



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



## Applying Arts for Education, Creativity and Innovativeness

# Metodologia sul come applicare le arti e la letteratura per l'educazione, la creatività e l'innovazione

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*

## Sommario

|                                                                                                                                                                                                      |           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>A. Introduzione ed Infografica .....</b>                                                                                                                                                          | <b>3</b>  |
| <b>B. Quadro di Apprendimento della Metodologia .....</b>                                                                                                                                            | <b>9</b>  |
| a) Obiettivi di Apprendimento .....                                                                                                                                                                  | 9         |
| b) Gruppi target diretti e indiretti .....                                                                                                                                                           | 9         |
| c) Risultati di Apprendimento in termini di Conoscenze, Abilità e Competenze .....                                                                                                                   | 11        |
| <b>C. Parte I: Perché usare le arti e la letteratura nell'Educazione degli Adulti? .....</b>                                                                                                         | <b>13</b> |
| a) Combinare teoria e storia delle arti e della letteratura con i principi dell'educazione non formale e informale .....                                                                             | 13        |
| b) Creatività ed innovazione nell'insegnamento di oggi e le 3 categorie di competenze e conoscenze di cui gli studenti hanno bisogno per avere successo nel lavoro e nella vita del 21° secolo ..... | 22        |
| c) Imprenditorialità e competenze imprenditoriali .....                                                                                                                                              | 28        |
| d) Esempi di programmi educativi, iniziative e programmi di studio dell'istruzione formale, che utilizzano le arti e la letteratura per stimolare la creatività e l'innovatività degli studenti ...  | 31        |
| e) Quali potrebbero essere i risultati previsti se utilizzassimo arti e letteratura nell'educazione di adulti per insegnare le competenze imprenditoriali? .....                                     | 35        |
| <b>D. Parte II: Come usare le arti e la letteratura nell'Educazione degli Adulti? .....</b>                                                                                                          | <b>36</b> |
| 1) Fondamenti di Educazione Artistica – 3 pilastri pedagogici complementari .....                                                                                                                    | 36        |
| 2) Principi fondamentali della terapia artistica e della teoria dei colori .....                                                                                                                     | 41        |
| 3) Fondamenti di scrittura creativa e storytelling .....                                                                                                                                             | 46        |
| <b>E. Parte III: Piano delle Lezioni / Sessioni .....</b>                                                                                                                                            | <b>51</b> |
| a. Tecniche e metodi rilevanti dell'educazione non formale e informale degli adulti da utilizzare (dinamiche di gruppo, tecniche di coaching, riflessione e auto-riflessione dei discenti)           | 51        |
| b. Linee guida su come sviluppare attività per l'applicazione delle arti e della letteratura nell'educazione non formale degli adulti .....                                                          | 54        |
| c. Schema di un piano di lezioni / sessioni per l'applicazione delle arti e della letteratura per promuovere la creatività e l'innovazione su temi legati alle capacità imprenditoriali .....        | 59        |
| d. Criteri per la mappatura di opere d'arte e di letteratura adatte alle attività .....                                                                                                              | 62        |

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*

## A. Introduzione ed Infografica

In passato si diceva agli insegnanti e agli educatori cosa, quando e come insegnare. Ci si aspettava che usassero gli stessi metodi delle generazioni precedenti, e qualsiasi deviazione dalle pratiche tradizionali era scoraggiata.

Oggi, gli educatori sono incoraggiati ad adattarsi e ad adottare nuove pratiche che riconoscono sia l'arte che la scienza dell'apprendimento. Riconoscono che il loro ruolo più importante è quello di conoscere ogni studente come individuo per comprendere i suoi bisogni unici, lo stile di apprendimento, il suo background sociale e culturale, i suoi interessi e le sue abilità. Per poterlo fare, gli educatori e i professionisti della formazione hanno bisogno di nuovi strumenti di apprendimento e di pratiche innovative. E le arti e la letteratura possono fornire loro questo nuovo approccio.

**“Applying Arts for Education, Creativity and Innovativeness” (AA4ECI)** è un progetto congiunto di 6 organizzazioni con diversi background e competenze nel campo dell'educazione formale e non formale. Il partenariato comprende due ONG, due enti di formazione privati, un'università e un ente pubblico, come segue:

|                                                                                     |                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | UFFICIO PER IL MONITORAGGIO E LO SVILUPPO DELLE RISORSE UMANE, Lituania<br><a href="http://www.zispb.lt">www.zispb.lt</a> |
|  | NIKANOR LTD, Bulgaria<br><a href="http://www.nikanor.bg">www.nikanor.bg</a>                                               |
|  | OPENEUROPE, Spagna<br><a href="http://www.openeurope.es">www.openeurope.es</a>                                            |
|  | EUROPEAN GRANTS INTERNATIONAL ACADEMY SRL, Italia<br><a href="http://www.egina.eu">www.egina.eu</a>                       |
|  | UNIVERSITÀ DI USAK, Turchia<br><a href="http://www.usak.edu.tr">www.usak.edu.tr</a>                                       |

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*

|                                                                                                    |                                                                                   |                                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  's-Hertogenbosch |  | COMUNE DI 'S-HERTOGENBOSCH, Paesi<br>Bassi<br><a href="http://www.weenerxl.nl">www.weenerxl.nl</a> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|

Il progetto è realizzato con il sostegno finanziario del Programma Erasmus+ dell'Unione Europea, attraverso l'Agenzia Nazionale Lituana (progetto # 2019-1-LT01-KA204-060488).

Seguendo il principio secondo cui *l'apprendimento creativo ha bisogno di un insegnamento creativo*, il progetto mira ad **incoraggiare l'utilizzo creativo della letteratura e delle belle arti nell'educazione non formale e informale e a fornire agli educatori di adulti e ai professionisti della formazione una metodologia pratica e strumenti per applicarla al processo educativo.**

Gli obiettivi specifici del progetto sono:

1. Sviluppare una metodologia e un manuale "train-the-trainer" per l'utilizzo creativo delle arti nell'educazione non formale e informale degli adulti e per sbloccare il potenziale creativo di leader, decisori e imprenditori;
2. Migliorare competenze e conoscenze dei formatori di adulti, degli educatori, dei professionisti delle risorse umane, degli imprenditori e dei discenti adulti in generale su come utilizzare le arti per stimolare la creatività e l'innovazione, e per stimolare l'autosviluppo e il pensiero "fuori dagli schemi";
3. Migliorare le capacità dei professionisti della formazione e dei discenti adulti per aumentare l'intelligenza emotiva nelle soluzioni di business quotidiane e nel processo decisionale, per esplorare nuove opportunità e sostenere lo spirito imprenditoriale;
4. Creare una rete non formale di professionisti nel campo dell'educazione non formale e informale per migliorare il sostegno internazionale e intergenerazionale e lo scambio di esperienze, buone pratiche e lezioni apprese sul campo;
5. Promuovere la cooperazione intersettoriale e transnazionale e lo scambio di buone pratiche tra i Paesi partner e i centri di istruzione e formazione nell'educazione formale, non formale e informale.

*L'innovatività dell'approccio consiste nel fatto che permetterà agli educatori e agli esperti di formazione che non sono artisti professionisti né specialisti di belle arti e letteratura di utilizzarle nel processo educativo.*

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*

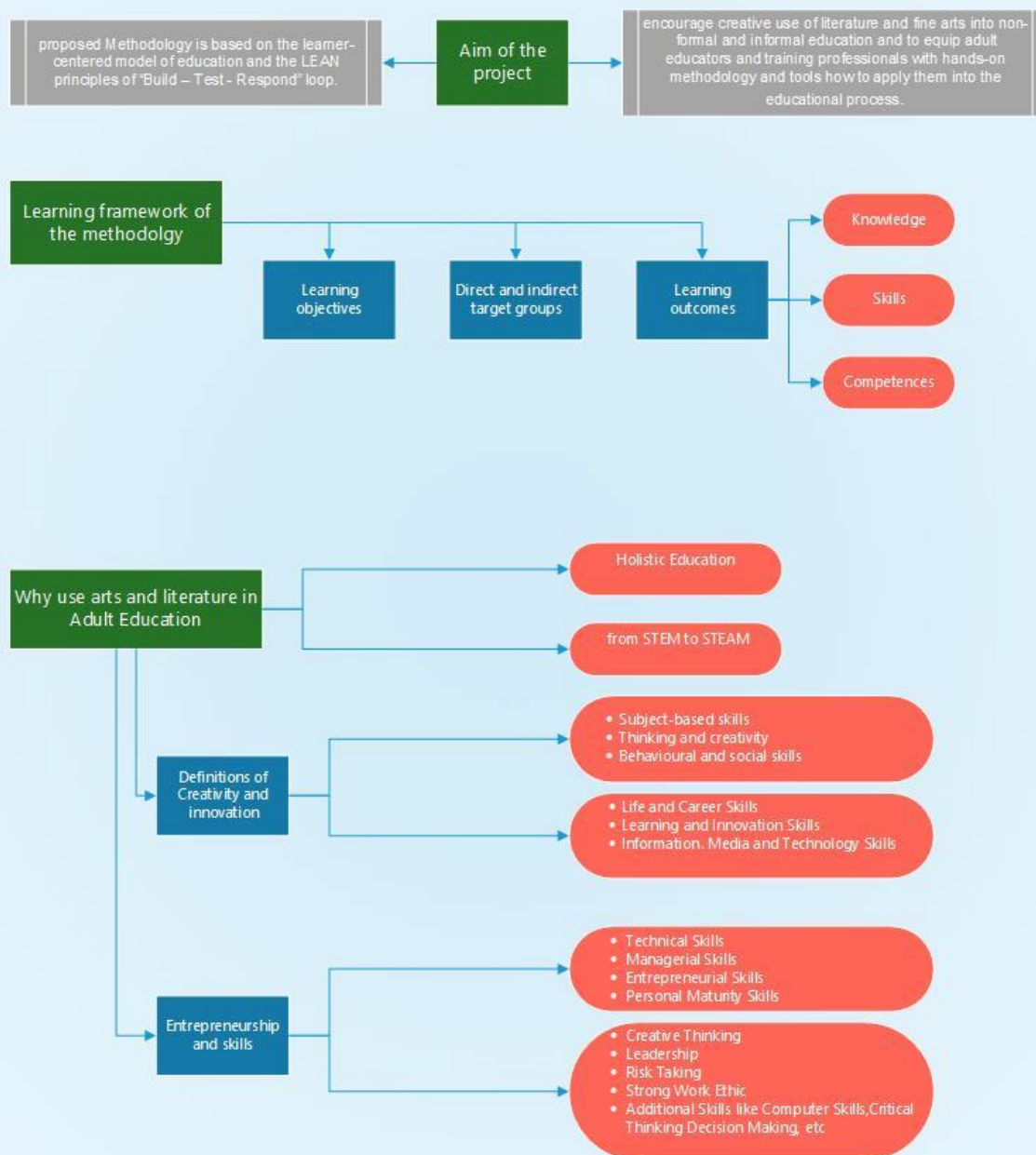


**La Metodologia proposta si basa sul modello di educazione incentrato sul discente e sui principi LEAN del ciclo "Costruire - Testare - Rispondere".**

*L' impatto previsto del progetto* è in diverse direzioni. **Da un lato** - arricchire le conoscenze e le competenze degli educatori e dei professionisti della formazione sul come applicare le belle arti e la letteratura nell'educazione formale, non formale e informale degli adulti ed utilizzarle per stimolare l'intelligenza emotiva dei loro allievi e per sbloccare il loro pensiero critico e "fuori dagli schemi", il loro potenziale creativo e la loro capacità d'innovazione. **Il secondo aspetto** è quello di accrescere le loro conoscenze sul patrimonio culturale nazionale ed europeo e la consapevolezza di come utilizzarlo a fini educativi. **Il terzo aspetto** è quello di promuovere, attraverso le attività del progetto, la creazione di reti tra organizzazioni per l'educazione degli adulti, fornitori di formazione, ONG ed enti pubblici a livello nazionale e internazionale per favorire lo sfruttamento dei risultati del progetto e migliorare la qualità del processo educativo in ogni Paese partner.

