar putea implica utilizarea fotografiilor, a picturilor sau a altor tipuri de lucrări de artă ca sursă de inspirație pentru scris. Încurajarea folosirii limbajului descriptiv este, de asemenea, importantă, deoarece îi poate ajuta pe elevi să creeze o imagine vie în mintea cititorului. Detaliile senzoriale, metaforele și asemănările pot fi utile în această privință. În plus, instrumentele multimedia, cum ar fi înregistrările video și audio, pot aprofunda înțelegerea elevilor cu privire la subiectul abordat și pot stârni idei creative. Scrierea colaborativă poate fi o altă strategie eficientă, deoarece încurajează elevii să lucreze împreună și să își dezvolte abilitățile de scriere și de lucru în echipă. În cele din urmă, prezentarea lucrărilor elevilor poate contribui la crearea unei comunități de învățare pozitive și îi poate inspira și pe ceilalți să devină creativi.

Iată câteva instrumente și resurse pentru încorporarea scrierii creative în lecții:

Puteți folosi instrumente online, cum ar fi Poetry Generator sau Scholastic's Poetry Idea Engine pentru a-i ajuta pe elevi să genereze idei pentru a scrie poezii. În plus, puteți utiliza instrumente online precum Storyboard That sau My Storybook pentru a-i ajuta pe elevi să creeze povești digitale sau benzi desenate.

NaNoWriMo: NaNoWriMo este o organizație non-profit care încurajează elevii să scrie romane și oferă resurse și sprijin pentru educatori.

Scrie lumea: Write the World este o comunitate de tineri scriitori care oferă îndemnuri de scriere, recenzii de la colegi și concursuri de scriere pentru elevi.

Storybird: Storybird este o platformă care le permite elevilor să creeze și să împărtășească propriile povești cu ilustrații și grafică.



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



c) Excursiile virtuale pot oferi elevilor un mod interesant și memorabil de a învăța;

Excursiile virtuale pot fi o modalitate minunată de a le oferi elevilor experiențe artistice și culturale, dar există câteva strategii care pot face aceste excursii și mai eficiente. Furnizarea contextului și a informațiilor de bază despre locul sau evenimentul explorat este esențială pentru a-i ajuta pe elevi să înțeleagă și să aprecieze semnificația artistică și culturală a ceea ce văd. După excursia virtuală, încurajați elevii să reflecteze asupra a ceea ce au învățat și să se angajeze în discuții cu colegii lor pentru a-și dezvolta abilitățile de gândire critică. Încorporarea unor activități artistice care au legătură cu locul sau evenimentul explorat poate spori aspectul creativ al excursiei virtuale. Utilizarea resurselor multimedia, cum ar fi videoclipurile, imaginile și hărțile interactive, îi poate implica pe elevi și îi poate ajuta să înțeleagă mai bine locul sau evenimentul explorat. În cele din urmă, personalizarea excursiei virtuale pentru a se potrivi nevoilor și intereselor elevilor dumneavoastră poate spori implicarea și învățarea acestora. Concentrându-vă pe anumite stiluri de artă, artiști sau perioade istorice care îi interesează pe elevii dumneavoastră, puteți face ca experiența să fie și mai semnificativă și mai atractivă. Prin oferirea contextului, încurajarea reflecției și a discuțiilor, încorporarea activităților artistice, utilizarea resurselor multimedia și personalizarea experienței, educatorii îi pot ajuta pe elevi să dezvolte abilități de gândire critică și o apreciere mai profundă a artei și a expresiilor culturale din întreaga lume.

Iată câteva instrumente și resurse:

Google Earth: Google Earth este un instrument web gratuit care permite utilizatorilor să exploreze lumea prin intermediul imaginilor din satelit și al modelării 3D. Educatorii pot utiliza Google Earth pentru a crea tururi virtuale ale diferitelor locații, repere istorice și minuni naturale.

Nearpod: Nearpod este o platformă interactivă care permite educatorilor să creeze excursii virtuale prin încorporarea de conținut multimedia, cum ar fi videoclipuri, imagini la 360 de grade și chestionare. Nearpod oferă, de asemenea, excursii virtuale predefinite pe care educatorii le pot folosi sau modifica în funcție de nevoile lor.

Skype în sala de clasă: Skype in the Classroom este un serviciu gratuit care permite educatorilor să se conecteze cu experți și furnizori de excursii virtuale din întreaga lume. Educatorii pot parcurge o varietate de opțiuni de excursii virtuale, cum ar fi vizite la muzee, parcuri naționale și situri culturale.

National Geographic Education: National Geographic Education oferă o varietate de resurse pentru excursii virtuale, inclusiv experiențe de realitate virtuală și webcast-uri interactive. Educatorii pot accesa, de asemenea, planuri de lecții și activități predefinite pentru a însoți excursiile virtuale.

Discovery Education: Discovery Education oferă o varietate de resurse pentru excursii virtuale, inclusiv experiențe de realitate virtuală și tururi la 360 de grade ale unor repere istorice și situri culturale. Educatorii pot accesa, de asemenea, planuri de lecții și activități predefinite pentru a însoți excursiile virtuale.



Sursa: <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) Proiectele artistice le permit elevilor să exploreze concepte și să își exprime creativitatea;

Proiectele artistice pot fi o modalitate distractivă și captivantă pentru elevi de a explora diferite concepte și de a se exprima în mod creativ. Luați în considerare încorporarea colajelor, a sculpturilor sau a fotografiilor în lecțiile dumneavoastră. Când vine vorba de educația artistică, există mai multe modalități de a promova creativitatea și implicarea elevilor. O metodă eficientă este de a le oferi elevilor libertatea de a-și alege propriile proiecte de artă și de a explora diferite materiale. Acest lucru îi poate ajuta să își dezvolte abilitățile de luare a deciziilor și să aibă încredere în abilitățile lor. În plus, introducerea istoriei și culturii artei poate aprofunda înțelegerea lor despre artă și inspira creativitatea. Proiectele artistice colaborative pot încuraja munca în echipă și abilitățile de colaborare, stimulând în același timp creativitatea. Oferirea de oportunități pentru critică și reflecție îi poate ajuta pe elevi să își dezvolte abilitățile artistice și să crească ca artiști. În cele din urmă, integrarea proiectelor de artă cu alte materii, cum ar fi științele sau studiile sociale, îi poate ajuta pe elevi să conecteze conceptele și să își aprofundeze înțelegerea materiei respective.

O altă modalitate de a promova creativitatea și implicarea în educația artistică este de a le oferi elevilor posibilitatea de a experimenta diferite tehnici și stiluri. Încurajarea lor de a explora diferite medii și tehnici artistice, cum ar fi desenul, pictura, gravura sau mediile mixte, îi poate ajuta să descopere noi modalități de exprimare artistică. De asemenea, profesorii le pot oferi elevilor îndemnuri deschise care să le permită să interpreteze și să creeze propriile opere de artă unice.

Încorporarea tehnologiei în educația artistică poate fi, de asemenea, o modalitate eficientă de a implica elevii. Elevii pot folosi instrumente digitale pentru a crea lucrări de artă multimedia, animații sau ilustrații digitale. De asemenea, profesorii pot încorpora galerii de artă virtuale, muzee online sau alte resurse digitale pentru a expune elevii la o gamă largă de stiluri și perioade artistice.

În plus, educația artistică poate beneficia de încorporarea unor proiecte comunitare care să conecteze elevii cu comunitatea în general. De exemplu, elevii pot crea lucrări de artă care sunt expuse în spații publice sau pot participa la evenimente artistice comunitare. Acest lucru nu numai că stimulează implicarea în comunitate și responsabilitatea socială, dar le oferă elevilor și un sentiment de scop și mândrie pentru creațiile lor artistice. În cele din urmă, asigurarea elevilor cu un mediu de învățare sigur și de susținere care încurajează asumarea de riscuri și experimentarea este crucială pentru a stimula creativitatea în educația artistică. Profesorii pot stabili așteptări și orientări clare privind comportamentul, promovând în același timp o atmosferă de respect și deschidere față de diverse idei și perspective.

În concluzie, există multe modalități de a promova creativitatea și implicarea în educația artistică. Oferindu-le elevilor oportunități de a experimenta cu diferite materiale și tehnici, introducându-le istoria și cultura artei, încurajând colaborarea și munca în echipă prin proiecte de grup și integrând arta cu alte materii, profesorii pot crea un mediu de învățare vibrant și dinamic, care îi inspiră pe elevi să se exprime în mod creativ și să gândească critic despre lumea din jurul lor.

Iată câteva instrumente și resurse:

Puteți utiliza instrumente online, cum ar fi BeFunky sau Fotor, pentru a-i ajuta pe elevi să creeze colaje digitale care să reprezinte vizual diferite teme sau concepte. În plus, puteți utiliza materiale precum lutul sau materiale reciclate pentru a-i ajuta pe elevi să creeze sculpturi fizice care să reprezinte concepte științifice sau figuri istorice.



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

e) Proiecte colaborative pentru dezvoltarea abilităților de gândire critică;

Prin încorporarea învățării pe bază de proiecte, elevii sunt capabili să se implice în concepte prin activități practice, oferind o experiență de învățare mai activă și mai semnificativă în comparație cu abordările tradiționale bazate pe prelegeri și texte. Această abordare favorizează autodirecționarea, aprofundează înțelegerea cunoștințelor și dezvoltă abilitățile de cercetare și de rezolvare a problemelor (Edutopia, 2007). Pentru a implementa cu succes această abordare, școlile și districtele trebuie să lucreze în colaborare pentru a dezvolta un plan de educație artistică pe termen lung, care să fie transcurricular, aliniat cu standardele și cadrele existente și să identifice conexiunile dintre discipline (Appel, 2006), (Petersen, n.red.)

Împărtășirea intereselor și brainstormingul de grup vor incita probabil la apariția unor diferențe de opinie. Este important ca aceste diferențe să nu fie privite ca obstacole, ci ca oportunități pentru creativitate și dialog. Cu toate acestea, ele se pot dovedi dificile pentru elevi de a se descurca singuri, astfel încât trebuie să se ofere îndemnuri pentru a "difuza" sau "de-escalada" eforturile. (Brunson, 2002), (Sinclair, n.red.)

Proiectele artistice colaborative pot îmbunătăți învățarea și implicarea prin încurajarea lucrului în echipă și stimularea creativității. Iată câteva modalități de a încorpora proiecte de colaborare în clasă:

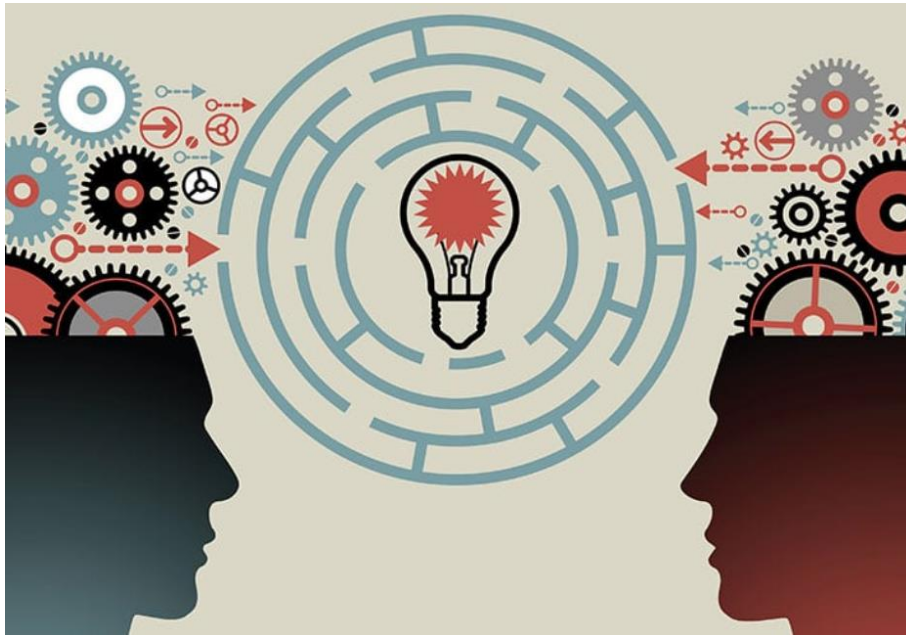
Atribuiți proiecte de grup: Atribuirea de proiecte de grup îi poate încuraja pe elevi să lucreze împreună și să își dea idei unii altora. De exemplu, puteți desemna grupuri de elevi pentru a crea o pictură murală sau o sculptură în colaborare, în care fiecare elev contribuie cu câte o piesă.