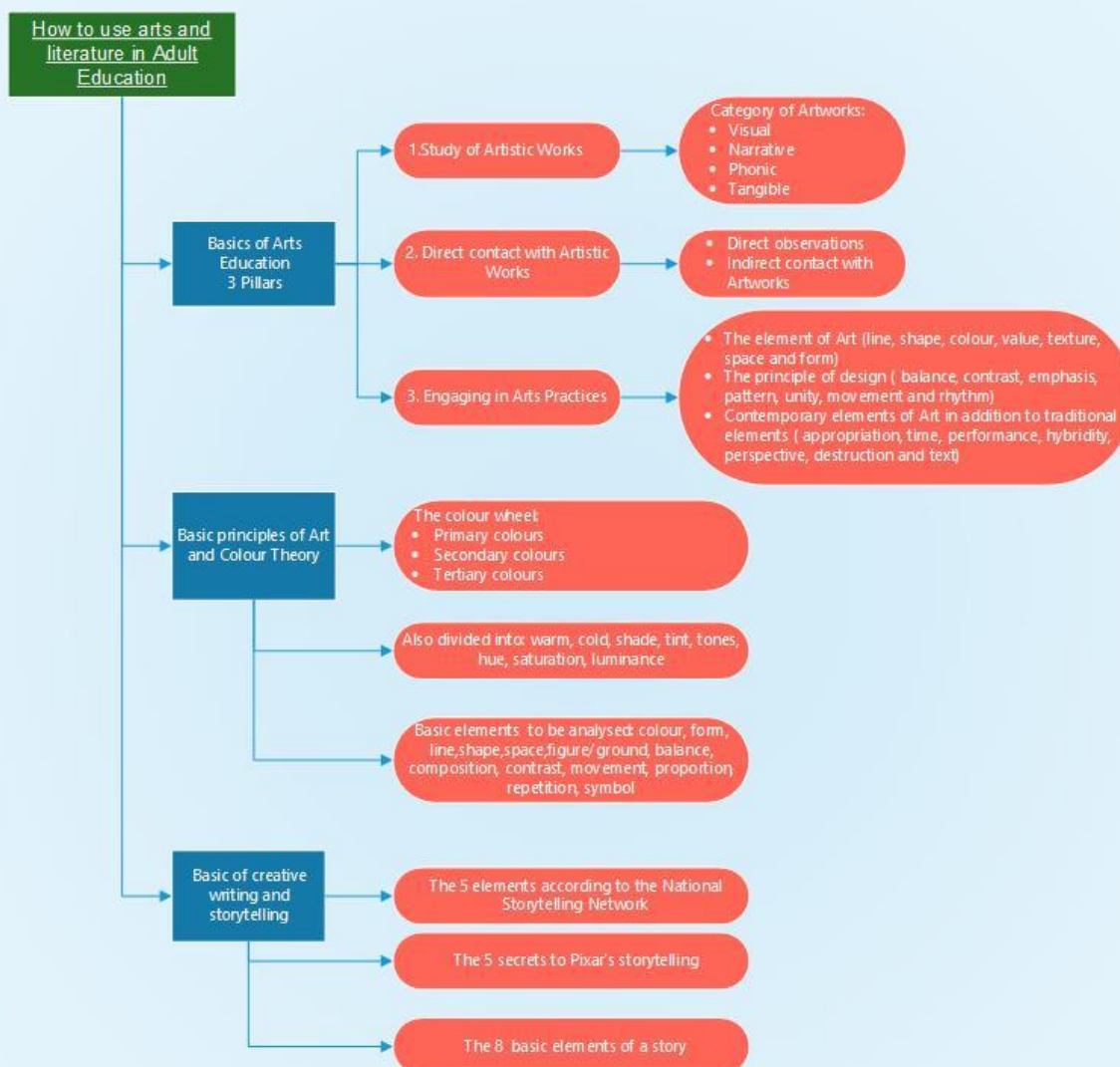
**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*



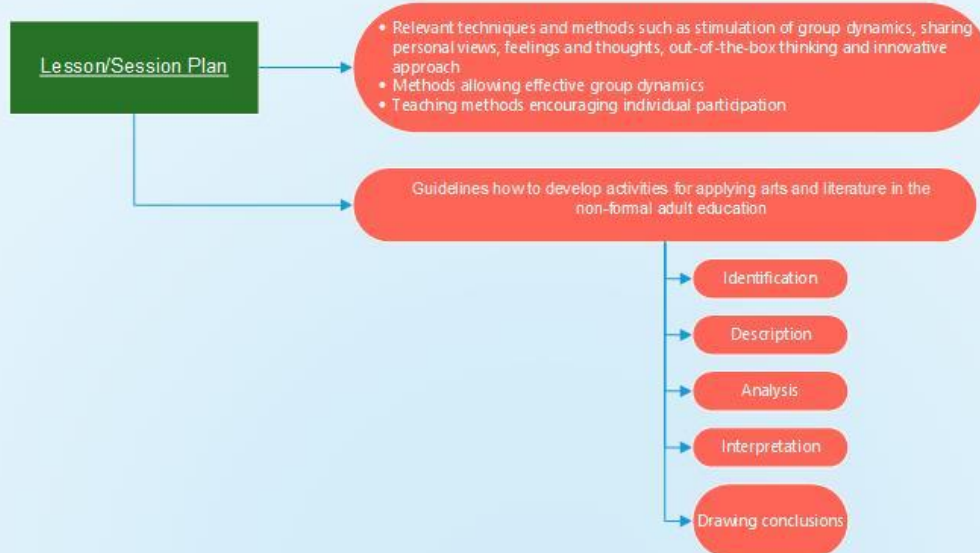
2019-1-LT01-KA204-060488

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*



2019-1-LT01-KA204-060488

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*



**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*



## B. Quadro di Apprendimento della Metodologia

### a) Obiettivi di Apprendimento

Lo scopo principale della Metodologia è quello di dare una struttura comune al Manuale Train-the-Trainer sviluppato nell'ambito del progetto AA4ECI, presentare il nuovo metodo ai partner e ai gruppi target ed aiutarli ad applicarlo nelle loro attività didattiche.

La Metodologia ha i seguenti obiettivi di apprendimento:

- Aiutare gli educatori di adulti e gli altri professionisti della formazione a migliorare le loro conoscenze, abilità e competenze su come applicare le arti e la letteratura nel processo educativo in modo da stimolare la creatività e l'innovatività dei loro allievi;
- Fornire una guida su come dovrebbero essere sviluppate le lezioni, le sessioni e le attività per l'applicazione delle arti e della letteratura nell'educazione degli adulti dovrebbero essere sviluppate;
- Fornire un modello comune di un piano di lezioni/sessioni per l'applicazione delle arti e della letteratura per promuovere la creatività e l'innovatività in argomenti legati alle capacità imprenditoriali;
- Fornire criteri per la mappatura delle opere d'arte e di letteratura adatte alle attività e alle lezioni/sessioni sviluppate.

### b) Gruppi target diretti e indiretti

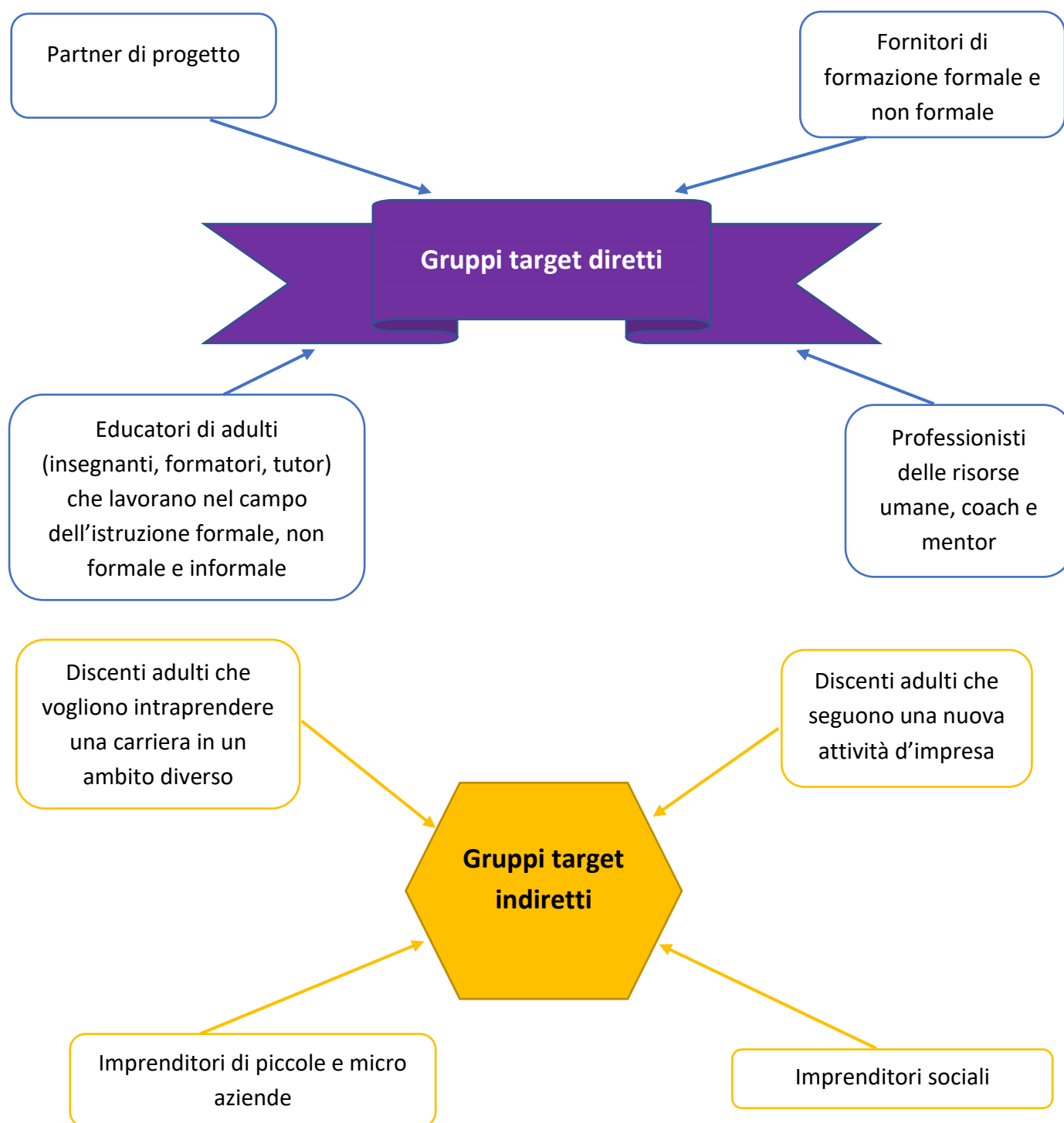
I gruppi target della Metodologia corrispondono a quelli del progetto AA4ECI e si dividono in:

- **Gruppi target diretti**, che beneficeranno direttamente della Metodologia sviluppata sul come applicare le arti e la letteratura per l'educazione, la creatività e l'innovazione;
- **Gruppi target indiretti**, che saranno indirettamente supportati dall'approccio innovativo di apprendimento per incorporare le belle arti e la letteratura nell'educazione degli adulti.

I diversi tipi di gruppi target sono mostrati nei grafici sottostanti:

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*



**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*

## c) Risultati di Apprendimento in termini di Conoscenze, Abilità e Competenze

I Risultati di Apprendimento della Metodologia sono in tre direzioni:

- Conoscenze;
- Abilità;
- Competenze.

Sono presentati qui di seguito:

| CONOSCENZE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Gli educatori di adulti e i partner di progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Saranno introdotti ai principi di base dell'Educazione Artistica;</li> <li>Avranno familiarità con i principi di base della terapia artistica e della teoria dei colori;</li> <li>Conosceranno le basi della scrittura creativa e dello storytelling;</li> <li>Avranno familiarità con i programmi educativi, le iniziative e i programmi di studio dell'educazione formale, che utilizzano le arti e la letteratura per stimolare la creatività e l'innovatività degli studenti;</li> </ul>                                                                                                                               |
| ABILITÀ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <p>Gli educatori di adulti e i partner di progetto saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Combinare la teoria e la storia delle arti e della letteratura con i principi dell'educazione non formale e informale;</li> <li>Sviluppare le proprie attività per l'applicazione delle arti e della letteratura nell'educazione non formale degli adulti;</li> <li>Preparare un piano di lezioni/sessioni per l'applicazione delle arti e della letteratura per promuovere la creatività e l'innovazione in argomenti legati alle capacità imprenditoriali;</li> <li>Selezionare le proprie opere d'arte e letteratura adatte alle proprie attività legate alle tematiche imprenditoriali;</li> </ul> |
| COMPETENZE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <p>Gli educatori di adulti e i partner di progetto saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Riconoscere il passaggio da STEM a STEAM – “Science”, “Technology”, “Engineering” e “Mathematics” ➡ “Science”, “Technology”, “Engineering”, “ARTS” e “Mathematics”;</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*



- Valorizzare la creatività e l'innovazione nel processo di insegnamento e di apprendimento odierno;
- Ispirare altri sulle 3 categorie di competenze e conoscenze di cui gli studenti hanno bisogno per avere successo nel lavoro e nella vita nel 21° secolo;
- Mettere in pratica con successo le tecniche e i metodi dell'educazione non formale e informale degli adulti, come le dinamiche di gruppo, le tecniche di coaching, la riflessione e l'auto-riflessione degli studenti.

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*

## C. Parte I: Perché usare le arti e la letteratura nell'Educazione degli Adulti?

### a) Combinare teoria e storia delle arti e della letteratura con i principi dell'educazione non formale e informale

Nel mondo delle imprese del 21° secolo, gli enti pubblici, le organizzazioni non-profit e le società in generale richiedono sempre più persone creative, flessibili, adattabili e innovative. Secondo alcune ricerche, il 72% dei dirigenti d'azienda afferma che la creatività è l'abilità numero uno che cercano al momento dell'assunzione<sup>1</sup>. Purtroppo, sia il settore privato che quello pubblico riferiscono che molti dei laureati di oggi non hanno abbastanza competenze che consentano loro di esprimersi, di valutare criticamente il mondo che li circonda e di impegnarsi attivamente nei vari aspetti dell'esistenza umana.

Ciò pone nuove sfide di fronte ai sistemi educativi formali e informali, che devono evolvere per corrispondere a queste condizioni mutevoli. Diventa necessario per loro combinare conoscenze teoriche e pratiche con lo sviluppo di competenze direttamente applicabili, come il pensiero critico e la risoluzione dei problemi, la creatività e l'innovazione, la comunicazione, la collaborazione e l'imprenditorialità tra di esse, che sono essenziali per il successo dello sviluppo personale e professionale degli studenti, dei dipendenti, degli uomini d'affari e degli imprenditori di oggi e di domani.

***Tutti gli esseri umani hanno un potenziale creativo, che a volte deve essere sbloccato***

**L'arte e la letteratura forniscono un ambiente e pratiche adeguate, in cui gli studenti sono attivamente coinvolti in esperienze creative e pratiche di apprendimento innovative.** Un documento delle Politiche sviluppato dall'UNESCO<sup>2</sup> indica che "introdurre gli allievi ai processi artistici, pur incorporando elementi della propria cultura nell'educazione, coltiva in ogni individuo un senso di creatività e iniziativa, una fertile immaginazione, un'intelligenza emotiva e una "bussola" morale, una capacità di riflessione critica, un senso di autonomia e libertà di pensiero e di azione. L'educazione nelle e attraverso le arti stimola anche lo sviluppo cognitivo e può rendere come e cosa gli studenti apprendono più rilevante per le esigenze

<sup>1</sup> <https://www.americansforthearts.org/by-topic/arts-education>

<sup>2</sup> [http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts\\_Edu\\_RoadMap\\_en.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_en.pdf)  
**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*



delle società moderne in cui vivono. Come illustra un'ampia letteratura educativa, sperimentare e sviluppare l'apprezzamento e la conoscenza delle arti permette di sviluppare prospettive uniche su una vasta gamma di aree tematiche; prospettive che non possono essere scoperte attraverso altri mezzi educativi.”

**L'applicazione delle belle arti e della letteratura nel processo educativo corrisponde ai principi fondamentali dell'educazione olistica**, descritta da uno dei suoi pionieri - Ron Miller, in questo modo<sup>3</sup>:

### **“L'educazione olistica**

è una filosofia dell'educazione basata sulla premessa che ogni persona trovi identità, significato e scopo nella vita attraverso i legami con la comunità, con il mondo naturale e con i valori umanitari come la compassione e la pace. L'educazione olistica mira a suscitare nelle persone un'intrinseca riverenza per la vita e un amore appassionato per l'apprendimento.”

In questo modo, l'educazione basata sull'approccio olistico e che include le arti e la letteratura nel processo di apprendimento cerca di integrare più livelli di significato e di esplorazione ed esperienza, piuttosto che definire e fornire una conoscenza ristretta delle materie da insegnare.

---

<sup>3</sup> <http://www.schoolaroundus.org/holisticeducation>

In altre parole:

Utilizzando esperienze di vita reale, eventi attuali, diverse forme d'arte visiva e narrativa e altre vivaci fonti di conoscenza, invece di semplici informazioni da libro di testo, gli educatori

***L'educazione olistica alimenta  
un senso di meraviglia.***

possono favorire l'attitudine all'apprendimento dei loro studenti. Incoraggiando pratiche di riflessione e di interrogazione piuttosto che la memorizzazione passiva dei fatti, gli educatori

e i tutor mantengono viva la "fiamma dell'intelligenza" dei loro studenti, che è molto più di un'astratta capacità di risolvere i problemi<sup>4</sup>.

L'educazione olistica si occupa quindi maggiormente dello sviluppo delle capacità intellettuali, emotive, artistiche, creative e spirituali di una persona. Opera per **cambiare i presupposti del discente e stimolare il suo pensiero critico e "fuori dagli schemi"**. Incoraggia inoltre gli studenti a **riflettere su come le loro azioni hanno un impatto sugli altri e sul mondo che li circonda**.

Lavorando su veri e propri casi di studio, gli studenti acquisiscono numerose competenze, importanti per la loro futura esperienza accademica o professionale. Ma soprattutto, **imparano a riflettere sui problemi e a pensare in modo critico su di essi**, che sono competenze che possono essere facilmente trasferite e utilizzate in molteplici circostanze<sup>5</sup>.

Tra gli altri aspetti dell'approccio olistico all'educazione e all'applicazione delle arti e della letteratura in ambienti di apprendimento ci sono:

- **l'idea di collegamenti** tra diversi aspetti della vita e del vivere, che sono interconnessi, integrati e legati;
- **l'idea di significatività**, poiché le persone tendono ad imparare meglio quando l'argomento è importante per loro. In questo modo, il processo di apprendimento dovrebbe iniziare con ciò che l'allievo può conoscere o capire dalla sua esperienza e dal suo punto di vista e ciò che ha un significato per lui anziché ciò che altri pensano o sentono dovrebbe essere significativo per lui.

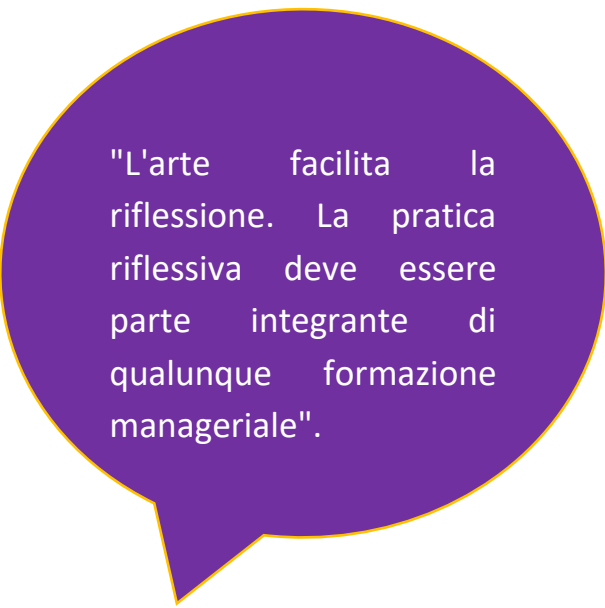
---

<sup>4</sup> [http://www.holisticedinitiative.org/wp-content/uploads/documents/ron\\_miller-holistic\\_education\\_a\\_brief\\_introduction.pdf](http://www.holisticedinitiative.org/wp-content/uploads/documents/ron_miller-holistic_education_a_brief_introduction.pdf)

<sup>5</sup> <https://www.educationcorner.com/holistic-education.html>

Nella maggior parte dei casi, **la pedagogia artistica** si concentra sui bambini, mentre nell'educazione degli adulti le arti e la letteratura sono generalmente considerate come attività di "tempo libero" o come terapia, o come attività che dovrebbero portare gioia e un senso di calma. In questo modo, il loro potenziale per stimolare la creatività, l'innovatività e il pensiero fuori dagli schemi non è pienamente esplorato.