Critică de grup și feedback: Oferirea de oportunități pentru critică și feedback îi poate ajuta pe elevi să își dezvolte abilitățile artistice și să învețe de la colegii lor. Încurajați grupurile să își ofere reciproc feedback constructiv și să reflecteze asupra modului în care își pot îmbunătăți proiectul de colaborare.

Colaborați cu alte clase: Colaborarea cu alte clase, cum ar fi muzica sau teatrul, poate oferi o experiență de învățare unică și îi poate ajuta pe elevi să își dezvolte abilitățile interdisciplinare. De exemplu, puteți desemna elevii să lucreze cu o clasă de teatru pentru a crea recuzita și costumele pentru o piesă de teatru.

Colaborarea online: Instrumentele de colaborare online pot permite elevilor să lucreze împreună la proiecte artistice în afara sălii de clasă. De exemplu, elevii pot folosi o tablă albă virtuală pentru a face brainstorming de idei și pentru a crea schițe în colaborare.

Încorporarea creativității și a artei în lecții poate fi un instrument puternic pentru educatorii care doresc să implice elevii și să îmbunătățească învățarea. Prin oferirea de oportunități pentru ca elevii să se exprime în mod creativ și să exploreze concepte în mod vizual, educatorii pot contribui la promovarea unei înțelegeri mai profunde a unei varietăți de subiecte. De la utilizarea mijloacelor vizuale și încurajarea scrierii creative la încorporarea proiectelor artistice și a proiectelor de colaborare, există o varietate de modalități de a încorpora creativitatea și arta în lecții. Procedând astfel, educatorii pot crea o experiență de învățare mai dinamică și mai atractivă pentru elevi, ajutându-i să dezvolte abilități de gândire critică, munca în echipă și dragostea pentru învățare. Așadar, în calitate de educator, luați în considerare încorporarea acestor sfaturi și instrumente în lecțiile dumneavoastră pentru a vă ajuta să vă implicați și să vă inspirați elevii.



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

f) Puterea muzicii și a dansului;

Muzica și dansul oferă oportunități excelente pentru educatori de a încorpora creativitatea și arta în clasă și de a-i implica pe elevi în procesul de învățare. Pentru a îmbunătăți lecțiile de muzică și dans, există mai multe modalități de a încorpora creativitatea și arta. În primul rând, încurajarea explorării prin introducerea unei varietăți de genuri muzicale și stiluri de dans și permițând elevilor să experimenteze cu propriile interpretări poate stârni creativitatea și implicarea. În al doilea rând, încorporarea mișcării și a recuzitei în lecții poate adăuga o componentă vizuală și poate spori expresia creativă. În al treilea rând, proiectele de colaborare în domeniul muzicii și al dansului pot încuraja munca în echipă și abilitățile de colaborare, stimulând în același timp creativitatea. În al patrulea rând, introducerea muzicii și a dansului din diferite culturi poate aprofunda înțelegerea lumii de către elevi și poate inspira creativitatea. În cele din urmă, oferirea de oportunități de performanță poate contribui la consolidarea încrederii și a motivației, permițându-le elevilor să își prezinte abilitățile. Prin încorporarea acestor strategii, educatorii pot implica eficient elevii și le pot îmbunătăți experiența de învățare prin muzică și dans.



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



O altă modalitate de a spori creativitatea și implicarea în lecțiile de muzică și dans este de a încorpora mișcare și recuzită. Acest lucru poate adăuga o componentă vizuală la lecție, care îi poate ajuta pe elevi să înțeleagă conceptele muzicale și să se exprime în mod creativ. Profesorii pot folosi recuzită simplă, cum ar fi eșarfe sau panglici, pentru a-i ajuta pe elevi să înțeleagă concepte precum ritmul și tempo-ul, sau pot folosi activități de mișcare pentru a-i ajuta pe elevi să înțeleagă forma și structura muzicală.

Proiectele de muzică și dans în colaborare sunt, de asemenea, eficiente în promovarea creativității și a abilităților de lucru în echipă. Profesorii pot concepe proiecte de grup care să încurajeze elevii să lucreze împreună pentru a-și crea propriile compoziții muzicale sau coregrafii. Aceste proiecte îi pot ajuta pe elevi să dezvolte abilități importante de comunicare și colaborare, promovând în același timp creativitatea și expresia individuală. Introducerea muzicii și a dansului din diferite culturi este o altă modalitate eficientă de a spori înțelegerea lumii de către elevi și de a inspira creativitatea. Profesorii pot încorpora în lecțiile lor muzică și dans din diferite culturi, cum ar fi tobele tradiționale africane sau dansul clasic indian, și îi pot ajuta pe elevi să înțeleagă contextul cultural din spatele acestor forme de artă. Acest lucru îi poate ajuta pe elevi să aprecieze diversitatea lumii și să își dezvolte propria expresie creativă.

În cele din urmă, oferirea de oportunități de performanță îi poate ajuta pe elevi să dobândească încredere și motivație în ceea ce privește abilitățile lor muzicale și de dans. Profesorii pot organiza recitaluri, spectacole de talente sau alte spectacole în care elevii își pot prezenta abilitățile și creativitatea în fața colegilor și a familiilor lor. Acest lucru îi poate ajuta pe elevi să simtă un sentiment de realizare și mândrie pentru abilitățile lor artistice.

În concluzie, încorporarea creativității și a artei în lecțiile de muzică și dans poate îmbunătăți experiența de învățare și implicarea elevilor. Profesorii pot încuraja explorarea și experimentarea, pot încorpora mișcarea și recuzita, pot concepe proiecte de colaborare, pot introduce muzică și dans din diferite culturi și pot oferi oportunități de performanță. Prin încorporarea acestor strategii, educatorii îi pot implica eficient pe elevi și îi pot ajuta să dezvolte abilități artistice și de viață importante prin muzică și dans.



Sursa: 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) Jocurile de rol pot fi o modalitate amuzantă de a încorpora creativitatea și arta în clasă și de a implica elevii;

Jocul de rol este o metodă eficientă de a introduce creativitatea și arta în clasă și de a implica elevii, îmbunătățind în același timp experiența de învățare. Pentru a spori eficiența activităților de joc de rol, educatorii pot folosi următoarele sfaturi:

Pentru început, crearea unui mediu captivant poate face ca experiența de joc de rol să fie mai interesantă și să inspire creativitatea. Aceasta implică proiectarea unui spațiu de clasă care să se potrivească scenariului sau perioadei de timp și furnizarea de costume și recuzită pentru a îmbunătăți experiența. În al doilea rând, faptul de a permite elevilor să improvizeze și să ia propriile decizii în timpul jocului de rol poate stimula creativitatea și crește implicarea. Crearea unor scenarii care pot avea rezultate diferite în funcție de alegerile elevilor poate contribui la realizarea acestui lucru. În al treilea rând, proiectele colaborative de jocuri de rol pot încuraja munca în echipă și colaborarea, inspirând în același timp creativitatea. Educatorii pot crea oportunități pentru proiecte de grup, cum ar fi piese de teatru sau reconstituiri istorice. În al patrulea rând, prezentarea diferitelor culturi și perioade de timp poate ajuta elevii să înțeleagă istoria și problemele sociale și să inspire creativitatea. Educatorii pot introduce diferite perioade istorice și probleme sociale și le pot permite elevilor să exploreze și să creeze propriile interpretări. În cele din urmă, reflecția și analiza oferă oportunități pentru gândirea critică și îi poate ajuta pe elevi să se dezvolte ca jucători de rol. Încurajarea elevilor să reflecteze asupra propriilor experiențe și să analizeze experiențele altora poate fi benefică.



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

h) Importanța artei bazate pe curriculum în educație;

Arta bazată pe curriculum se referă la arta care îi ajută pe elevi să înțeleagă și să rețină subiectul predat. De exemplu, în timpul unei lecții de anatomie, elevii ar putea crea un "corp" prin colorarea, decuparea, etichetarea și lipirea părților corpului în pozițiile corecte. Acest lucru ar fi un instrument de învățare util și un ajutor vizual pentru a-i ajuta să își amintească diferitele părți ale corpului și locațiile acestora. Nu numai că sunt implicați într-o lecție de științe, ci și într-o oportunitate artistică. Pe de altă parte, arta generală este creată de elevi în scopuri recreative, fără a avea în vedere un subiect sau o temă specifică bazată pe curriculum. Acest tip de educație artistică poate fi exemplificat prin proiecte de vacanță sau de evenimente speciale. Ambele oportunități de artă le permit elevilor



să se exprime în mod creativ și să învețe în moduri diferite, dar niciuna dintre aceste metode nu le oferă elevilor o educație artistică suficientă. (Petersen, n.red.)

Absența educației artistice are un efect negativ asupra tuturor elevilor, în timp ce integrarea mai multor arte în programa școlară ar avea un impact pozitiv. Școlile și profesorii au puterea de a îmbunătăți această situație pentru binele elevilor lor. Pentru a realiza acest lucru, cadrele didactice trebuie să găsească o modalitate de a încorpora instruirea artistică în standardele stabilite în cadrul curriculumului, asigurându-se că arta este utilizată în lecțiile zilnice. Scopul nu este de a modifica programa școlară existentă, ci mai degrabă de a o spori prin integrarea artei (Petersen, n.red.).

1. **Știință:** Încorporați arta în proiectele de știință, cerându-le elevilor să creeze ilustrații sau diagrame pentru a demonstra concepte științifice. Încurajați elevii să gândească în mod creativ și să folosească diferite materiale, cum ar fi lutul sau hârtia mache, pentru a crea modele 3D ale conceptelor științifice.
2. **Istoric:** Folosiți arta ca o modalitate de a explora diferite perioade istorice. Invitați elevii să creeze lucrări de artă sau sculpturi inspirate de diferite evenimente sau figuri istorice. Încurajați-i să cerceteze epoca sau persoana respectivă și să încorporeze detalii istorice în lucrarea lor de artă.
3. **Literatură:** Folosiți arta pentru a da viață literaturii. Invitați elevii să creeze ilustrații ale unor scene dintr-o carte sau să creeze o pictură murală care să reprezinte tema unei povești. Încurajați-i pe elevi să se gândească la simbolismul din literatură și să îl încorporeze în lucrările lor de artă.
4. **Studii sociale:** Folosiți arta pentru a explora diferite culturi și obiceiurile lor. Invitați elevii să creeze lucrări de artă inspirate de diferite culturi și de tradițiile lor. Încurajați-i să cerceteze cultura respectivă și să încorporeze descoperirile lor în lucrarea de artă.
5. **Matematică:** Utilizați arta pentru a demonstra concepte matematice. Cereți elevilor să creeze desene geometrice folosind diferite forme și modele. Încurajați-i să folosească simetria și repetiția pentru a crea modele atractive din punct de vedere vizual.
6. **Muzică:** Folosiți arta pentru a explora diferite genuri de muzică. Invitați elevii să creeze lucrări de artă inspirate de diferite tipuri de muzică sau să creeze coperte de album pentru formațiile lor preferate. Încurajați-i să se gândească la starea de spirit și la emoția transmisă de muzică și să o includă în lucrarea lor de artă.
7. **Educație fizică:** Folosiți arta pentru a explora diferite sporturi și activități fizice. Invitați elevii să creeze lucrări de artă inspirate de diferite sporturi sau să creeze postere care promovează activitatea fizică. Încurajați-i să se gândească la beneficiile activității fizice și să le încorporeze în lucrările lor de artă.

În general, încorporarea creativității și a artei în diferite materii poate ajuta elevii să se implice în materie într-un mod semnificativ și să își îmbunătățească experiența de învățare.



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

Sfaturi

Această parte își propune să doteze educatorii cu strategii cuprinzătoare și perspective practice pentru a integra în mod eficient multimedia educațională, creativitatea și artele în contextul inovării sociale digitale. Prin punerea în aplicare a acestor recomandări, educatorii pot inspira elevii, le pot stimula gândirea creativă și le pot da posibilitatea de a avea un impact pozitiv asupra societății prin fuziunea dintre tehnologie, expresie artistică și inovare socială.

A. Îmbrățișați puterea multimedia educațională

1. Să utilizeze o gamă variată de resurse multimedia, inclusiv videoclipuri, imagini, site-uri web interactive și instrumente digitale, pentru a crea un mediu de învățare captivant și captivant.
2. Încorporează exemple din viața reală de proiecte de inovare socială digitală de succes pentru a-i inspira pe elevi și pentru a oferi dovezi tangibile ale puterii de transformare a creativității și tehnologiei.