Il **Professor P. Vijayakumar**, che è il Presidente del Centro per la Leadership Sociale e Organizzativa (C SOL) presso il Tata Institute of Social Sciences (TISS) di Mumbai, India, **utilizza l'arte come strumento di insegnamento in modo estensivo nel corso di Sviluppo e Cambiamento dell'Organizzazione per gli studenti del master.**



"L'arte facilita la riflessione. La pratica riflessiva deve essere parte integrante di qualunque formazione manageriale".

Egli afferma<sup>6</sup>:

### **Perché le Arti e la Letteratura sono uno strumento così potente nel processo educativo?**

- Esse **riflettono il progresso umano** e rispecchiano le più grandi conquiste della storia dell'umanità nel corso dei secoli e delle culture;
- Esse **toccano le persone emotivamente**, poiché quando una persona vede un dipinto, una stampa, una fotografia, una scultura, una poesia o un romanzo potenti, è influenzata molto profondamente a livello fisiologico, piuttosto che dalla lettura di semplici fatti o figure;

---

<sup>6</sup> Lubna Kably, "Brushing up on HRD through Art", Times of India, 25 Novembre 2013





- Esse **creano consapevolezza tra le persone e le culture** in quanto le opere d'arte si basano su valori, che sono universali e trasferibili da cultura a cultura e dal passato al presente;
- Esse **narrano storie visive o orali** e, in questo modo, presentano le informazioni in modo facilmente comprensibile anche alle persone meno istruite;
- Esse **rompono le barriere culturali, sociali ed economiche tra le diverse nazioni e i gruppi etnici e religiosi**, poiché le opere d'arte e la letteratura si relazionano con le emozioni e le esperienze delle persone. Pertanto, tutti possono apprezzare l'arte e la letteratura indipendentemente dal loro background sociale, dal genere, dalla religione, dalla situazione economica o dall'appartenenza politica;
- Non fanno sì che gli studenti si limitino ad assorbire informazioni, ma li aiutano a **pensare alle proprie esperienze e alle proprie pratiche e li incoraggiano a portare nuove idee.**

**Le arti e la letteratura sbloccano il potenziale degli studenti, li ispirano a fare le loro scoperte e le collegano in modo creativo con le loro attuali conoscenze e competenze.**

Al giorno d'oggi i lavori sono complessi e interdisciplinari, e le persone hanno bisogno di sviluppare non solo eccellenti competenze tecniche, ma anche di imparare a combinare diversi aspetti di **Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica (STEM)** nella loro formazione e nel loro lavoro. È necessario che sappiano come i diversi soggetti si integrano e lavorano insieme. Ma anche che sviluppino una passione per l'esplorazione e la crescita.

In questo modo, l'educazione formale e informale non è più una semplice memorizzazione dei fatti, ma l'apprendimento di come leggere i dati, valutare le informazioni, porre domande, pensare in modo critico e risolvere i problemi. La necessità di competenze applicate e di innovazione cambia i requisiti dell'istruzione e aumenta l'importanza di una forma integrata di apprendimento che assomigli alla vita reale.

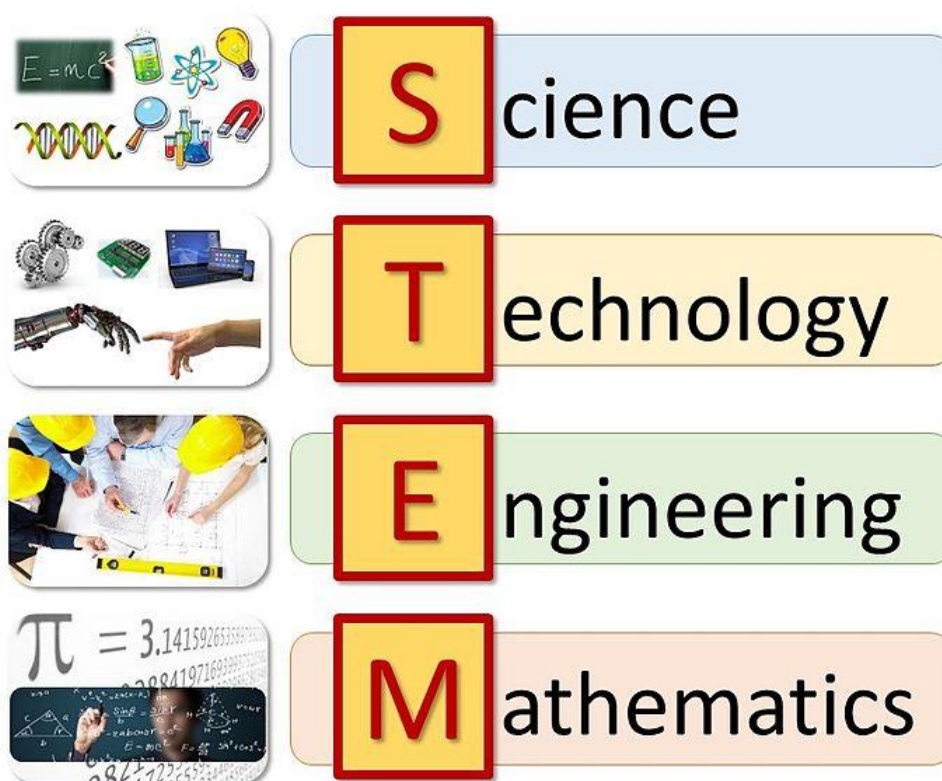
**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*

## Passaggio da STEM a STEAM e vantaggi dell'aggiunta di A

### Cosa sono le STEM?

È un programma educativo che combina **Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica**. Vuole essere un approccio globale, e invece di insegnare ogni materia separatamente, gli educatori mirano ad incorporare alcuni o tutti gli elementi delle STEM in ogni progetto<sup>7</sup>. I programmi di apprendimento basati sulle STEM possono spaziare dalla scuola materna ai programmi di master e sono ora disponibili in molti Paesi.



Fonte: <https://www.differencebetween.com/difference-between-stem-and-steam/>

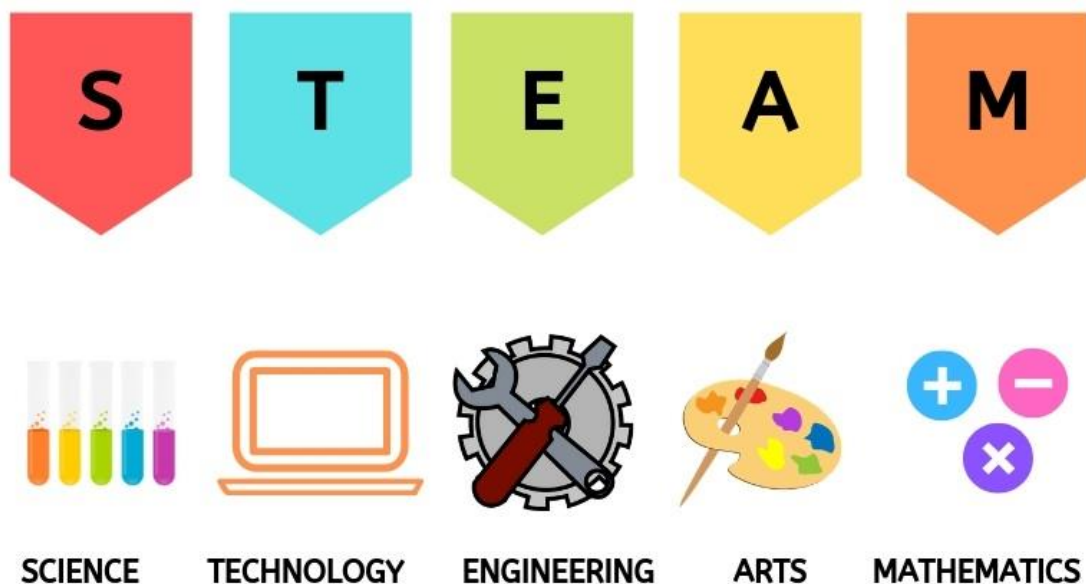
<sup>7</sup> <https://www.niche.com/blog/stem-vs-steam-vs-stream/>

2019-1-LT01-KA204-060488

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*

## Cosa sono le STEAM?

Esse incorporano gli elementi delle **STEM**, ma aggiungendo **ARTE** al mix. I progetti sono nuovamente basati sulla scienza, ma includono anche l'espressione artistica, e le lezioni incorporano il pensiero creativo e le arti applicate in situazioni reali.



 Visit [www.differencebetween.com](http://www.differencebetween.com)

Fonte: <https://www.differencebetween.com/difference-between-stem-and-steam/>

**L'approccio STEAM si basa sulla comprensione che l'arte non sia solo lavorare in uno studio, ma anche scoprire nuovi approcci alle cose e creare nuovi modi per risolvere i problemi.** Copre tutti i tipi di arti - umanistiche, linguistiche, danza, teatro, musica, arti visive, design e nuovi media, ed è un modo per incoraggiare gli studenti a pensare fuori dagli schemi, anche nelle situazioni abituali e nei problemi quotidiani.

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*

Georgette Yakman, una fondatrice dell'iniziativa STEAM, la descrive come<sup>8</sup>:

“Scienza e Tecnologia,  
interpretate attraverso  
l'Ingegneria e le Arti, il tutto  
basato su elementi di  
Matematica”

**I modelli educativi STEM e STEAM si basano sull'integrazione, sull'approccio globale e sull'apprendimento interdisciplinare.** Essi sono allineati con il modo in cui le persone lavorano e risolvono i problemi di oggi e aiutano gli educatori a prepararli a competere con successo nell'economia dell'innovazione del 21° secolo. Le lezioni si basano su inchieste, esplorazioni e riflessioni e si articolano intorno a casi reali e progetti pratici.

**L'iniziativa “Schooled by science” definisce i 6 vantaggi dell'Educazione STEAM<sup>9</sup>:**

1. Incoraggia il pensiero indipendente e critico;
2. Offre un approccio interdisciplinare e si basa sulla collaborazione e l'innovazione in tutte le materie e durante le lezioni;
3. Utilizza l'apprendimento orientato all'obiettivo;
4. Sviluppa competenze creative per la risoluzione dei problemi, essenziali per il mercato del lavoro attuale;
5. Coinvolge applicazioni del mondo reale e spinge gli studenti a pensare fuori dall'aula e a guardare al quadro generale;
6. Promuove una collaborazione significativa e stimola il lavoro di squadra e le capacità di comunicazione.

**La combinazione di teoria e storia dell'arte e della letteratura nel processo educativo stimola anche l'empatia e l'intelligenza emotiva degli studenti.** Queste li aiutano a capire meglio se stessi e gli altri, il che è vitale per l'ambiente di lavoro del 21° secolo e per lo sviluppo di una carriera di successo.

Le attività basate sull'arte e sulla letteratura contribuiscono ad aumentare la capacità degli studenti di creare collegamenti e connessioni e di comprendere i significati. In questo modo, gli sforzi artistici possono essere usati come un prisma in cui dare un senso al mondo che ci

---

<sup>8</sup> <https://www.differencebetween.com/difference-between-stem-and-steam/>

<sup>9</sup> <https://schooledbyscience.com/6-benefits-of-steam-education/>



circonda. Nel suo Report di Affidamento del Memoriale di Winston Churchill – “Le Arti come Mezzo per Aumentare l'Intelligenza Emotiva negli Adolescenti”<sup>10</sup>, Jeanine Whalley delinea i seguenti impatti positivi come risultato di programmi basati sull'arte:

- Migliorare il senso di autenticità;
- Creare una coerenza, che ingegnerizzi un vero e proprio cambiamento;
- Coltivare un senso di appartenenza, che incoraggi gli allievi ad avere fiducia e ad impegnarsi nelle attività;
- Coltivare un senso di finalità, creando un prodotto artistico di cui essere orgogliosi. Ciò mostra inoltre agli allievi che le ricompense si ottengono con l'impegno, la perseveranza e la disciplina;
- L'arte e la letteratura possono essere usate come terapia o per aiutare gli studenti ad integrarsi in una nuova comunità (specialmente per i rifugiati, gli immigrati e altri gruppi socialmente vulnerabili). In queste attività spetta completamente ai partecipanti decidere cosa vogliono condividere e fin dove vogliono arrivare;
- Costruire un'identità, poiché partecipando alla creazione di un'opera d'arte o di letteratura, gli studenti sono in grado di costruire una comprensione di sé stessi e del proprio posto nel mondo. A volte questo può assumere la forma di creazione di un'identità condivisa. In altri momenti, questo può essere più una sfida allo status quo.

Molti educatori usano la letteratura per rafforzare le capacità empatiche degli studenti discutendo<sup>11</sup>:

- storie di persone che non sono immediatamente piacevoli;
- storie di persone che sono simili ma anche molto diverse;
- storie di persone provenienti da altri luoghi;
- qualunque cosa faccia sì che gli studenti mettano in discussione le proprie supposizioni.

In questo modo, incorporando arte e letteratura nel processo didattico, gli educatori aiutano gli studenti a provare compassione, comprensione e pazienza per le altre persone, a mettere in discussione e a sondare sé stessi e a mettere in discussione i propri punti di vista sul mondo che li circonda.

---

<sup>10</sup> [https://www.wcmt.org.uk/sites/default/files/migrated-reports/738\\_1.pdf](https://www.wcmt.org.uk/sites/default/files/migrated-reports/738_1.pdf)

<sup>11</sup> <https://www.edutopia.org/discussion/teach-empathy-literature>

## b) Creatività ed innovazione nell'insegnamento di oggi e le 3 categorie di competenze e conoscenze di cui gli studenti hanno bisogno per avere successo nel lavoro e nella vita del 21° secolo

Al giorno d'oggi i fatti sono "a distanza di un clic" e possono essere facilmente consultati e trovati su Internet attraverso una varietà di dispositivi mobili e desktop. Questo rende meno importante la necessità per gli studenti di memorizzare le informazioni piuttosto che insegnare loro a creare collegamenti tra i fatti, a pensare in modo critico e ad esplorare soluzioni creative ai problemi.

**Pertanto, l'insegnamento nel 21° secolo incoraggia l'indagine tra gli studenti, favorisce la loro curiosità e la loro capacità di interrogarsi.**

### **Creatività ed Innovazione nell'insegnamento di oggi**

Il Leader Futurista Mondiale sulle Tendenze e l'Innovazione Globale Daniel Burrus<sup>12</sup> descrive **la creatività come una funzione di conoscenza, curiosità, immaginazione e valutazione.**

Ma la creatività e l'innovazione sono diverse.

**La creatività si riferisce alla generazione di idee nuove ed originali. L'innovazione si riferisce all'applicazione di un'idea e, in molti casi, è un'impresa collaborativa.**



Più grande è la base di conoscenza e il livello di curiosità di qualcuno, più idee, modelli e combinazioni possono raggiungere, che poi si correlano alla creazione di prodotti e servizi nuovi e innovativi.

Daniel Burrus

<sup>12</sup> [https://www.huffpost.com/entry/creativity-and-innovation\\_b\\_4149993?guccounter=2](https://www.huffpost.com/entry/creativity-and-innovation_b_4149993?guccounter=2)

In questo modo, **l'innovazione può essere vista come creatività applicata.**

Daniel Burrus propone **10 Strategie per Aumentare la Creatività e l'Innovazione**<sup>13</sup>, che gli educatori di adulti possono utilizzare nelle loro pratiche di insegnamento ed incoraggiare i loro allievi a seguire:

1. Le persone veramente creative hanno sviluppato la loro capacità di osservare e di usare tutti i loro sensi, che possono arrugginirsi col tempo. Prendersi del tempo per apprendere questa capacità;
2. L'innovazione si basa sulle conoscenze. Pertanto, gli studenti devono ampliare continuamente la loro base di conoscenze. Ciò può essere fatto leggendo o osservando cose che normalmente non leggono o non guardano;
3. Le percezioni della persona possono limitare il suo ragionamento. Per questo motivo, deve stare attenta a come percepisce e giudica le cose;
4. Praticare le immagini guidate in modo che gli studenti possano "vedere" un concetto che prende vita;
5. Lasciate che le idee restino "in incubazione" prendendo una pausa da esse. Ciò sposta la mente in un altro luogo e aiuta il discente ad essere più innovativo e creativo;
6. Sperimentare il più possibile. L'esposizione infonde più idee nel proprio subconscio. La ricerca attiva di nuove esperienze amplia il curriculum di esperienze del discente;
7. Considerare gli schemi come parte del problema. Riconoscere un nuovo schema è molto utile, ma è necessario fare attenzione a non diventarne parte;
8. Ridefinire completamente il problema. Quando gli studenti definiscono il vero problema, possono risolverlo e andare avanti;
9. Guardare dove gli altri non guardano per vedere ciò che gli altri non vedono;
10. Inventare idee all'inizio del processo di innovazione... e poi fermarsi. Molte volte ci vengono in mente diverse idee e iniziamo ad innovare, poi ne vengono fuori altre e non ne portiamo a termine neanche una. Ad un certo punto bisogna spegnere la parte del processo di generazione di idee e lavorare davvero sulla parte dell'innovazione e dell'esecuzione per dare vita a un progetto.

---

<sup>13</sup> [https://www.huffpost.com/entry/creativity-and-innovation\\_b\\_4149993?guccounter=2](https://www.huffpost.com/entry/creativity-and-innovation_b_4149993?guccounter=2)



Nel suo report “Innovare l’Educazione ed Educare per l’Innovazione – IL POTERE DELLE TECNOLOGIE E DELLE COMPETENZE DIGITALI”<sup>14</sup>, l’OSCD raggruppa le **competenze per l’innovazione** nelle seguenti tre grandi categorie:

- ❖ Competenze basate sull’argomento, che rappresentano le conoscenze e il know-how in un particolare settore;
- ❖ Pensiero e creatività, che comprendono sia le competenze di ordine superiore che le abitudini cognitive creative. Queste competenze comprendono le facoltà critiche, l’immaginazione e la curiosità;
- ❖ Capacità comportamentali e sociali, comprese abilità come la fiducia in sé stessi, la leadership e la gestione, la collaborazione e la persuasione.

Dunque, l’OSCD definisce **il ruolo dell’educazione nell’innovazione** in questo modo<sup>15</sup>:

Lo sviluppo di un’eccellente conoscenza dell’argomento è indubbiamente importante per una società innovativa, ma da solo non è sufficiente. Oltre ad accrescere i risultati accademici a tutti i livelli di istruzione, le politiche di innovazione devono prestare maggiore attenzione a quali competenze i giovani acquisiscono.

**La promozione del pensiero critico, della creatività e delle abilità comportamentali e sociali dovrebbe essere considerata un elemento centrale del mandato delle scuole, dei college e delle università.**

**Il Manifesto dell’Anno Europeo della Creatività e dell’Innovazione, 2009** ha delineato le seguenti tappe educative per preparare le persone alla società dell’apprendimento e per sviluppare le conoscenze, le competenze e le attitudini necessarie per il dialogo interculturale, il pensiero critico, la risoluzione di problemi e i progetti creativi:

1. Coltivare la creatività in un processo di apprendimento permanente in cui la teoria e la pratica vanno di pari passo;
2. Rendere le scuole e le università dei luoghi in cui studenti e insegnanti si impegnino nel pensiero creativo e nell’imparare facendo;
3. Trasformare i luoghi di lavoro in luoghi di apprendimento;
4. Promuovere un settore culturale forte, indipendente e diversificato che possa sostenere il dialogo interculturale;

<sup>14</sup> <http://www.oecd.org/education/ceri/GEIS2016-Background-document.pdf> , p. 24

<sup>15</sup> <http://www.oecd.org/education/ceri/GEIS2016-Background-document.pdf>, p. 24



5. Promuovere la ricerca scientifica per comprendere il mondo, migliorare la vita delle persone e stimolare l'innovazione;
6. Promuovere i processi, il pensiero e gli strumenti di progettazione, comprendendo i bisogni, le emozioni, le aspirazioni e le capacità degli utenti;
7. Sostenere l'innovazione aziendale che contribuisce alla prosperità e alla sostenibilità.

*Fonte: Ambasciatori Europei per la Creatività e l'Innovazione (2009), Manifesto, Unione Europea<sup>16</sup>*

### **3 categorie di competenze e conoscenze di cui gli studenti hanno bisogno per avere successo nel lavoro e nella vita nel 21° secolo**

Il **Quadro Normativo per l'Apprendimento del 21° Secolo**, sviluppato dal Partenariato per l'Apprendimento del 21° Secolo (P21)<sup>17</sup> in collaborazione con insegnanti, esperti di educazione e leader aziendali, definisce le seguenti 3 categorie di competenze e conoscenze come essenziali per gli studenti e le persone in generale per avere successo nel lavoro e nella vita nel 21° secolo:

- Competenze nella Vita e nella Carriera;
- Competenze nell'Apprendimento e nell'Innovazione – Pensiero Critico, Comunicazione, Collaborazione, Creatività (4C);
- Competenze nell'Informazione, nei Media e nella Tecnologia.