B. Promovarea colaborării multidisciplinare

1. Încurajarea colaborării între studenți din medii diferite, inclusiv artiști, designeri, programatori și oameni de știință socială, pentru a promova explorarea ideilor inovatoare și integrarea unor perspective diverse.
2. Organizarea de proiecte transdisciplinare care încurajează studenții să îmbine tehnologia, creativitatea și impactul social, încurajând munca în echipă și schimbul de cunoștințe și competențe.

C. Dezvoltarea abilităților de gândire de proiectare

1. Prezentați studenților principiile gândirii de design, inclusiv empatia, rezolvarea problemelor și iterația, ca un cadru pentru rezolvarea creativă a problemelor.
2. Îndrumați elevii prin procesul de proiectare, încurajându-i să identifice problemele sociale, să își facă un brainstorming de idei, să creeze prototipuri de soluții, să colecteze feedback și să își revizuiască proiectele pe baza evaluării și a reflecției.

D. Promovarea considerațiilor etice



1. Inițierea unor discuții privind implicațiile etice legate de inovarea socială digitală, cum ar fi confidențialitatea, securitatea datelor și accesibilitatea.
2. să îi ghideze pe elevi în evaluarea critică a impactului social potențial al proiectelor lor și în luarea unor decizii etice pe parcursul procesului de creație.

E. Cultivarea competențelor digitale

1. să încurajeze dezvoltarea competențelor digitale în rândul elevilor, inclusiv evaluarea informațiilor, colaborarea online și comportamentul online responsabil.
2. Învățați elevii cum să navigheze în mod eficient pe instrumentele și platformele digitale, dându-le posibilitatea de a utiliza tehnologia pentru exprimare creativă și schimbare socială.

F. Facilitați reflecția și documentarea

1. Să integreze activități de reflecție în procesul de învățare, încurajând elevii să se gândească în mod critic la munca lor creativă, la provocările cu care s-au confruntat și la impactul potențial asupra societății.
2. Ghidați elevii în documentarea proiectelor lor folosind formate multimedia, cum ar fi videoclipuri, imagini și reflecții scrise, pentru a prezenta procesul lor creativ, lecțiile învățate și rezultatele obținute.

G. Implicarea în comunitate

1. Stabiliți legături cu organizații locale, organizații non-profit sau întreprinderi sociale angajate în inovarea socială digitală.
2. Încurajați elevii să colaboreze cu parteneri externi, oferindu-le experiențe de învățare autentice și oportunități de a-și aplica creativitatea în contexte reale.

H. Promovarea unei mentalități de creștere

1. Promovarea unei mentalități de creștere în rândul elevilor, subliniind faptul că creativitatea este o abilitate care poate fi dezvoltată prin practică, efort și perseverență.
2. Oferiți feedback constructiv și recunoaștere a eforturilor și realizărilor elevilor, stimulând încrederea acestora în capacitățile lor creative și încurajând îmbunătățirea continuă.

Rezumat

Încorporarea creativității și a artei în clasă poate avea un impact profund asupra învățării elevilor. Oferindu-le elevilor posibilitatea de a se exprima în mod creativ, îi putem ajuta să se conecteze cu materia într-un mod atrăgător și memorabil. În plus, proiectele de colaborare pot ajuta la stimularea muncii în echipă și a abilităților de comunicare, dezvoltând în același timp abilitățile de gândire critică. Cu instrumentele și strategiile potrivite, putem crea un mediu care să încurajeze creativitatea și să îmbunătățească învățarea elevilor. Deoarece creativitatea este ceea ce diferențiază oamenii de alte ființe vii, este esențial ca elevii să aibă șansa de a-și explora ideile și de a se folosi de forța creativă care duce la o înțelegere mai profundă în diferite domenii. (Romero, 1996)

Unul dintre beneficiile cheie ale încorporării creativității și a artei în clasă este acela că îi poate ajuta pe elevi să se conecteze cu materia într-un mod atrăgător și memorabil. Atunci când elevilor li se oferă posibilitatea de a se exprima în mod creativ, este mai probabil ca aceștia să rețină informațiile și să



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



dezvolte abilități de gândire critică. Acest lucru poate fi deosebit de benefic pentru elevii care se pot lupta să se concentreze în timpul cursurilor sau care învață mai bine prin activități practice.

Un alt beneficiu al încorporării creativității și a artei în clasă este acela că poate contribui la stimularea muncii în echipă și a abilităților de comunicare. Atunci când elevii colaborează la proiecte, ei învață cum să comunice eficient, să împărtășească idei și să lucreze împreună pentru a atinge un obiectiv comun. Acest lucru îi poate ajuta să se pregătească pentru succes în eforturile viitoare, fie că este vorba de locul de muncă sau de învățământul superior.

De asemenea, merită menționat faptul că încorporarea creativității și a artei în clasă îi poate ajuta pe elevi să dezvolte un sentiment de încredere și de autoexprimare. Prin încurajarea elevilor să se exprime în mod creativ, îi putem ajuta să dezvolte un sentiment de mândrie față de munca lor și îi încurajăm să își asume riscuri și să gândească în afara cutiei.

Adoptând puterea multimedia educațională, încurajând colaborarea multidisciplinară, dezvoltând abilitățile de gândire în materie de proiectare, promovând considerații etice, cultivând alfabetizarea digitală, facilitând reflecția și documentarea, angajându-se în comunitate și încurajând o mentalitate de creștere, educatorii le pot permite elevilor să își valorifice potențialul creativ și să contribuie la schimbări sociale pozitive.

În concluzie, încorporarea creativității și a artei în clasă poate avea un impact semnificativ asupra învățării elevilor. Oferindu-le elevilor posibilitatea de a se exprima în mod creativ, îi putem ajuta să se conecteze cu materia într-un mod atrăgător și memorabil. În plus, proiectele de colaborare pot ajuta la stimularea muncii în echipă și a abilităților de comunicare, dezvoltând în același timp abilitățile de gândire critică. Cu instrumentele și strategiile potrivite, putem crea un mediu care să încurajeze creativitatea și să îmbunătățească învățarea elevilor. În calitate de educatori, depinde de noi să găsim modalități inovatoare de a ne implica elevii și de a-i ajuta să reușească.



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



Capitolul 8. Exemple de inovare socială digitală

Autori: Nida AKCEVİZ OVA, Pınar ARISOY

Inovarea are un rol important în transformarea educației formale și non-formale. Educația are un rol important în pregătirea elevilor pentru a deveni antreprenori și inovatori sociali digitali. De asemenea, tehnologiile digitale pot face legătura între obiectivele și activitatea inovatorilor. Procesul de inovare în educație ar trebui să utilizeze platforme și forumuri digitale care să sprijine comunicarea și colaborarea deschisă. Tehnologiile comunitare și de rețea schimbă modul în care oamenii accesează informațiile, lucrează și participă fizic sau digital în cadrul comunității.

Inovația socială digitală revoluționează educația, oferind profesorilor și educatorilor sociali instrumente și strategii puternice pentru a îmbunătăți experiențele de învățare și a promova schimbări sociale pozitive. Prin utilizarea tehnologiilor digitale, educatorii pot crea lecții captivante și interactive care să capteze atenția elevilor și să încurajeze participarea activă. Platformele online pentru învățarea colaborativă le permit elevilor să lucreze împreună, indiferent de locația lor fizică, promovând munca în echipă, comunicarea și abilitățile de rezolvare a problemelor. Inovațiile sociale digitale facilitează, de asemenea, conexiunile globale și înțelegerea culturală prin excursii virtuale, videoconferințe și proiecte de colaborare cu elevi din regiuni sau țări diferite. În plus, tehnologiile de învățare adaptivă și de instruire personalizată răspund nevoilor și stilurilor de învățare diverse ale elevilor, permițând experiențe de învățare individualizate. Adoptând inovarea socială digitală, profesorii și educatorii sociali pot crea medii de învățare incluzive și care să le dea putere, care îi pregătesc pe elevi să se dezvolte într-o lume interconectată și în schimbare rapidă, abordând în același timp probleme sociale urgente și cultivând cetățenia globală.

Iată câteva exemple de inovare socială digitală.

1. **Platforme online pentru învățarea colaborativă:** Platforme precum Google Classroom, Microsoft Teams și Schoology permit educatorilor să creeze clase virtuale, să faciliteze discuțiile și să partajeze resurse. Aceste platforme promovează colaborarea și implicarea elevilor, permițându-le să lucreze împreună la proiecte, să facă schimb de idei și să învețe unii de la alții. În mod temeinic;
 - *Google Workspace pentru educație:* Google Workspace for Education (cunoscut anterior sub numele de G Suite for Education) oferă o gamă de instrumente de colaborare, cum ar fi Google Docs, Google Slides, Google Sheets și Google Classroom. Aceste platforme permit elevilor și educatorilor să creeze, să editeze și să partajeze documente, prezentări și foi de calcul în timp real, facilitând colaborarea și munca în echipă.
 - *Microsoft Teams:* Microsoft Teams este o platformă de colaborare care oferă funcții de comunicare online, partajare de documente și gestionare de proiecte. Elevii pot colabora la teme, pot purta discuții și pot lucra la proiecte de grup folosind instrumente precum chat, partajarea fișierelor și coautoratul în timp real.
 - *Pânză:* Canvas este un sistem de gestionare a învățării (LMS) utilizat pe scară largă în instituțiile de învățământ. Acesta oferă o platformă cuprinzătoare pentru crearea și gestionarea cursurilor online, facilitarea discuțiilor, trimiterea temelor și colaborarea la proiecte de grup. Canvas oferă caracteristici precum spații de lucru în grup, documente partajate și instrumente de comunicare integrate.
 - *Moodle:* Moodle este un LMS open-source care oferă o serie de caracteristici de colaborare pentru învățarea online. Educatorii pot crea cursuri interactive, forumuri de discuții și sarcini de lucru în colaborare. Moodle permite studenților să lucreze împreună, să ofere feedback și să se angajeze în învățarea de la egal la egal.



- *Schoology*: Schoology este un alt LMS popular care permite colaborarea și comunicarea între studenți și educatori. Acesta oferă funcții pentru partajarea conținutului, forumuri de discuții și proiecte de grup. Schoology se integrează, de asemenea, cu instrumente și platforme externe, oferind o experiență de învățare colaborativă fără cusur.
 - *Padlet*: Padlet este un avizier virtual care permite elevilor și profesorilor să colaboreze prin postarea de idei, imagini, videoclipuri și documente. Acesta promovează colaborarea vizuală și permite participanților să se angajeze în discuții, să ofere feedback și să partajeze resurse.
 - *Slack*: Deși este cunoscut în primul rând ca o platformă de comunicare și colaborare pentru echipe, Slack poate fi utilizat și în mediul educațional. Aceasta permite studenților și educatorilor să creeze canale, să partajeze fișiere și să poarte discuții în timp real. Slack poate fi deosebit de util pentru proiecte de grup și discuții online.
2. **Proiecte online colaborative:** Implicarea elevilor în proiecte online colaborative care promovează munca în echipă, gândirea critică și conștientizarea socială. Instrumente precum Google Docs, Padlet sau Microsoft OneNote permit elevilor să lucreze împreună în timp real, să facă schimb de idei și să contribuie la proiecte de grup. De exemplu, elevii pot colabora la un proiect de cercetare despre o problemă socială, pot crea o prezentare comună sau pot dezvolta o campanie digitală pentru o cauză la care țin.
- *Târgul virtual de știință*: Elevii lucrează împreună pentru a efectua experimente sau cercetări pe un anumit subiect științific. Ei își documentează descoperirile, creează prezentări sau videoclipuri și își împărtășesc proiectele pe o platformă de colaborare precum Google Slides sau Padlet. Acest lucru le permite să își prezinte munca, să facă schimb de idei și să ofere feedback colegilor lor.
 - *Proiect global de cercetare*: Elevii colaborează cu colegi din diferite țări pentru a investiga o întrebare comună de cercetare sau o problemă globală. Aceștia efectuează cercetări, analizează datele și își împărtășesc concluziile prin intermediul unei platforme online de colaborare precum Google Docs sau Microsoft Teams. Acest proiect promovează înțelegerea interculturală și încurajează perspectivele diverse.
 - *Codare online sau proiect de design de jocuri*: Elevii colaborează pentru a dezvolta un program de calculator, o aplicație mobilă sau un joc video. Ei își împart sarcinile, lucrează la diferite componente și își integrează contribuțiile într-un produs final. Platforme precum Scratch, Code.org sau Unity le permit elevilor să colaboreze la proiecte de codare și să își dea frâu liber creativității.
 - *Galerie de artă virtuală*: Elevii curatoiază în mod colectiv o galerie de artă virtuală în care își prezintă lucrările de artă. Ei colaborează la selectarea și organizarea lucrărilor de artă, la crearea descrierilor și la proiectarea spațiului galeriei folosind platforme precum Padlet sau Canva. Acest proiect promovează exprimarea artistică, colaborarea și aprecierea diferitelor stiluri de artă.
 - *Proiect de servicii comunitare*: Elevii colaborează pentru a identifica o problemă socială din comunitatea lor și elaborează un proiect pentru a o rezolva. Ei lucrează împreună pentru a planifica și implementa inițiative precum campanii de strângere de fonduri, campanii de sensibilizare sau eforturi de voluntariat. Platformele de colaborare online, precum Google Docs sau Trello, îi pot ajuta pe elevi să coordoneze sarcinile, să partajeze resurse și să urmărească progresul.
 - *Prezentări digitale interactive*: Elevii colaborează la crearea de prezentări multimedia interactive folosind instrumente precum Prezi, Genially sau PowerPoint Online. Ei împart subiecte, cercetează informații și își combină diapozitivele sau secțiunile într-o prezentare coerentă și atractivă. Acest proiect le permite elevilor să își pună în valoare cunoștințele, să încorporeze elemente multimedia și să realizeze o prezentare dinamică.