Il Quadro è presentato nella figura seguente:

---

<sup>16</sup> <http://www.oecd.org/education/ceri/GEIS2016-Background-document.pdf> , p. 29

<sup>17</sup> <http://www.battelleforkids.org/networks/p21>

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*



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



Fonte: [http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21\\_Framework\\_Brief.pdf](http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_Brief.pdf)

| CATEGORIA DI COMPETENZE                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| COMPETENZE IN CREATIVITÀ & INNOVAZIONE                                                                                                                                                                        | COMPETENZE IN INFORMAZIONE, MEDIA & TECNOLOGIA                                                                                                                                                                       | COMPETENZE IN VITA & CARRIERA                                                                                                                                                                  |
| <i>Le competenze di apprendimento e di innovazione sono ciò che separa gli studenti che sono preparati per ambienti di vita e di lavoro sempre più complessi nel mondo di oggi da quelli che non lo sono.</i> | <i>Oggi viviamo in un ambiente tecnologico e mediatico, caratterizzato dall'accesso a un'abbondanza di informazioni, da rapidi cambiamenti negli strumenti tecnologici e dalla capacità di collaborare e di dare</i> | <i>Gli studenti di oggi hanno bisogno di sviluppare capacità di pensiero, conoscenza dei contenuti e competenze sociali ed emotive per navigare in ambienti di vita e di lavoro complessi.</i> |

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*



| <i>Queste competenze includono:</i>                                                            | <i>contributi individuali su una scala senza precedenti.</i>                                                                        |                                                                                         |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatività e Innovazione</li> </ul>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alfabetizzazione dell'Informazione</li> </ul>                                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Flessibilità e adattabilità</li> </ul>         |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensiero Critico e Risoluzione di Problemi</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alfabetizzazione dei Media</li> </ul>                                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniziativa e Auto-orientamento</li> </ul>      |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicazione</li> </ul>                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alfabetizzazione delle TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenze Sociali e Interculturali</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Collaborazione</li> </ul>                             |                                                                                                                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produttività e Rendicontazione</li> </ul>      |
|                                                                                                |                                                                                                                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leadership e Responsabilità</li> </ul>         |

Fonte: [http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21\\_Framework\\_Brief.pdf](http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_Brief.pdf)

Per rispondere alle esigenze del mondo degli affari e della società, l'insegnamento nel 21° secolo ha bisogno di stimolare **Creatività, Collaborazione, Pensiero Critico e Comunicazione** nell'allievo, e coltivare:

- Un maggiore amore per l'apprendimento tra gli studenti,
- Approcci creativi per guardare alle situazioni e ai fatti di tutti i giorni, e
- La ricerca di soluzioni innovative ai problemi.

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*



### c) Imprenditorialità e competenze imprenditoriali

Vi sono molte **definizioni di Imprenditorialità**, tra esse:

La capacità e la volontà di sviluppare, organizzare e gestire un'impresa insieme a tutti i suoi rischi al fine di ottenere un profitto. L'esempio più evidente di imprenditorialità è l'avvio di nuove imprese... Lo **Spirito imprenditoriale** è caratterizzato dall'innovazione e dall'assunzione di rischi.

*Dizionario Aziendale*

(<http://www.businessdictionary.com/definition/entrepreneurship.html>)

L'imprenditorialità è sia lo studio di come vengono create nuove imprese sia il processo effettivo di avvio di una nuova impresa - il termine è usato in modo intercambiabile. Un imprenditore è qualcuno che ha un'idea e che lavora per creare un prodotto o un servizio che la gente comprerà, costruendo un'organizzazione a supporto di quelle vendite.

*Enciclopedia aziendale di Shopify*

(<https://www.shopify.com/encyclopedia/entrepreneurship>)

**Investopedia** definisce l'**Imprenditore**<sup>18</sup> come

“un individuo che crea una nuova impresa, sopportando la maggior parte dei rischi e godendo della maggior parte delle ricompense. **L'imprenditore è comunemente visto come un innovatore, una fonte di nuove idee, beni, servizi, affari o procedure.**”

<sup>18</sup> <https://www.investopedia.com/terms/e/entrepreneur.asp>



Nel suo report “Competenze Imprenditoriali per Imprese Orientate alla Crescita”<sup>19</sup>, l’OECD definisce **4 dimensioni principali di competenze, che gli imprenditori dovrebbero avere o sviluppare per crescere e avere successo:**

- **Competenze Tecniche** - che sono quelle competenze necessarie per produrre il prodotto o il servizio dell'impresa. Tali competenze includono: Operazioni Specifiche per l'Industria; Comunicazioni; Progettazione; Ricerca e Sviluppo; Osservazione Ambientale;
- **Competenze Manageriali** - che sono essenziali per la gestione quotidiana e l'amministrazione dell'azienda. Tali competenze includono: Pianificazione; Processo Decisionale; Motivazione; Marketing; Finanza; Vendita;
- **Competenze Imprenditoriali** - che implicano il riconoscimento delle opportunità economiche e l'azione efficace su di esse. Tali competenze includono: Disciplina Interiore; Capacità di Assumersi Rischi; Innovazione; Orientamento al Cambiamento; Persistenza;
- **Competenze di Maturità Personale** - che includono consapevolezza di sé, responsabilità, competenze emotive e competenze creative.

---

<sup>19</sup> [http://www.oecd.org/cfe/leed/Cooney\\_entrepreneurship\\_skills\\_HGF.pdf](http://www.oecd.org/cfe/leed/Cooney_entrepreneurship_skills_HGF.pdf) , p.7

Il sito web “The Balance Careers”<sup>20</sup> divide il **Set delle competenze imprenditoriali** in 4 grandi categorie, più una serie di competenze aggiuntive, ciascuna delle quali associata alle seguenti abilità:

|                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b><i>Pensiero Creativo</i></b>       | Innovazione, Intelligenza Emotiva, Capacità di Comprendere i Problemi alla Radice, Identificare le Cause, Brainstorming, Tecnologia, Pensare Fuori dagli Schemi, Costruire un Team                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b><i>Leadership</i></b>              | Persuasione, Vendite, Tenacia, Perseveranza, Collaborazione, Iniziativa, Fiducia, Competitività                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b><i>Assunzione di Rischi</i></b>    | Gestione dei Rischi, Previsioni di Vendita, Analisi di Break-Even, Sperimentazione, Miglioramento Continuo, Autoefficacia, Mentalità Orientata alla Crescita, Negoziazione, Analisi, Tolleranza allo Stress                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b><i>Etica del Lavoro Solida</i></b> | Realizzazione di Piani Aziendali, Coerenza, Diligenza, Gestione dei Progetti, Concentrazione, Orientamento agli Obiettivi, Orientamento ai Risultati, Indipendenza nel Lavoro                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b><i>Competenze aggiuntive</i></b>   | Narrazione Aziendale, Costrizione al Successo, Abilità Informatiche, Pensiero Critico, Processo Decisionale, Conduzione, Flessibilità, Interpersonalità, Pensiero Logico, Comunicazione Non Verbale, Ottimismo, Organizzazione, Passione, Pianificazione, Positività, Priorità, Risoluzione di Problemi, Costruzione di Relazioni, Social Media, Resistenza, Pianificazione Strategica, Conduzione verso il Successo, Gestione del Tempo, Trasformazione, Impostazione delle Tendenze, Vision |

<sup>20</sup> <https://www.thebalancecareers.com/list-of-skills-entrepreneurs-need-2062391>

d) Esempi di programmi educativi, iniziative e programmi di studio dell'istruzione formale, che utilizzano le arti e la letteratura per stimolare la creatività e l'innovatività degli studenti

| <b>Paese:</b>                   | <b>Nome del progetto/istituzione:</b>                                                           | <b>Weblink:</b>                                                                 | <b>Approccio:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Progetto finanziato da Erasmus+ | e-ARTinED / risorsa online                                                                      | <a href="http://www.eulib.eu">http://www.eulib.eu</a>                           | Un nuovo approccio all'educazione che utilizza l'arte in ogni materia della scuola primaria                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Progetto finanziato da Erasmus+ | Musei Arte & Alzheimer/ risorsa online                                                          | <a href="http://www.maaproject.eu/moodle/">http://www.maaproject.eu/moodle/</a> | Materiali e risorse per la formazione di educatori museali e coordinatori di attività geriatriche su come creare o implementare programmi museali per le persone affette da demenza e i loro assistenti; e un manuale (toolkit) su come comunicare con le persone affette da demenza attraverso l'arte, dedicato ai familiari e agli assistenti professionali |
| Progetto finanziato da Erasmus+ | Sviluppare competenze di lingua inglese attraverso attività orientate all'Arte / risorsa online | <a href="http://arteducation.eu/">http://arteducation.eu/</a>                   | Programmi di corsi per un approccio didattico incentrato sulle competenze per sviluppare le capacità di comunicazione in inglese degli studenti delle scuole elementari, medie e superiori attraverso attività orientate all'Arte, tra                                                                                                                        |

2019-1-LT01-KA204-060488

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*

|                                  |                                                           |                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                  |                                                           |                                                                                                                                                                                                                       | cui il libro in Realtà aumentata "L'inglese attraverso l'arte"                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Progetto finanziato da Grundtvig | Progetto Opera-Q                                          | <a href="https://www.operaq.eu/">https://www.operaq.eu/</a>                                                                                                                                                           | Sviluppare un approccio di apprendimento basato sulle arti musicali e l'opera lirica per sostenere l'integrazione sociale di persone vulnerabili (in particolare i migranti) di estrazione sociale povera                                                                                                                         |
| Paesi Bassi                      | Progetto ESF MOVE (2017-2019)                             | <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MxcbiK_BsqE">https://www.youtube.com/watch?v=MxcbiK_BsqE</a>                                                                                                                 | Il progetto mira a fornire una formazione non formale per formatori, insegnanti, istruttori ed educatori, che non sono esperti di arte e sport, su come sostenere i giovani nello sviluppare una consapevolezza positiva e il loro talento in modo creativo                                                                       |
| Italia                           | Europass Teacher Academy, attraverso ERASMUS+ ART.1.THERA | <a href="https://www.teacheracademy.eu/course/art-as-therapy-self-expression-special-needs-in-art-education/">https://www.teacheracademy.eu/course/art-as-therapy-self-expression-special-needs-in-art-education/</a> | “Arte come Terapia: Autoespressione ed Esigenze Speciali nell’Educazione Artistica” - corso di una settimana che ha lo scopo di presentare il potere terapeutico delle Arti Visive attraverso la sperimentazione in prima persona di varie tecniche artistiche, come la pittura, il 3D, il collage, i media misti e la fotografia |
| Regno Unito                      | Università di Cambridge                                   | <a href="https://www.repository.cam.ac.uk/bitstream/handle/1810/274063/Rivers_Publication_STEAM_chapter_">https://www.repository.cam.ac.uk/bitstream/handle/1810/274063/Rivers_Publication_STEAM_chapter_</a>         | L’Arte di Co-Creare Spazi di Possibilità Basati sulle Arti per Promuovere le Pratiche STE(A)M nell’Educazione Primaria                                                                                                                                                                                                            |

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*





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

|         |                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                      |
|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|         |                                                                                                        | 9788793609372C11.pdf?sequence=1                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                      |
| USA     | Wolf Trap Institute for Early Learning Through the Arts / Wolf Trap Foundation for the Performing Arts | <a href="https://www.wolftrap.org/about.aspx">https://www.wolftrap.org/about.aspx</a><br><a href="https://www.wolftrap.org/education/arts-integration-early-childhood/institute-early-learning-arts.aspx">https://www.wolftrap.org/education/arts-integration-early-childhood/institute-early-learning-arts.aspx</a> | Forma e colloca gli artisti che insegnano nelle aule del nido e della scuola materna. Gli artisti collaborano con gli insegnanti per integrare la matematica e le scienze nelle arti |
| USA     | ARTSEDGE - The Kennedy Center                                                                          | <a href="http://artsedge.kennedy-center.org/educators.aspx">http://artsedge.kennedy-center.org/educators.aspx</a><br><a href="http://artsedge.kennedy-center.org/educators/lessons">http://artsedge.kennedy-center.org/educators/lessons</a>                                                                         | Programmi di educazione artistica e materiali per gli studenti delle scuole secondarie                                                                                               |
| Irlanda | Arts in Education                                                                                      | <a href="http://artsineducation.ie/en/home/">http://artsineducation.ie/en/home/</a>                                                                                                                                                                                                                                  | Portale delle Arti nell'Educazione con risorsa digitale delle arti nella pratica dell'educazione in Irlanda                                                                          |
| India   | Centre for Social and Organisational Leadership (C SOL), Tata                                          | <a href="https://www.tiss.edu/view/6/mumbai-campus/school-of-management-and-labour-studies/centre-for-social-and-organisational-leadership/about-24/">https://www.tiss.edu/view/6/mumbai-campus/school-of-management-and-labour-studies/centre-for-social-and-organisational-leadership/about-24/</a>                | Utilizzo dell'arte come strumento didattico nel corso Sviluppo e Cambiamento dell'Organizzazione per i programmi di master                                                           |

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*



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

|               |                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                        |
|---------------|---------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|               | Institute of Social Sciences (TISS)                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                        |
| USA           | The National Endowment for the Arts                                 | <a href="https://www.arts.gov/artistic-fields/arts-education">https://www.arts.gov/artistic-fields/arts-education</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Programma di educazione artistica incentrato sugli studenti dal nido-asilo alla terza media            |
| Nuova Zelanda | Programma per la Nuova Zelanda, presso il Ministero dell'Istruzione | <a href="https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Valued-knowledge-in-the-arts">https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Valued-knowledge-in-the-arts</a><br><a href="https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Who-are-the-arts-for">https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Who-are-the-arts-for</a><br><a href="https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Pedagogy/Exploration-and-innovation">https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Pedagogy/Exploration-and-innovation</a> | Risorse di apprendimento per insegnanti su come utilizzare le arti per le materie secondarie superiori |

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*

### e) Quali potrebbero essere i risultati previsti se utilizzassimo arti e letteratura nell'educazione di adulti per insegnare le competenze imprenditoriali?

Applicando le arti e la letteratura all'educazione non formale e informale di adulti su temi e competenze imprenditoriali, **educatori, operatori della formazione, tutor e coach** possono aspettarsi i seguenti risultati:

- ❖ Arricchire i loro metodi di formazione per quanto riguarda le competenze imprenditoriali e i temi legati all'impresa;
- ❖ Diversificare gli approcci che utilizzano nelle loro pratiche quotidiane, anche per l'insegnamento di competenze di sviluppo personale e di argomenti legati al business e all'imprenditorialità;
- ❖ Migliorare le loro capacità di valorizzare l'unicità dell'opinione di ogni studente, in quanto nell'educazione basata su arte e letteratura non c'è una risposta giusta o sbagliata, né un modo per arrivare alla risposta;
- ❖ Sviluppare ulteriormente la loro intelligenza emotiva e consapevolezza culturale;
- ❖ Familiarizzare con il patrimonio culturale europeo e mondiale.

Come risultato dell'uso delle arti e della letteratura nell'educazione non formale e informale degli adulti, **gli allievi** possono sperimentare i seguenti benefici:

- Coltivare, impegnare ed estendere la loro curiosità, immaginazione e originalità;
- Stimolare la loro creatività ed innovatività;
- Imparare a pensare in modo critico e riflessivo. Svilupperanno una comprensione che permetterà loro di provarle piacere nel lavorare, sia in modo indipendente che collaborativo, per creare, esibirsi e valutare le opere d'arte<sup>21</sup>;
- Imparare a pensare "fuori dagli schemi", affrontare i risultati inaspettati e scoprire soluzioni multiple a problemi impegnativi<sup>22</sup>;
- Incoraggiare il loro pensiero critico e le loro capacità di risolvere i problemi, che sono vitali per il loro sviluppo professionale di successo nel 21° secolo e nel nostro mondo sempre più guidato dalla tecnologia;
- Sviluppare ulteriormente la loro intelligenza emotiva e la loro consapevolezza culturale;
- Essere introdotti al patrimonio culturale europeo e mondiale e sviluppare un interesse permanente per le arti e la letteratura.

---

<sup>21</sup> <https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Who-are-the-arts-for>

<sup>22</sup> <https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Who-are-the-arts-for>



## D. Parte II: Come usare le arti e la letteratura nell'Educazione degli Adulti?

### 1) Fondamenti di Educazione Artistica – 3 pilastri pedagogici complementari

Ci sono molte definizioni di **Educazione Artistica**, tra cui:

L'**educazione artistica** si riferisce all'apprendimento, all'istruzione e alla programmazione basata sulle arti visive e tangibili.

*USLegal Ink*

L'**educazione alle arti visive** è l'area di apprendimento che si basa solo sul tipo di arte che si può vedere..... L'**educazione artistica** può concentrarsi sulla creazione di arte da parte degli studenti per imparare a criticare o apprezzare l'arte o una qualche combinazione delle due cose.

[www.definitions.net](http://www.definitions.net)

**Programma Artistico-Culturale** – un programma in cui le arti collegano la cultura del bambino o la sua visione del mondo alle culture della sua immediata comunità (vicinato, scuola e/o famiglia), alle culture delle nazioni, alla cultura vista in senso lato, come il collegamento con l'umanità.

*Grantmakers in the Arts*

<https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*



**Programma Comprensente le Arti** - un programma in cui le arti sono insegnate insieme al programma di base; le arti sono considerate importanti quanto le materie di base che vengono insegnate.

*Grantmakers in the Arts*

(<https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>)

**Infusione di Arti** - infondere le arti nel programma di base per sviluppare capacità di pensiero di ordine superiore cercando soluzioni creative. Definito anche come un processo guidato dai bambini che stimola la capacità creativa di tradurre e analizzare una forma d'informazione in una forma d'arte. È anche definita come infusione di attività del programma con visite di artisti.

*Grantmakers in the Arts*

(<https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>)

**L'Integrazione Artistica** è un approccio che integra le arti nel programma di base (noto anche come "integrazione artistica-curricolare.") Gli studenti si impegnano nel processo creativo che collega una forma d'arte con un'altra materia (ad es. Arti in Lingua Inglese) e soddisfa obiettivi approfonditi in entrambi.

*Grantmakers in the Arts*

(<https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>)

Ulteriori definizioni e termini correlati possono essere trovati sul sito web di *Grantmakers in the Arts*<sup>23</sup>.

<sup>23</sup> <https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>

Secondo la **“Road Map per l'Educazione Artistica”** (UNESCO, Conferenza Mondiale sull'Educazione Artistica: Costruire Capacità Creative per il 21° Secolo, Lisbona, 6-9 Marzo 2006), la **pedagogia basata sull'Arte si basa su 3 pilastri complementari**<sup>24</sup>. Essi sono:

1. Studio delle opere artistiche;
2. Contatto diretto con opere artistiche (come concerti, mostre, libri e film);
3. Impegno nelle pratiche artistiche.

Pertanto, **l'Educazione Artistica combina le seguenti tre dimensioni**<sup>25</sup>:

- (1) lo studente acquista conoscenza nell'interazione con l'oggetto o la prestazione artistica, con l'artista e con il suo insegnante;
- (2) lo studente acquista conoscenza attraverso la propria pratica artistica; e
- (3) o studente acquista conoscenza attraverso la ricerca e lo studio (di una forma d'arte, e del rapporto dell'arte con la storia).

## **Studio delle opere artistiche**

La guida allo Sviluppo degli Attributi dello Studente di Cambridge<sup>26</sup> propone agli educatori di incoraggiare gli studenti a guardare e discutere le opere d'arte al fine di incoraggiare il pensiero critico in qualsiasi area tematica e su un argomento. Lo studio delle opere d'arte non si limita necessariamente alle lezioni di arte o di storia dell'arte. Le opere d'arte scelte con cura stimolano le discussioni e aiutano gli studenti di ogni età a sviluppare la loro alfabetizzazione visiva, il pensiero creativo e le capacità di comunicazione.

**Metodi adatti a sostenere il processo sono:** l'uso di diverse Strategie di Pensiero Visivo (SPV) / un metodo di apprendimento con domande aperte sull'arte, in cui abilità come la percezione, il pensiero critico e l'alfabetizzazione (visiva) sono migliorate attraverso discussioni di gruppo guidate /, incoraggiamento verso gli studenti perché tengano diari,

---

<sup>24</sup> [http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts\\_Edu\\_RoadMap\\_en.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_en.pdf), p.8

<sup>25</sup> [http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts\\_Edu\\_RoadMap\\_en.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_en.pdf), p.8

<sup>26</sup> <https://www.cambridgeinternational.org/Images/417069-developing-the-cambridge-learner-attributes-.pdf>

quaderni e libri di schizzi, creazione di un ambiente per la revisione tra pari e attività di feedback tra gli studenti, così come per le sperimentazioni tra gli studenti<sup>27</sup>. Tra i vantaggi<sup>28</sup>:

- Tutte le abilità creative possono essere messe in pratica registrando le osservazioni, le idee, le riflessioni e le raccolte di un discente;
- Registrando e raccogliendo un'ampia gamma di informazioni, un discente può poi iniziare a coltivare connessioni creative tra i diversi elementi ed elaborare idee più uniche ed originali;
- Le revisioni tra pari e i feedback aiutano i discenti a costruire l'indipendenza, a comprendere i processi di lavoro e di pensiero dei loro coetanei e a sviluppare la fiducia in sé stessi come individui creativi;
- Le sperimentazioni promuovono ciò che Boden chiama "creatività combinatoria" - generazione di nuove idee combinando o associando idee esistenti.