3. **Povestiri digitale pentru impact social:** Instrumente precum Adobe Spark, Storybird sau Book Creator permit educatorilor și elevilor să creeze proiecte multimedia care abordează probleme sociale și promovează schimbarea. Prin intermediul poveștilor digitale, elevii pot sensibiliza, împărtăși experiențe personale și promova empatia și înțelegerea. Integrând povestirea digitală în educația socială prin utilizarea unor instrumente precum Adobe Spark, Storybird sau Canva. Încurajați elevii să creeze povești multimedia care evidențiază probleme sociale, împărtășesc experiențe personale sau pledează pentru schimbări pozitive, profesorii pot promova creativitatea, empatia și gândirea critică pe măsură ce elevii se angajează în construcția narativă și își comunică perspectivele.
4. **Excursii virtuale și conexiuni globale:** Realitatea virtuală (VR) și platformele de videoconferință oferă elevilor posibilitatea de a explora diferite culturi, de a vizita situri istorice și de a intra în contact cu colegi din întreaga lume. Platforme precum Google Expeditions și Skype in the Classroom îmbunătățesc înțelegerea culturală, cetățenia globală și empatia. Mai multe detalii:
- *Expediții Google:* Google Expeditions (<https://edu.google.com/products/vr-ar/expeditions/>) este o platformă de realitate virtuală care le permite elevilor să se îmbarce în excursii virtuale în diverse locații din întreaga lume. Elevii pot explora repere, situri culturale și minuni naturale, dobândind experiențe imersive și o înțelegere mai profundă a diferitelor culturi și medii.
 - *Skype în sala de clasă:* Skype în sala de clasă permite profesorilor și elevilor să intre în contact cu experți, autori și vorbitori invitați din întreaga lume prin intermediul videoconferințelor. Educatorii pot invita vorbitori invitați să își împărtășească experiențele, expertiza și opiniile cu privire la probleme sociale, promovând înțelegerea interculturală și conexiunile globale (<https://education.microsoft.com/skype-in-the-classroom/overview>).
 - *Mystery Skype:* Mystery Skype este un joc educațional în care clasele se conectează între ele prin Skype și se angajează într-un joc de ghicit pentru a determina locația celeilalte clase. Prin această activitate, elevii își dezvoltă gândirea critică, abilitățile de comunicare și cunoștințele geografice în timp ce se conectează cu colegi din regiuni sau țări diferite.
 - *Tururi virtuale ale muzeelor:* Multe muzee și instituții culturale oferă tururi virtuale ale exponatelor și colecțiilor lor. Elevii pot explora muzee celebre, cum ar fi (<https://britishmuseum.withgoogle.com/> , <https://naturalhistory.si.edu/visit/virtual-tour>, <https://www.louvre.fr/en/visites-en-ligne>), din confortul sălii de clasă, obținând expunerea la diverse opere de artă, artefacte și contexte istorice.
 - *Proiecte globale de colaborare:* Participarea la proiecte de colaborare globală oferă elevilor posibilitatea de a intra în contact cu colegi din diferite țări și de a lucra împreună la obiective comune. Platforme precum ePals (<https://www.epals.com/>) sau Global Nomads Group (<https://gng.org/>) facilitează colaborările interculturale, permițând studenților să se angajeze în cercetări comune, schimburi culturale sau proiecte de învățare prin servicii care abordează probleme sociale.
 - *Prieteni de corespondență internaționali:* Conectarea claselor cu corespondenți din diferite țări prin intermediul unor platforme digitale precum ePals sau PenPal Schools încurajează schimbul cultural și promovează înțelegerea globală. Elevii pot face schimb de scrisori, e-mailuri sau se pot angaja în discuții online pentru a învăța despre cultura, tradițiile și perspectivele celorlalți asupra problemelor sociale.
 - *Programe de schimburi culturale virtuale:* Programele de schimb cultural virtual, cum ar fi iEARN (<https://iearn.org/>) sau Global Learning Exchange, oferă studenților posibilitatea de a se angaja în interacțiuni online structurate cu studenți din medii diferite. Prin proiecte și



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



discuții în colaborare, elevii explorează probleme sociale, împărtășesc idei și își dezvoltă competența interculturală.

5. **Comunitățile online și implicarea în social media:** Educatorii pot crea comunități online, cum ar fi forumuri de discuții sau grupuri de socializare, unde elevii pot împărtăși idei, se pot implica în dezbateri și pot colabora la proiecte sociale. Platforme precum Edmodo, Twitter sau Flipgrid facilitează discuțiile semnificative și încurajează conexiunile dincolo de sala de clasă fizică.
- *Forumuri de discuții:* Forumurile de discuții online, cum ar fi Edmodo, Google Groups sau forumurile Moodle, oferă o platformă pentru ca elevii să se angajeze în discuții asincrone pe teme sau sarcini specifice. Elevii își pot împărtăși gândurile, pot pune întrebări și pot răspunde colegilor lor, încurajând colaborarea și gândirea critică.
 - *Discuții pe Twitter:* Discuțiile pe Twitter sunt discuții organizate pe Twitter care utilizează un anumit hashtag pentru a conecta participanții. Profesorii pot crea discuții pe Twitter axate pe subiecte educaționale și pot invita elevii să participe. Acest lucru le permite elevilor să se angajeze în conversații în timp real, să împărtășească resurse și să se conecteze cu o comunitate mai largă de educatori și cursanți.
 - *Bloguri în clasă:* Profesorii pot înființa bloguri în clasă unde elevii își pot publica lucrările scrise, reflecțiile sau proiectele creative. Prin comentarii și interacțiuni pe blog, elevii pot oferi feedback, se pot implica în discuții și pot învăța unii de la alții. Platforme precum Edublogs sau Kidblog oferă medii sigure și controlate pentru blogurile din clasă.
 - *Grupuri de socializare:* Educatorii pot crea grupuri private sau închise pe platformele de socializare, cum ar fi Facebook sau LinkedIn, pentru discuții în clasă și schimb de resurse. Elevii pot posta întrebări, pot împărtăși articole sau videoclipuri interesante și se pot angaja în conversații semnificative legate de conținutul cursului sau de probleme sociale.
 - *Flipgrid:* Flipgrid este o platformă de discuții video în care elevii pot înregistra scurte răspunsuri video la întrebări sau îndemnuri. Aceasta le permite elevilor să se exprime în mod creativ, să se angajeze în discuții video și să ofere feedback colegilor lor. Flipgrid promovează colaborarea, ascultarea activă și dezvoltarea abilităților de comunicare.
 - *Pereții Padlet:* Padlet este un panou de afișaj online care permite utilizatorilor să posteze texte, imagini, videoclipuri sau linkuri pe o pânză virtuală. Profesorii pot crea pereți Padlet pentru subiecte sau proiecte specifice, iar elevii pot contribui prin postarea gândurilor lor, a resurselor sau a conținutului multimedia. Padlet promovează colaborarea, creativitatea și schimbul de informații.
 - *Proiecte Instagram sau TikTok:* Profesorii pot încorpora Instagram sau TikTok în sarcinile de lucru, cerându-le elevilor să creeze conținut educațional legat de un subiect. Elevii pot împărtăși videoclipuri scurte, infografice sau reprezentări vizuale care comunică înțelegerea lor sau sensibilizează cu privire la probleme sociale. Acest lucru încurajează creativitatea, povestirea digitală și implicarea în mass-media vizuală.
6. **Învățare adaptivă și instruire personalizată:** Platformele de învățare adaptivă, cum ar fi Khan Academy sau Duolingo, utilizează analiza datelor și inteligența artificială pentru a adapta instruirea la nevoile individuale ale elevilor. Aceste platforme oferă trasee de învățare, feedback și sprijin personalizate, sporind implicarea și rezultatele elevilor. În mod mai detaliat mod:
- *Sisteme inteligente de tutorat:* Sistemele inteligente de tutorat (Intelligent Tutoring Systems - ITS) utilizează algoritmi de inteligență artificială pentru a oferi instruire personalizată, adaptată la nevoile individuale ale elevilor. Aceste sisteme adaptează conținutul de învățare, ritmul și feedback-ul pe baza performanțelor, a punctelor forte și a punctelor slabe ale elevului. Printre exemple se numără platforme precum Carnegie Learning și ALEKS.



- *Sisteme de gestionare a învățării (LMS):* Multe sisteme moderne de gestionare a învățării, cum ar fi Canvas, Moodle sau Blackboard, oferă funcții de învățare adaptivă. Aceste sisteme urmăresc progresul studenților, oferă recomandări pentru trasee de învățare personalizate și oferă feedback individualizat pe baza performanțelor și a obiectivelor de învățare ale studenților.
 - *Platformele de învățare prin joc:* Platformele de învățare cu jocuri, cum ar fi Duolingo sau Khan Academy, utilizează algoritmi adaptivi pentru a ajusta nivelul de dificultate al conținutului pe baza performanțelor elevilor. Platformele analizează răspunsurile elevilor, identifică zonele de îmbunătățire și oferă practică și provocări specifice pentru a răspunde nevoilor individuale de învățare.
 - *Aplicații de învățare personalizată:* Aplicațiile mobile precum Khan Academy Kids, Photomath sau Quizlet oferă experiențe de învățare personalizate. Aceste aplicații adaptează conținutul, activitățile și evaluările pe baza competențelor, a progreselor și a preferințelor de învățare ale utilizatorului, permițându-le elevilor să învețe în propriul ritm.
 - *Trasee de învățare individualizate:* Profesorii pot concepe trasee de învățare individualizate pentru elevi, utilizând diverse resurse și tehnologii. Prin evaluarea cunoștințelor anterioare, a intereselor și a stilurilor de învățare ale elevilor, profesorii pot crea experiențe de învățare personalizate care să răspundă nevoilor și punctelor forte specifice ale acestora.
 - *Instruirea bazată pe date:* Analiza datelor elevilor prin intermediul unor instrumente cum ar fi analiza învățării sau sistemele de informare a elevilor permite educatorilor să obțină informații despre progresul elevilor, să identifice lacunele de învățare și să adapteze instruirea în consecință. Prin utilizarea datelor, profesorii pot oferi intervenții țintite, sprijin individualizat și instruire adaptivă pentru a satisface cerințele unice de învățare ale elevilor.
 - *Strategii de instruire diferențiată:* Instruirea diferențiată presupune adaptarea instruirii pentru a răspunde nevoilor de învățare diverse ale elevilor. Profesorii pot utiliza o varietate de strategii, cum ar fi gruparea flexibilă, sarcinile pe niveluri sau stațiile de învățare, pentru a oferi o instruire personalizată care să se adapteze stilurilor de învățare, intereselor și nivelurilor de pregătire individuale.
7. **Voluntariatul online și implicarea în comunitate:** Educatorii pot facilita implicarea elevilor în proiecte de voluntariat online sau în inițiative comunitare. Elevii pot contribui cu abilitățile, cunoștințele și creativitatea lor pentru a aborda provocările sociale prin intermediul unor platforme precum Voluntariatul online al programului VNU sau al site-urilor web ale comunităților locale.

În peisajul digital în evoluție rapidă de astăzi, domeniul educației a fost martorul apariției diferitelor inovații sociale digitale care au ca scop promovarea incluziunii sociale. Aceste inovații cuprind atât contexte de învățare formale, cât și informale, permițând persoanelor să aibă acces la oportunități educaționale indiferent de mediul sau de circumstanțele în care se află. Iată câteva exemple de inovare socială digitală în educație pentru învățarea pe tot parcursul vieții:

1. **Resurse educaționale deschise (OER):** Resursele educaționale deschise sunt materiale de învățare accesibile gratuit și disponibile online. Acestea includ manuale, note de curs, materiale video și module interactive. OER a contribuit în mod semnificativ la incluziunea socială prin eliminarea barierelor financiare din calea educației. Elevii din medii defavorizate pot avea acces la resurse educaționale de calitate fără a suporta costuri substanțiale, uniformizând condițiile de concurență și promovând accesul echitabil la cunoaștere.
2. **Cursuri online deschise în masă (MOOC):** MOOC-urile sunt cursuri online concepute pentru o participare pe scară largă. Acestea oferă o gamă largă de subiecte, oferite de universități și



instituții de top din întreaga lume. MOOC-urile au revoluționat învățarea pe tot parcursul vieții, permițând persoanelor să dobândească noi competențe sau să își urmărească interesele în propriul ritm. Prin eliminarea constrângerilor geografice și prin oferirea de oportunități de învățare la prețuri accesibile, MOOC-urile au democratizat educația și au capacitat persoane din medii diverse.

3. **mediile virtuale de învățare (VLE):** Mediile virtuale de învățare sunt platforme online care facilitează experiențele de învățare la distanță. Acestea oferă caracteristici interactive, cum ar fi forumuri de discuții, proiecte de colaborare și resurse multimedia. VLE-urile au contribuit la extinderea accesului la educație dincolo de mediile tradiționale de clasă. Acestea permit studenților cu dizabilități fizice sau limitări geografice să participe activ la activitățile de învățare, promovând incluziunea socială și reducând barierele din calea educației.
4. **Gamificarea în educație:** Gamificarea presupune încorporarea elementelor de joc în contexte educaționale pentru a spori motivația și implicarea. Jocurile și platformele educaționale digitale au câștigat popularitate în ultimii ani. Acestea oferă experiențe de învățare interactive și imersive, făcând educația plăcută și accesibilă pentru diverși cursanți. Gamificarea în educație a adus beneficii în special elevilor marginalizați prin crearea unor medii incluzive și prin satisfacerea diferitelor stiluri de învățare.
5. **Programe de meditații și mentorat online:** Platformele digitale au facilitat înființarea de programe de meditații și mentorat online. Aceste programe pun în legătură elevii cu tutori sau mentori calificați care oferă îndrumare și sprijin personalizat de la distanță. Programele de meditații și mentorat online au contribuit la reducerea decalajelor educaționale și la abilitarea elevilor din medii defavorizate. Acestea oferă atenție individualizată, asistență academică și mentorat, promovând astfel incluziunea socială și egalitatea de șanse la succes.
6. **Rețelele de învățare socială:** Rețelele de învățare socială sunt platforme online care facilitează colaborarea, schimbul de cunoștințe și învățarea reciprocă. Aceste rețele creează comunități virtuale în care cursanții se pot conecta, interacționa și face schimb de idei cu colegii lor la nivel global. Rețelele de învățare socială elimină barierele geografice, încurajează schimbul cultural și favorizează incluziunea socială prin promovarea diversității și a înțelegerii interculturale.



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



Concluzii

Autor: Nida AKCEVİZ OVA

Creativitatea și artele oferă instrumente puternice pentru abordarea inegalităților sociale și educaționale. Prin încorporarea în curriculum a unui conținut artistic divers din punct de vedere cultural și relevant din punct de vedere social, educatorii pot elimina în mod activ stereotipurile, prejudecățile și barierele sistemice. Această abordare le oferă elevilor oportunități de a examina în mod critic problemele sociale, de a dezvolta empatie și de a se angaja în discuții semnificative centrate pe conștientizarea și justiția socială.

Pentru educatorii sociali și cadrele didactice, un set de sfaturi practice poate spori utilizarea eficientă a creativității și a artelor în educație. Printre acestea se numără oferirea unei game de oportunități artistice care să se adreseze diverselor stiluri de învățare, cultivarea unei culturi incluzive în clasă care să respecte și să valorifice contribuțiile tuturor elevilor și încurajarea învățării în colaborare și între colegi prin proiecte artistice. În plus, asigurarea unui acces echitabil la educația artistică pentru toți elevii, indiferent de mediul socio-economic, abilitățile sau moștenirea lor culturală, este esențială pentru promovarea practicilor incluzive.

Predarea creativității și a artelor ca mijloc de promovare a incluziunii sociale are un potențial imens pentru promovarea unei societăți mai incluzive și mai armonioase. Prin îmbrățișarea puterii creativității și a expresiei artistice, indivizi din medii diferite se pot reuni, pot sparge bariere și pot construi legături care transcend diferențele sociale, culturale și economice. Prin cultivarea creativității, indivizii dobândesc capacitatea de a gândi critic, de a rezolva probleme și de a se adapta la situații noi. Aceste abilități nu numai că îmbunătățesc creșterea și dezvoltarea personală, ci și îi echipează pe indivizi cu instrumentele necesare pentru a se implica activ în societate, pentru a contesta prejudecățile și pentru a promova justiția socială. În plus, artele oferă o platformă unică pentru grupurile marginalizate pentru a-și amplifica vocile, a-și împărtăși poveștile și a remodela narațiunile societății.

Adoptând expresia artistică ca mijloc de comunicare, persoanele din toate mediile primesc o voce și o platformă pentru a-și împărtăși experiențele, perspectivele și aspirațiile. Artele oferă un limbaj comun care transcende diviziunile culturale, lingvistice și sociale, permițând legături și dialoguri semnificative. Prin intermediul artelor vizuale, al muzicii, al teatrului și al altor forme de creație, persoanele își pot celebra identitățile unice, pot contesta normele sociale și pot promova un sentiment de apartenență și acceptare.

În plus, artele au un impact profund asupra incluziunii educaționale. Prin integrarea abordărilor bazate pe arte în programul de învățământ, educatorii creează medii de învățare incluzive care se adresează diferitelor stiluri și abilități de învățare. Artele oferă căi alternative de exprimare și înțelegere, permițându-le elevilor să se implice în conținut în moduri care rezonază cu punctele forte și interesele lor individuale. Această abordare valorizează și celebrează diversitatea elevilor, promovează egalitatea de șanse și elimină barierele din calea succesului educațional. Prin încorporarea artelor în practicile educaționale, profesorii pot crea medii de învățare incluzive, pot alimenta aprecierea culturală și pot împuternici elevii să devină agenți ai schimbării pozitive.

Legătura dintre predarea creativității și a artelor și incluziunea socială digitală constă în capacitatea acestora de a sparge barierele și de a oferi persoanelor din medii diverse instrumentele și resursele de care au nevoie pentru a prospera în era digitală. Prin integrarea instrumentelor și platformelor digitale în educația artistică, profesorii pot spori incluziunea, pot extinde orizonturile artistice și pot da posibilitatea indivizilor să se exprime și să se implice în comunitatea globală. Inovarea socială digitală (DSI) a apărut ca un instrument puternic în domeniul educației, permițând profesorilor și



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



educatorilor sociali să încurajeze creativitatea și expresia artistică în rândul elevilor lor. Integrarea creativității, a artelor și a inovării sociale digitale are implicații semnificative pentru profesori și educatori sociali.

În primul rând, încorporarea creativității și a artelor în inovarea socială digitală le permite educatorilor să creeze experiențe de învățare dinamice și captivante. Prin utilizarea instrumentelor multimedia, a realității virtuale sau a platformelor interactive, cadrele didactice pot depăși granițele tradiționale și pot implica elevii într-o învățare practică și experiențială. Prin intermediul expresiei artistice, elevii pot explora probleme sociale complexe, își pot exprima perspectivele și pot colabora cu colegii, ceea ce duce la o înțelegere mai profundă a lumii și a locului lor în cadrul acesteia.

În plus, creativitatea și artele oferă un mediu puternic pentru promovarea empatiei sociale și a înțelegerii culturale în rândul elevilor. Prin încurajarea expresiei artistice și prin expunerea elevilor la diverse narațiuni și perspective, profesorii pot stimula un sentiment de empatie și compasiune. Artele oferă un spațiu sigur pentru ca elevii să exploreze și să își conteste propriile prejudecăți și preconcepții, ceea ce duce la comunități mai incluzive și mai respectuoase. Într-un context digital, profesorii pot facilita schimburile culturale virtuale, proiectele artistice colaborative sau inițiativele de povestire care depășesc granițele geografice și alimentează cetățenia globală.

În cele din urmă, inovarea socială digitală le permite profesorilor și educatorilor sociali să îi împuternicească pe elevi ca agenți activi ai schimbării. Prin furnizarea de platforme și instrumente care amplifică vocile elevilor, educatorii pot alimenta un sentiment de autonomie și le pot da elevilor posibilitatea de a aborda problemele sociale care sunt importante pentru ei. Prin intermediul proiectelor de colaborare, elevii își pot aplica creativitatea și competențele digitale pentru a dezvolta soluții inovatoare pentru problemele din lumea reală. Acest proces nu numai că le cultivă abilitățile de rezolvare a problemelor, dar le însuflă și un sentiment de responsabilitate și de implicare civică, pregătindu-i să devină participanți activi la modelarea unui viitor mai bun.

În concluzie, pentru profesori și educatori sociali, îmbrățișarea fuziunii dintre creativitate, arte și inovare socială digitală deschide noi căi pentru o educație transformatoare. Prin utilizarea instrumentelor și platformelor digitale, prin stimularea empatiei și a înțelegerii culturale și prin împuternicirea elevilor ca promotori ai schimbării, educatorii pot cultiva o generație de indivizi creativi, cu conștiință socială, care sunt pregătiți să abordeze provocările lumii noastre în evoluție rapidă.



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



Despre autori

Nicoleta ACOMI, PhD este vicepreședinte al Asociației TEAM4Excellence, formator în domeniile STEM, digitalizare și incluziune socială, manager de proiect PMP® a peste 30 de proiecte de cercetare, educație și dezvoltare, profesor asociat și prodecan la Universitatea Maritimă Constanța cu peste 20 de ani de experiență; raportor pentru evaluările proiectelor de cercetare ale Asociației Internaționale a Universităților Maritime, vicepreședinte al Women's International Shipping & Trading Association, România, președinte al Asociației Române de Transport Intermodal, fondator și director al Centrului de Formare al Universității Maritime Constanța; delegat în Subcomitetul NCSR al Organizației Maritime Internaționale. Este autoarea a opt cărți și a peste 100 de lucrări academice care acoperă subiecte legate de educație, metodologii de predare și inginerie.

Ovidiu ACOMI deține un MBA obținut la Robert Gordon University UK și este autorul unei cărți și a peste 20 de articole academice. Ovidiu este formator al Institutului Național de Administrație în domeniile comunicare publică și management operațional, membru al Comisiei de Inginerie a ARACIS (organism public de acreditare a universităților tehnice) pentru un mandat de 4 ani, formator EFQM și evaluator internațional pentru Global EFQM Awards, manager de proiecte europene și consultant în management, expert evaluator al Comisiei Europene pentru proiecte de cercetare și inovare, inginer autorizat al Institute of Marine Engineering Science and Technology UK, manager autorizat al Chartered Management Institute UK și deținător al credențialului Project Management Professional (PMP)®.

Nida AKCEVIZ OVA este licențiată în cultură și literatură americană și are un masterat în studii despre femei. Ea este responsabilă de proiectele Erasmus în cadrul departamentului de cercetare și dezvoltare al instituției sale. Prin participarea sa la fazele de pregătire, redactare, dezvoltare și evaluare, ea conduce numeroase proiecte școlare naționale și internaționale.

Alpaslan AKILLI este director al Sariçam HEM. El are cunoștințe și o experiență vastă în gestionarea și implementarea proiectelor finanțate de UE. Are peste 25 de ani de experiență profesională în "Educație, Management, Planificarea Inspecției", precum și în studii de evaluare și apreciere.

Emine ANLAR deține o diplomă de licență în învățământul primar și un master în administrarea afacerilor. Ea lucrează ca administrator de șapte ani. Are o experiență vastă în domeniul învățării adulților și oferă formare pentru formatori.

Helena AREVALO MARTINEZ a studiat traducerea și interpretarea limbilor germană și engleză. A locuit în Marea Britanie, unde a lucrat ca asistentă de profesor și în industria ospitalității. Are experiență ca profesoară de limba engleză și a lucrat cu copii, adolescenți și adulți. În prezent, lucrează la coordonarea și dezvoltarea de proiecte Erasmus și urmează o licență în istoria artei la Universitatea deschisă din Catalonia.

Pınar ARISOY este absolvent al Departamentului de Curriculum și Instruire. A lucrat ca profesor la clasă timp de 12 ani și ca director adjunct într-o școală primară timp de 4 ani. De 1 an lucrează ca coordonator de proiect în cadrul departamentului de cercetare și dezvoltare al Direcției districtuale a educației naționale din Yenisehir. A coordonat 12 proiecte Erasmus, 7 proiecte naționale (TÜBİTAK și Teknofest) și multe proiecte locale. A publicat două capitole de carte și articole de cercetare naționale și internaționale.

Mehmet Necmeddin DINC a absolvit Universitatea din Ankara, Departamentul de Teologie. Are un masterat în sănătate și securitate în muncă. A predat timp de 22 de ani, a fost administrator timp de 8 ani, iar în prezent lucrează ca director al districtului Yenisehir al Educației Naționale. Își încununează expertiza în proiecte locale în domeniul Erasmus.

Fabio MARZANO este licențiat în filosofie și tehnici de comunicare. Studiază pentru un masterat în filosofie, cu interes pentru etica mașinilor. Este angajat la Institutul Național de Securitate Socială. Se



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



ocupă de gestionarea contului de asigurări pentru angajații din administrația publică; a lucrat ca formator în școlile publice în ceea ce privește utilizarea procedurilor IT pentru gestionarea declarației de contribuție.

İbrahim KOCA este licențiat în învățământ primar și istorie. A lucrat ca administrator la Karatas HEM și se ocupă de coordonarea și dezvoltarea proiectelor Erasmus.

Hacı KURT este directorul Karataş HEM. Este licențiat în învățământ primar și are mulți ani de experiență în domeniul învățării pentru adulți.

Yeliz NUR AKARCAY a studiat Relații internaționale și predarea limbii engleze. Este manager de proiect, cu peste 15 ani de experiență în conceperea și coordonarea proiectelor internaționale, precum și experiență în dezvoltarea de metodologii de predare creative și inovatoare, traininguri și cursuri. De asemenea, desfășoară activități pentru adulții slab calificați/cu calificare redusă și a dobândit expertiză în domeniul inovării și incluziunii sociale prin colaborarea cu instituții de educație a adulților din Europa.

Luis OCHOA SIGUENCIA este profesor asociat și cercetător la Academia de Educație Fizică din Katowice - Polonia. Este membru al personalului de la "Facultatea de Management al Sportului și Turismului" și are experiență în utilizarea tehnologiei informației și comunicațiilor aplicate la educație și la locul de muncă. Este doctor în cercetare și inovare în educație la Universitatea din Insulele Baleare - Spania. Are expertiză în Marketing și Management, Antreprenoriat, Tehnologia Informației și Comunicării aplicată în afaceri și educație. Este, de asemenea, vicepreședinte al Institutului de Cercetare și Inovare în Educație din Czestochowa - Polonia. Atribuțiile sale sunt coordonarea și implementarea proiectelor inovatoare și de schimb de bune practici în cadrul programului "ERASMUS +". Activități de cercetare și expertiză în domeniul TIC aplicate la locul de muncă.

Anna PELLEGRINO este președinta Ecoistituto del Friuli Venezia Giulia din Udine. Are mulți ani de experiență în domeniul comunicării, în gestionarea cursurilor de licență și în promovarea culturală și artistică a teatrului și a muzicii, atât pentru Universitatea din Udine, cât și pentru instituții private.

Ozcan YUCEL este manager de proiect cu o experiență de peste 10 ani și este licențiat în managementul resurselor umane la Universitatea Gazi. Din 2012, lucrează ca coordonator de cursuri de formare care se concentrează predominant pe integrarea migranților, incluziunea socială, democrația, promovarea dialogului, implicarea tinerilor, alfabetizarea media și educația globală.

Simone ZORZI este psiholog, analist comportamental și expert în tulburări de neurodezvoltare. Este director al unui serviciu public de sănătate socială pentru persoanele cu dizabilități din regiunea Friuli Venezia Giulia (Italia) și este profesor adjunct de educație specială la Universitatea din Udine. Este autor și coautor al mai multor publicații științifice naționale și internaționale în domeniul științelor sociale, al dizabilității și al tulburărilor de neurodezvoltare.

Despre organizațiile partenere



Sarıçam Halk Eğitimi Merkezi (Sarıçam HEM) este o instituție publică înființată în 2009 în Adana, Turcia, afiliată la Direcția Generală pentru Învățare pe tot parcursul vieții din cadrul Ministerului Educației Naționale. Sarıçam HEM, care oferă servicii de formare pe tot parcursul anului, inclusiv în weekend și seara, îndeplinește sarcini în conformitate cu principiile și obiectivele educației non-formale. Din 2010, Sarıçam HEM este responsabil de executarea și planificarea serviciilor de educație pentru adulți în domeniile educației, formării, orientării, accesului la informații, consilierii, culturii, artelor și sportului. Sarıçam HEM oferă activități de educație non-formală în colaborare cu diverse instituții guvernamentale și private, precum și cu organizații de voluntariat. Principalele sale responsabilități includ implementarea activităților de formare, precum și asistarea și monitorizarea activităților de formare. Sarıçam HEM desfășoară, de asemenea, activități menite să asigure adaptarea adulților care nu au finalizat educația formală la condițiile tehnologice, sociale și culturale în continuă schimbare.



Mesleki Girişimciler ve Toplum Gönüllüleri Derneği (MEGIDER) este o organizație guvernamentală non-profit înființată în 2010. Aceasta își propune să creeze o structură pentru sprijinirea și dezvoltarea organizațiilor de voluntariat care lucrează în domeniile incluziunii sociale, inovării sociale și antreprenoriatului social, solidarității, promovării ocupării forței de muncă, reducerii sărăciei, dezvoltării culturale, învățării pe tot parcursul vieții și eco-dezvoltării. MEGIDER este o organizație care implementează cursuri de formare, în special în domeniile incluziunii sociale, educației speciale, ocupării forței de

muncă, integrării migranților și TIC. MEGIDER oferă educație non-formală tinerilor și adulților cu scopul de a-i ajuta să dobândească competențele de care au nevoie pentru a duce o viață satisfăcătoare și productivă.



Karataş Halk Eğitimi Merkezi (Karataş HEM) este o instituție guvernamentală non-formală care se află în Karataş, Adana, în sudul Turciei. Karataş este un oraș mic, dar are un rang ridicat de populație migrată din Siria. Misiunea noastră este de a conecta oamenii între ei, de a promova învățarea non-formală și pe tot parcursul vieții în rândul societății noastre și de a sprijini proiecte de calitate și inovatoare care corespund nevoilor persoanelor adulte. Noi promovăm: Creativitatea și potențialul artistic al persoanelor adulte, Integrarea și incluziunea grupurilor vulnerabile în societate, inclusiv

a persoanelor cu dizabilități, deficiențe mentale și fizice, minorități etnice, grupuri dezavantajate, șomeri, tineri din zonele rurale, migranți și etc., Participarea activă a persoanelor adulte dezavantajate la diferite cursuri și activități, Sprijinirea persoanelor în dezvoltarea lor personală prin participarea la programe și proiecte europene de educație, sport, știință, cultură, Stil de viață sănătos, sport, activism și inițiativa tinerilor, Crearea unei atitudini proactive față de educație.



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



Ecoistituto del Friuli Venezia Giulia a fost înființat în 1989 și este situat în Udine. Este o organizație de cercetare non-profit specializată în dezvoltarea durabilă. Principalele sale domenii de cercetare sunt:

1. Inovare socială digitală
2. Metodologii inovatoare de predare-învățare
3. Educație specială
4. Robotică socială



DomSpain SLU este o companie de training și consultanță care activează la nivel național și internațional. Aceasta oferă o varietate de servicii pentru sectorul public și privat din Spania și participă activ la programe internaționale prin intermediul unei rețele bine stabilite de parteneri din străinătate. DomSpain este implicată în Pactul UE pentru competențe. Departamentul de formare al DomSpain dezvoltă programe educaționale în patru direcții principale: cursuri/ateliere pentru cursanții adulți, inclusiv cursuri de limbi străine, TIC și cursuri de dezvoltare personală; VET: TIC, limbi străine,

capacitatea de inserție profesională, învățare bazată pe muncă; cursuri de formare pentru educatori, axate pe îmbunătățirea competențelor în domeniul limbilor străine, utilizarea instrumentelor digitale și a noilor metode de predare, învățare mixtă; și activități extracurriculare pentru elevi și părinți, inclusiv limbi străine, robotică, codificare și siguranță pe internet. Cursurile și cursurile de formare sunt puse în aplicare în sediile proprii, precum și în 10 centre civice și 5 școli primare și secundare din provincia Tarragona. Angajăm 40 de educatori și numărăm aproximativ 1400 de elevi în fiecare an academic. În domeniul TIC, DomSpain a dobândit experiență în mulți ani de protecție a infrastructurilor informatice pentru a oferi organizațiilor, întreprinderilor, organismelor publice și altor entități soluții integrale, care le ajută să garanteze securitatea cibernetică. DomSpain oferă îndrumare și sprijin unor entități precum centre educaționale, organisme publice, întreprinderi sociale și ONG-uri în digitalizarea proceselor interne de lucru. De asemenea, DomSpain dispune de o echipă înalt calificată în domeniul tehnologiei informației, care a implementat diverse proiecte naționale și internaționale, printre care se numără dezvoltarea de platforme educaționale. DomSpain este membru al Asociației Internaționale de E-Learning, o rețea internațională de profesioniști, cercetători și studenți în domeniul e-learning.



Yenişehir İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü a fost înființată oficial în 2008 și este situată în Mersin. YIMEM este o autoritate publică și este responsabilă pentru planificarea și coordonarea tuturor tipurilor de activități de educație și formare profesională. YIMEM are sarcina de a supraveghea toate tipurile de instituții educaționale formale și informale. Structura administrativă din cadrul Direcției este formată din școli primare, școli secundare, școli profesionale și instituții de educație non-formală. Misiunea Direcției este de a supraveghea sistemul educațional național turc, de a se asigura că instituțiile de

învățământ funcționează în conformitate cu legislația, de a răspunde nevoilor acestora și de a le supraveghea. YIMEM desfășoară activități educaționale și de formare în conformitate cu principiile și evoluțiile contemporane și își propune să educe oameni creativi, care respectă drepturile omului și mediul înconjurător, în conformitate cu standardele UE, în conformitate cu cerințele erei digitale, prin creșterea calității educației în lumina principiilor laice, libere și democratice. YIMEM formează profesori în stagii de practică în fiecare an și organizează cursuri de formare pentru profesorii din regiune.



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



TEAM4Excellence (T4E) este o asociație din România care își propune să îmbunătățească calitatea vieții prin activități de educație, cercetare și consultanță. Pentru a răspunde provocărilor societale, T4E oferă oportunități de învățare și consiliere profesională pentru incluziunea socială, dezvoltarea și angajabilitatea tinerilor și adulților și echipează formatorii cu competențe și abilități cheie pentru a stimula dezvoltarea personală, dar și profesională. În cadrul a peste 50 de proiecte finanțate de UE, asociația produce și transferă inovare, experiență și know-how prin

cooperarea cu parteneri interni și internaționali. Prin găzduirea de evenimente, cursuri de formare și conferințe, T4E consolidează colaborarea dintre oameni, sprijină organizațiile și reduce decalajele dintre generații. Expertiza vastă în domeniul managementului permite personalului T4E să ofere consultanță companiilor mari și IMM-urilor folosind modelul EFQM și Business Model Canvas.



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



Bibliografie

- Abraham, A. (2018). *Neuroștiința creativității*. Cambridge University Press.
- Adams, K. (2005, 30 iunie). *Sursele inovării și creativității*, National Center on Education and the Economy, preluat de pe <https://eric.ed.gov/?id=ED522111>.
- Adams, R. *Înapoi la colaj: Școala Bushwick oferă cursuri de artă pentru adulți*, Brooklyn paper. Retrieved from <https://www.brooklynpaper.com/back-to-collage-bushwick-school-offers-adult-art-classes/>
- Adobe Creator, *My Creative Type* preluat de la <https://mycreativetype.com/the-creative-types/>
- Educația adulților. (2022, 28 decembrie). Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Adult_education
- Amabile T. M. M. (1982). *Psihologia socială a creativității: O tehnică de evaluare consensuală*. *Revista de psihologie socială și a personalității*
- Amabile, T. M. (1988). *Un model de creativitate și inovare în organizații*. *Research in organizational behavior*, 10, 123-167.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativitatea în context: Actualizare la "The Social Psychology of Creativity"*. Westview Press.
- Anania, L., & Passani, A. (2014). "Ghidul unui autostopist pentru inovare socială digitală". A 20-a conferință biennială ITS: rețeaua și internetul - piețe și politici emergente.
- Arquilla, J., & Ronfeldt (2001). *Networks and Netwars: The Future of Terror, Crime, and Militancy (Viitorul terorismului, criminalității și militantismului)*, RAND's Publications.
- Appel, M. P. (2006). Integrarea artelor în cadrul curriculumului. *Leadership*, 36, 14-17.
- Arslan, M. (2007). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. Anı Publishing, Ankara.
- Augustine, N. R. (2011). Educarea celor dotați. *Știința psihologică în interes public*, 12(1), 1-2
- Baumgartner, Lisa M. (2007). *Învățarea la vârsta adultă : un ghid cuprinzător*
- Baumgartner, Sharan B. Merriam, Rosemary S. Caffarella, Lisa M.; Caffarella, Rosemary S.;
- Beghetto, Ronald & Kaufman, James. (2013). *Fundamentele creativității. Leadership educațional*.
- Bergmann, J., & Sams, A. (n.d.). *Flip your classroom : Ajungeți la fiecare elev din fiecare clasă, în fiecare zi, în fiecare zi*, Ed. Societatea Internațională pentru Tehnologie în Educație.
- Bessen, J. (2018). *Automatizarea și locurile de muncă: Când tehnologia stimulează ocuparea forței de muncă*. *The Journal of Economic Perspectives*, 32(3), 3-24.
- Bilton, C. (2007). *Management și creativitate: De la industriile creative la managementul creativ*. Wiley-Blackwell.



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



Blanchard, K., Carlos, J. P., & Randolph, A. (n.d.). *Cele 3 chei ale emancipării: Eliberați puterea din oameni pentru rezultate uimitoare.*

Bresler L. (2016). *Interdisciplinaritate, interculturalitate, călătorii: Cartografierea unui spectru de experiențe de cercetare(er). În Burnard P., Mackinlay E., Powell K. (Eds.), The international handbook in intercultural arts research (pp. 321-332). Routledge.*

Brunson, R., (2002). *The Art of Peacemaking: Un ghid pentru integrarea educației pentru rezolvarea conflictelor în programele artistice pentru tineret.*

Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2014). *A doua eră a mașinilor: Muncă, progres și prosperitate într-o epocă a tehnologiilor geniale.* W. W. Norton & Company

Bugos, G. (2006). *Richard K. Lester și Michael J. Piore Innovation: Dimensiunea care lipsește.* Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2004. ix 223 pp. ISBN 0-674-01581-9, 24,95 \$. *Enterprise & Society*, 7(2), 418-420. doi:10.1093/es/khj038

Burton, J. M., Horowitz, R. & Abeles, H. (2000). *Învățarea în și prin artă: Problema transferului. Studii în educația artistică*, 41(3): 228-257.1

Universitatea de Stat din California despre creativitate:
<http://www.csun.edu/~vcpsy00h/creativity/define.htm>

Carroll, J. (2020, 15 noiembrie). Cadavrul rafinat: Dacă vrei să schimbi produsul, încearcă să schimbi procesul. Retrieved from <https://www.jimcarrollsblog.com/blog/2017/5/17/exquisite-corpse>

Catterall, J. S., Dumais, S. A., & Hampden-Thompson, G. (2012). *Artele și performanța la tinerii aflați în situații de risc: Constatări din patru studii longitudinale.* Washington, DC: National Endowment for the Arts.

Cefai, C.; Bartolo P. A.; Cavioni, V.; Downes, P.; *Consolidarea educației sociale și emoționale ca domeniu curricular de bază în UE. A review of the international evidence, NESET II report, Luxemburg: Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene, 2018. doi: 10.2766/664439*

Charyton, C. (2015). *Artă, creativitate și cultură: How Art Intersects with Science in the Expression of Artistic Creativity (Cum se intersectează arta cu știința în exprimarea creativității artistice).*

Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning [CASEL]. (2003). În siguranță: Ghidul unui lider educațional pentru programe de învățare socială și emoțională (SEL) bazate pe dovezi. Chicago. <https://casel.org/wp-content/uploads/2016/06/safe-and-sound.pdf>

Cologon, K., Cologon, T., Mevawalla, Z., & Niland, A. (2019). *Ascultarea generativă: Utilizarea anchetei bazate pe arte pentru a investiga perspectivele copiilor mici privind incluziunea, excluderea și dizabilitatea. Journal of Early Childhood Research*, 17(1), 54-69.
<https://doi.org/10.1177/1476718X18818206>

Craft, A., McConnon, L. & Matthews, A. (2006) *Child-initiated play and professional creativity:*

Activarea gândirii de posibilitate a copiilor de patru ani, Thinking Skills and Creativity, 7(1), 48-61



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



Craft, A. (n.red.). Umanizarea înțeleaptă a creativității: un obiectiv pentru educația incluzivă. *Revistaeducacioninclusiva.Es*. Retrieved March 28, 2023, from <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/viewFile/158/152>

Rezolvarea creativă a problemelor și luarea deciziilor (2022), publicat de www.firstselectbh.com, preluat de la: http://www.firstselectbh.com/courses_en.php?id=31&lang=en

Crearea de valoare socială și schimbare prin creativitate și inovare socială. Accesibil la <https://www.researchgate.net/publication/287208157> Using Creativity and Social Innovation to Create Social Value and Change [Accesat la 22 ianuarie 2023].

Creely, E., & Henriksen, D. (2019). Creativitatea și tehnologiile digitale. În 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). *Creativitatea: Fluxul și psihologia descoperirii și invenției*. Harper Perennial.

Csikszentmihalyi, M. (1999). *Implicațiile unei perspective sistemice pentru studiul creativității*. În R. J. Sternberg (Ed.), *Handbook of creativity* (pp. 313-335). Cambridge University Press.

Davenport, T. H., & Kirby, J. (2015). Dincolo de automatizare: Strategii pentru a rămâne angajat în mod profitabil într-o eră a mașinilor foarte inteligente. *Harvard Business Review*, 93(6), 58-65.

Gândirea de proiectare pentru profesori (și elevi). (2022, 25 mai). Recuperat de la <https://www.innovationtraining.org/design-thinking-for-teachers/>

Banca de Dezvoltare, A. (2005). *Strategii de reducere a sărăciei - Lecții din regiunea Asia și Pacific privind dezvoltarea incluzivă* SHILADITYA CHATTERJEE.

Doyle, A. (2022, 14 aprilie). Ce este gândirea creativă? Retrieved from <https://www.thebalancemoney.com/creative-thinking-definition-with-examples-2063744>

Drama și arta în educație. <https://leverageedu.com/blog/wpcontent/uploads/2021/02/Drama-and-Art-in-Education.pdf>

Ebner, Aviva. (2006). *Realizarea de conexiuni prin intermediul artelor vizuale*. Leadership.

Edutopia. (2007). *Fundația educațională George Lucas, creată în 1991*. Recuperat la 4 decembrie 2007, de pe www.Edutopia.org.

Elkington, J., & Hartigan, P. (2018). *The power of unreasonable people: How social entrepreneurs create markets that change the world (Puterea oamenilor nerezonabili: Cum creează antreprenorii sociali piețe care schimbă lumea)*. Harvard Business Press.

Eisner, E. (2002). *Artele și crearea minții*. New Haven, CT: Yale University Press.



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



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). *Promovarea învățării sociale și emoționale: Orientări pentru educatori*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

Elias, M. J., Zins, J. E., Graczyk, P. A., & Weissberg, R. P. (2003). *Implementarea, durabilitatea și extinderea inovațiilor socio-emoționale și academice în școlile publice*. *School Psychology Review*, 32,

Eredics, N. (2018). *Incluziunea în acțiune: Strategii practice pentru a vă modifica curriculumul*. Brookes Publishing.

Agencia Europeană, 2014. *Model de politică pentru TIC incluzive în educația persoanelor cu handicap*. <https://www.european-agency.org/sites/default/files/UNESCOG3ict%20Model%20Policy%20on%20Inclusive%20ICTs%20for%20Education%204-2014.pdf>

Comisia Europeană, Centrul Comun de Cercetare, Sala, A., Punie, Y., Garkov, V., et al., *LifeComp: Cadrul european pentru competența-cheie personală, socială și de învățare pentru a învăța*, Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene, 2020, <https://data.europa.eu/doi/10.2760/302967>.

Facer, K., 2009. *Educational, Social and Technological Futures: Un raport al programului "Dincolo de orizonturile actuale"*. În *Futurelab*: Bristol, Regatul Unit.

Fan, M., & Cai, W. (2020, 04 august). *Cum favorizează un mediu de învățare creativ creativitatea studenților? o examinare a mecanismelor explicative multiple - psihologie actuală*. Retrieved from [https://link.springer.com/article/10.1007/s12144-020-00974-z#:~:text=A%20creative%20learning%20environment%20in,creative%20potential%20\(Chan%20and%20Yuen](https://link.springer.com/article/10.1007/s12144-020-00974-z#:~:text=A%20creative%20learning%20environment%20in,creative%20potential%20(Chan%20and%20Yuen)

Fancourt, D., & Finn, S. (2019). *Care sunt dovezile privind rolul artelor în îmbunătățirea sănătății și a bunăstării? O revizuire a domeniului de aplicare*. Biroul regional al OMS pentru Europa.

Fiske, E. B. (1999). *Campioni ai schimbării: Impactul artelor asupra învățării*. Washington DC: Arts Education Partnership și President's Committee on the Arts and Humanities.

Florida, R. (2002). *Ascensiunea clasei creative: Și modul în care aceasta transformă munca, timpul liber, comunitatea și viața de zi cu zi*. Basic Books.

Gallup, Inc. (2019). *Creativitatea în învățare - Gallup*. Gallup.

Garza, K. (2020, 21 mai). *Gândirea de proiectare și explorarea vocațională*. Retrieved from <https://vocationmatters.org/2020/05/21/design-thinking-for-vocation/>

Gordon, E., & Mihailidis, P. (2015). *"Civic Media: tehnologie, practică de proiectare"*. MIT Press.

Hamburg, I., & Bucksch, S. (2017). *Educația incluzivă și inovarea socială digitală*. *Advances in social sciences research journal*, 4(5).



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



Hanna, G. (2018). *Artă și bunăstare: O trecere în revistă a literaturii*. National Endowment for the Arts.

Hemlin, S., & Allwood, C. M. (2009). *Creativitatea în organizații: O analiză, o sinteză și viitoare direcții de cercetare*. În *The Handbook of Organizational Creativity* (pp. 13-61). Elsevier.

Hennessey, B. A., & Amabile, T. M. (2010). *Creativitatea*. *Annual Review of Psychology*, 61, 569-598.

Hong, L., & Page, S. E. (2004). *Grupurile de rezolvatori de probleme diverse pot depăși grupurile de rezolvatori de probleme de înaltă abilitate*. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 101(46), 16385-16389.

Săli de clasă incluzive: Noțiuni introductive. (2019, 1 decembrie). *Reading Rockets*.

<https://www.readingrockets.org/article/inclusive-classrooms-getting-started>

Ingram, C. (2021, 07 iulie). *7 jocuri suprarealiste pentru a debloca creativitatea*. Retrieved from

<https://artclasscurator.com/surrealist-games/>

IstenicStarcic, A., 2009. *Programa de tehnologie educațională*. În *UP PEF higher education*, pp. 12-15
Koperhttp://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, octombrie 2005, pp. 377-381.

Joo, B.-K. (Brian), McLean, G. N. și Yang, B. (2013). *Creativitatea și dezvoltarea resurselor umane: An Integrative Literature Review and a Conceptual Framework for Future Research (O analiză integrativă a literaturii și un cadru conceptual pentru cercetări viitoare)*. *Human Resource Development Review*, 12(4), 390-421.

Kalleberg, A. L. (2018). *Muncă precară, lucrători nesiguri: Relațiile de muncă în tranziție*. *American Sociological Review*, 83(1), 1-22.

Karkou, V., & Glasman, J. (2004). *Artă, educație și societate: Rolul artelor în promovarea bunăstării emoționale și a incluziunii sociale a tinerilor*. *Spririn pentru învățare*, 19(2), 57-65.
<https://doi.org/10.1111/j.0268-2141.2004.00321.x>

Kim, Kyong-Jee, Kyong-Jee, Frick W. Theodore (2011), *Modificări în motivația studenților în timpul învățării online*. *Educational Computing Research*, Vol. 44(1) 1-23.

Kaletka, C. (2015). *"(Digital) Social Innovation through Public Internet Access Points" (Inovare socială (digitală) prin intermediul punctelor de acces public la internet)*. *Sozialfor-schungsstelle, Dortmund, Germania*.

Kretzmann, J. P., & McKnight, J. L. (1993). *Construirea comunităților din interior spre exterior: O cale spre găsierea și mobilizarea atuurilor unei comunități*. ACTA Publications.

Lawless, K. A. & Brown, S. W. (2015). *Dezvoltarea competențelor de alfabetizare științifică prin simulări globale interdisciplinare, bazate pe tehnologie*: *GlobalEd 2. The Curriculum Journal*, 26(2), 268-289



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



- Lin, K. Y. Y., & Lu, H. P. (2011). *De ce folosesc oamenii rețelele de socializare: An Empirical Study Integrating Network Externalities and Motivation Theory (Un studiu empiric care integrează externalitățile rețelei și teoria motivației)*. *Computers in Human Behavior*, 27, 1152-1161.
- Lombardi, M. M. M. (2007). *Învățare autentică pentru secolul XXI: O privire de ansamblu*. *EDUCAUSE Learning Initiative*, 1, 1-12.
- Maggie Wooll, *Ce este gândirea creativă și de ce contează?* preluat de pe <https://www.betterup.com/blog/creative-thinking>.
- Maiolini, R., Et Al (2016). "Tehnologii digitale pentru inovare socială: An Empirical Recognition on the New Enablers", *J. Technol. Manag. Innov.* 2016. Volume 11, Issue 4, Digital 11(4), pp 22-28.
- Martin, R. L. (2011). *Mentalitatea de inovare*. *Harvard Business Review*, 89(6), 62-72.
- Marzano, G., (2022). *Susținerea creativității și a artelor în era digitală*. IGI Global, 2022.
- Mazla, M. I. S. B., Jabor, M. K. B., Tufail, K., Yakim, A. F. N. și Zainal, H. (2020, septembrie). *Rolul creativității și al inovării în antreprenoriat*. În *International Conference on Student and Disable Student Development 2019 (ICoSD 2019)* (pp. 213-217). Atlantis Press.
- Meitar, R., Abraham C., & Waldman, D. (2009). *Legătura dintre semnificația la locul de muncă și creativitatea angajaților: Rolul de intervenție al identificării organizaționale și al experiențelor psihologice pozitive*. *Creativity Research Journal - CREATIVITY RES J.* 21. 361-375.
- Merriam, Sharan B. & Brockett, Ralph G. *The Profession and Practice of Adult Education: O introducere*. Jossey-Bass, 2007.
- Învățarea Moma. (n.red.). Retrieved from https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/dada/chance-creations-collage-photomontage-and-assemblage/
- Mulgan, G. (2012). "The Theoretical Foundations of Social Innovation" (*Fundamentele teoretice ale inovării sociale*). *The Nature of Social Innovation (Natura inovării sociale)*. Nicholls A. et 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.red.). *Arta inovării Cum contribuie absolvenții de arte plastice la inovare*.
- OCDE. (2018). *Locuri de muncă pentru tineri: Japonia*. Editura OCDE.
- OCDE. (2019). *The future of work: OECD employment outlook 2019*. Editura OCDE.
- OCDE. (2021). *Creativitatea incluzivă: Promovarea diversității și a inovării pentru întreprinderi și societate*. Editura OCDE.
- OCDE, "Arts for Inclusion: Rolul artelor în realizarea incluziunii sociale



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



- OCDE, "Soluționarea creativă a problemelor pentru secolul XXI: Competențe pentru muncă și viață.
- Ohly, S. (2018). Promovarea creativității la locul de muncă - Implicații pentru creativitatea științifică. *European Review*. 26. 1-9.
- Okpara, F. O. (2007). THE VALUE OF CREATIVITY AND INNOVATION IN ENTREPRENEURSHIP: Vol. III (Issue 2).
- Olszewski-Kubilius & Thomson, (2015). Paul, R. & Elder, L. (2012). *Gândirea critică: Tools for taking charge of your learning and your life*. Upple Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Park, D. C., & Bischof, G. N. (2013). Mintea îmbătrânită: Neuroplasticitatea ca răspuns la antrenamentul cognitiv. *Dialogues in Clinical Neuroscience*, 15(1), 109-119.
- Petersen, M. (n.d.). Încorporarea artei în educație: importanța predării creative într-o clasă bazată pe standarde. https://digitalcommons.csumb.edu/caps_thes/353.
- Quidwai, S. (2022, 21 iunie). Ce este design thinking în educație? - proiectarea școlilor. Retrieved from <https://designingschools.org/2022/04/18/what-is-design-thinking-in-education/>.
- Rhodes, M. (1961). O analiză a creativității. *The 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). *Integrarea artei vizuale și a artei interpretative în studiile sociale*.
- Rodrigo, L., Palacios, M., & Ortiz-Marcos, I. (2019). Inovația socială digitală: Analiza procesului de conceptualizare și propunerea de definiție. *Dirección e Organización*, 67, 59-66.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). Definiția standard a creativității. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Runco, M. A. (2014). *Teorii și teme ale creativității: Cercetare, dezvoltare și practică*. (ed. a 2-a.) SUA: Elsevier Inc.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). Definiția standard a creativității. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96.
- Russell-Bowie, D. (2015). *MMADD despre arte: O introducere în educația artistică primară (ed. a 4-a)*. Frenchs Forest, NSW: Pearson Education Australia.
- Sala, A., Punie, Y., Garkov, V. și Cabrera Giraldez, M., *LifeComp: The European Framework for Personal, Social and Learning to Learn to Learn Key Competence*, EUR 30246 RO, Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene, Luxemburg, 2020
- Sawyer, R. K. (2011). *Explicarea creativității: Știința inovării umane*. Oxford University Press.
- Scamper. (n.red.). Extras din <https://sites.google.com/view/engagingstudentswithcontent/create-level-thinking/scamper?pli=1>



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



- Segal, J. W., Chipman, S. F. și Glaser, R. (Eds.) (1985). *Abilități de gândire și de învățare, Volumul 1: relaționarea instruirii cu cercetarea*. Hillsdale, N. J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Shalley, C. E., & Zhou, J. (2008). *Cercetarea creativității organizaționale: O prezentare istorică. Manual de creativitate organizațională*, 3-32.
- Shaw, S., & McLean Parks, J. (2013). *Creativitatea și inovarea organizațională prin formare și dezvoltare. În Handbook of Organizational Creativity (pp. 501-523)*. Elsevier.
- Sinclair, M. L. (n.red.). *Structurarea educației artistice multiculturale pentru a încuraja identitatea culturală pozitivă Recomandări pentru profesorii de artă din învățământul secundar*.
- Sir John Daniel, președinte și director executiv al COL, descrie conținutul noii sale cărți, *Mega-Schools, Technology and Teachers: Achieving Education for All*, în acest videoclip de trei minute. Durata:3:20
- Solina, F. (2022). *Creativitatea în știință și artă*. IntechOpen.
- Sosnik, C. (2022, 10 iunie). *Cum sporesc instrumentele tehnologice creativitatea copiilor?* Ednewsdaily.com; EdNews Daily. <https://www.ednewsdaily.com/how-do-technological-tools-enhance-childrens-creativity/>
- Steples, J. (2022, 22 iulie). *Metodologia predării - diferite tipuri de metode de predare. Actualizat în 2023*. Recuperat de la <https://uqcnepaper1.com/teaching-methodology/>
- Sternberg, R. J. (2003) *Creative thinking in the classroom*, *Scandinavian Journal of Educational Research*, 47(3), 325-338.
- Sternberg, R. J. (2009). *Inteligența academică nu este suficientă WICS: Un model extins pentru o practică eficientă în școală și mai târziu în viață*. Retrieved from: <https://www.clarku.edu/research/mosakowskiinstitute/conferences/mar12/papers/Sternberg.pdf>
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1999). *Conceptul de creativitate: Perspective și paradigme. Manual de creativitate*, 1, 3-15.
- Stenberg, A. (2017). *Ce înseamnă inovare - un termen fără o definiție clară*. preluat de pe <https://www.semanticscholar.org/paper/What-does-Innovation-mean-a-term-without-a-clear-Stenberg/bf0cbc378fd7f776298e0bcc0db7898c4caa4789>
- Dicționarul Cambridge, definiția cuvântului "creativitate": <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/creativity>
- Diferitele tipuri de creativitate: <https://klaxoon.com/insight/the-different-types-of-creativity>
- Cele 8 aplicații excelente pentru profesorii de educație specială. (2018, 30 iulie). *Ghidul programelor de analiză comportamentală aplicată*. <https://www.appliedbehavioranalysisprograms.com/lists/5-great-apps-for-special-education-teachers/>.
- Modelul celor patru C al creativității: <https://www.waldenu.edu/online-masters-programs/ms-in-education/resource/the-four-c-model-of-creativity>



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



Throsby, D., & Zednik, A. (2010). Duce implicarea în artă la beneficii sociale mai largi? *International Journal of Cultural Policy*, 16(3), 317-334.

Tirziu, A. (2016). Stimularea schimbării sociale prin intermediul laboratoarelor de inovare socială. *HOLISTICA Journal of Business and Public Administration*,(2).

Torrance, E. P., Gowan, J. C., Wu, J.-J., & Aliotti, N. C. (1970). Funcționarea creativă a copiilor monolingvi și bilingvi din Singapore. *Journal of Educational Psychology*, 61(1), 72-75.

<https://doi.org/10.1037/h0028767>

Înțeles - pentru diferențele de învățare și gândire. (n.red.). *Understood.org*. Recuperat la 27 martie 2023, de la <https://www.understood.org/>

UNESCO. (2013). *Cultura: Un motor și un facilitator al dezvoltării durabile*. Organizația Națiunilor Unite pentru Educație, Știință și Cultură.

Vaughan, T., Harris, J., & Caldwell, B. J. (n.d.). *BRIDGING THE GAP IN SCHOOL ACHIEVEMENT THROUGH THE ARTS (Reducerea decalajelor în ceea ce privește rezultatele școlare prin intermediul artelor)*, raport de sinteză. www.songroom.org.au.

Wallas, G. (1926). *Arta de a gândi*. New York, NY: Harcourt, Brace and Company.

Warschauer, M (2003). *Tehnologie și incluziune socială: Rethinking the Digital Divide* 294 Recenzii de carte. Recenzie de carte de Gray Jerry, (1), 294-297.

Ce este terapia ocupațională? *Terapia ocupațională*. Disponibil la:

<http://aboutoccupationaltherapy.com.au/>

De ce este importantă creativitatea în sala de clasă? (n.red.). *Canva.com*. Recuperat la 28 martie 2023, de la <https://www.canva.com/learn/19-ideas-to-promote-more-creativity-in-your-classroom/>

Wiley, D., Green, C. & Soares, L. (2012). *Reducerea dramatică a costului educației cu OER - Cum deschid resursele educaționale deschise ușa către învățarea gratuită*. 2012, Educause.

Winner, E. (2000). *Originile și scopurile înzestrării*. *American Psychologist*, 55(1), 159-169.

Winner, E., Goldstein, T. R., & Vincent-Lancrin, S. (2013). *Artă de dragul artei?: Impactul educației artistice*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9789264180789-en>.

Lideri mondiali în domeniul experienței utilizatorilor bazate pe cercetare. (n.red.). *Gândirea de design* 101. Retrieved rom <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>

Poți să înveți pe cineva să fie mai creativ. (2021, 02 septembrie). Retrieved from

<https://hbr.org/2015/02/you-can-teach-someone-to-be-more-creative>