In questa fase si possono studiare i seguenti tipi di opere d'arte (l'elenco non è esaustivo):

| Categoria di opere d'arte | Tipologie di opere d'arte incluse                                                                                                                |
|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Visive                    | Dipinti, sculture, installazioni, opere artigianali, fotografie, film/video, collage, pannelli murali, grafica, cartoni animati, stampe, fumetti |
| Narrative                 | Poesie, romanzi, sceneggiature, saggi, fiabe, miti, fumetti                                                                                      |
| Foniche*                  | Musica classica, musica popolare, canzoni, opera, brani strumentali                                                                              |
| Immateriali*              | Danze popolari e moderne, balletto, teatro, pantomima, spettacoli artistici, musical                                                             |

*\* Nota: A causa della portata del progetto AA4ECI, queste due categorie sono menzionate solo nella Metodologia, ma non saranno approfondite.*

<sup>27</sup> <https://www.cambridgeinternational.org/Images/417069-developing-the-cambridge-learner-attributes-pdf>, p.69

<sup>28</sup> <https://www.cambridgeinternational.org/Images/417069-developing-the-cambridge-learner-attributes-pdf>, p.69

## Contatto diretto con le opere artistiche

Il 2° pilastro dell'Educazione Artistica si basa sull'acquisizione di esperienza pratica con l'opera/le opere d'arte, che devono essere studiate come parte del processo di apprendimento. Ciò può essere fatto attraverso:

- **Osservazione diretta** – attraverso la visita di mostre, gallerie, atelier d'arte, musei, la visione di film, la lettura di libri, la partecipazione a concerti, l'andare a teatro, opera o balletto, ecc.;
- **Contatto indiretto con l'opera/le opere d'arte** – attraverso la preparazione e la proiezione di presentazioni in PowerPoint con immagini di opere d'arte, foto di concerti e spettacoli, la visione di registrazioni video di concerti, spettacoli teatrali e performance, la preparazione e la distribuzione di dispense di narrazioni, ecc.

## Impegno nelle pratiche artistiche

Il 3° pilastro della Pedagogia basata sull'arte incoraggia gli studenti a sperimentare e a fare le proprie scoperte e le proprie opere d'arte. Ciò potrebbe stimolare ulteriormente la loro creatività e il loro impegno, come per il tema in discussione, così come per le arti e il patrimonio culturale europeo e mondiale in generale.

L'Università di Arte dell'Educazione ha sviluppato **3 elementi e principi utili**<sup>29</sup>, attraverso i quali insegnanti, educatori e professionisti della formazione possono insegnare materie artistiche e coinvolgere i loro studenti in fruttuose discussioni di apprezzamento dell'arte. Essi sono:

- **Gli Elementi dell'Arte**, che sono i *mattoni del fare arte* – linea, forma, colore, valore, consistenza, spazio e forma;
- **I Principi del Design**, che sono *strumenti e i piani per organizzare un'opera d'arte* – equilibrio, contrasto, enfasi, modello, unità, movimento e ritmo;
- **Gli Elementi Contemporanei dell'Arte (Principi Postmoderni)**, che *oggi gli artisti usano nelle loro opere oltre agli elementi e ai principi tradizionali* - appropriazione, tempo, performance, ibridità, prospettiva, distruzione e testo.

La spiegazione completa di ogni elemento e principio è disponibile sul sito web dell'Università, nella sezione Risorse<sup>30</sup>, così come nell'Articolo "3 Elementi Utili e Principi da Scaricare"<sup>31</sup>.

---

<sup>29</sup> <https://theartofeducation.edu/2015/12/24/3-helpful-elements-and-principles-downloads/>

<sup>30</sup> <https://theartofeducation.edu/resources/>

<sup>31</sup> <https://theartofeducation.edu/2015/12/24/3-helpful-elements-and-principles-downloads/>



Pertanto, l'**Educazione Artistica** può contribuire efficacemente a<sup>32</sup>:

- ❖ Comprendere le sfide alla diversità culturale poste dalla globalizzazione e il crescente bisogno di immaginazione, creatività e collaborazione man mano che le società diventano sempre più basate sulla conoscenza;
- ❖ Osservare che tra le sfide più importanti del 21° secolo vi è un crescente bisogno di creatività e immaginazione nelle società multiculturali - che l'Educazione Artistica può affrontare in modo efficiente;
- ❖ Riconoscere il valore e l'applicabilità delle arti nel processo di apprendimento e il loro ruolo nello sviluppo di abilità cognitive e sociali, promuovere il pensiero innovativo e la creatività e incoraggiare comportamenti e valori che sono alla base della tolleranza sociale e della celebrazione della diversità.

*(Road Map per l'Educazione Artistica, UNESCO, Conferenza Mondiale sull'Educazione Artistica: Costruire Capacità Creative per il 21° Secolo, Lisbona, 6-9 Marzo 2006)*

## 2) Principi fondamentali della terapia artistica e della teoria dei colori

L'**Associazione Britannica dei Terapisti dell'Arte** definisce la **terapia artistica** come "una forma di psicoterapia che utilizza i mezzi artistici come il suo principale modo di espressione e comunicazione. In questo

"a mental health profession in which an art therapist facilitates the client's use of art media and the creative process to reach a number of treatment goals or personal goals such as exploring feelings, reconciling conflicts, improving self-awareness, behaviour management, social skills."

contesto, *l'arte non viene utilizzata come strumento diagnostico, ma come mezzo per affrontare questioni emotive che possono essere confuse e fastidiose.*"<sup>33</sup>

La Dott.ssa Sarah Deaver dell'**Associazione Americana di Terapia Artistica** definisce la **Terapia Artistica** in questo modo<sup>34</sup>:

<sup>32</sup>

[http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts\\_Edu\\_RoadMap\\_en.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_en.pdf)

<sup>33</sup> <https://www.baart.org/About-Art-Therapy>

<sup>34</sup> [https://www.huffpost.com/entry/art-therapy-guide\\_n\\_6755178](https://www.huffpost.com/entry/art-therapy-guide_n_6755178)

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*

L'arte-terapia può essere utilizzata per aiutare le persone a migliorare le loro funzioni motorie cognitive e sensoriali, l'autostima, la consapevolezza di sé, la resilienza emotiva, o per aiutarle a risolvere i conflitti e a ridurre il disagio. Può essere svolta sia individualmente che in gruppo, a seconda delle esigenze e degli obiettivi del paziente.

L'arte-terapia può suggerire alcune *tecniche di auto-riflessione, comunicazione verbale, rilassamento e anti-stress*, che possono essere adattate dagli educatori e dai professionisti della formazione nelle loro attività di formazione basate sull'arte.

**La Teoria dei Colori si basa sulla Ruota dei Colori (Cerchio dei Colori) riguardante:**

-  **Colori Primari** – rosso, giallo e blu;
-  **Colori Secondari** – verde, arancione e viola; e
-  **Colori Terziari** – giallo-arancio, rosso-arancio, rosso-viola, blu-viola, blu-verde & giallo-verde;

I **Colori Primari** sono i 3 colori di pigmento che non possono essere mescolati o formati da qualsiasi combinazione di altri colori. Tutti gli altri colori hanno origine da questi 3.

I **Colori Secondari** si formano mescolando due colori primari.

I **Colori Terziari** si formano mescolando un colore secondario con un colore primario.

Lo spettro cromatico comprende 22 colori e tinte. La Ruota dei Colori (Cerchio dei Colori) con le tre categorie di colore è mostrata di seguito:



**Primary Colors**



**Secondary Colors**



**Tertiary Colors**

Fonte: <https://colormatters.com/color-and-design/basic-color-theory>

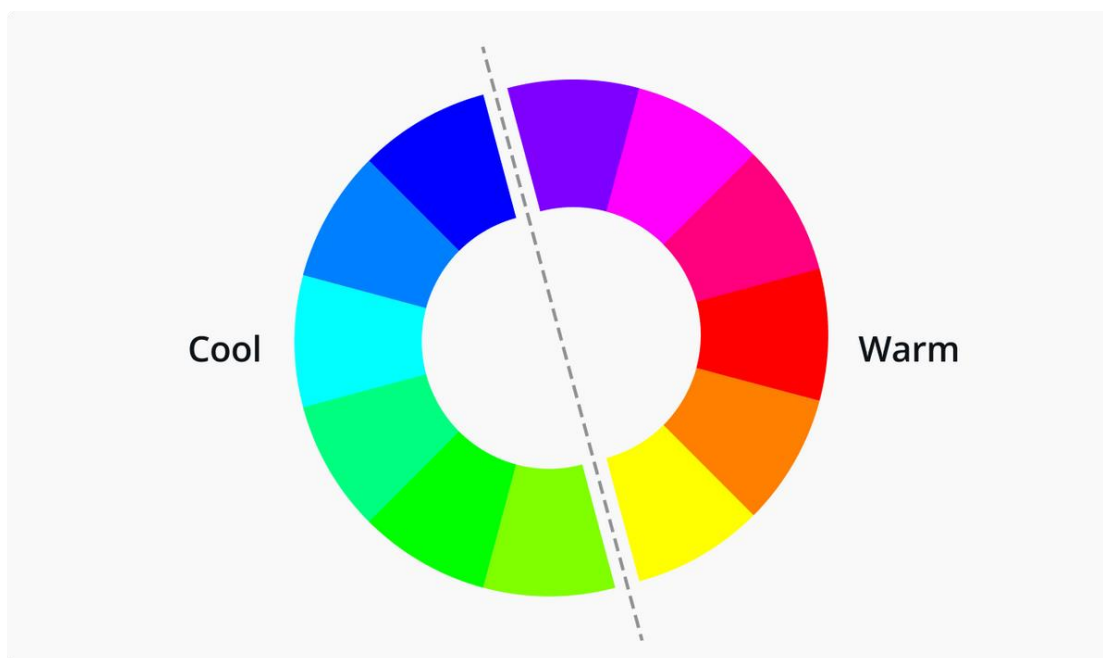
**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*



I colori sono divisi anche in:

- **Caldi** – per lo spettro dal rosso al giallo;
- **Freddi** – per lo spettro dal blu al verde al viola.



Fonte: <https://www.canva.com/colors/color-wheel/>

Inoltre, i colori variano in base alla loro<sup>35</sup>:

- ❖ **Ombreggiatura**, che si crea aggiungendo il nero a una tonalità di base. Questo la scurisce e crea un colore più profondo e ricco, che aggiunge drammaticità;

---

<sup>35</sup> <https://www.canva.com/colors/color-wheel/>

- ❖ **Tinta**, che si crea aggiungendo il bianco ad una tonalità di base, alleggerendo il colore. Questo può rendere un colore meno intenso, ed è utile per bilanciare combinazioni di colori più vivaci;
- ❖ **Toni**, che si creano combinando il bianco e il nero - o il grigio - con una tonalità di base. Sono versioni più sottili del colore originale, hanno meno probabilità di sembrare pastello e possono rivelare complessità non evidenti nel colore di base.

I colori variano anche a seconda della loro<sup>36</sup>:

- **Tonalità**, che è fondamentalmente un qualsiasi colore sulla ruota dei colori;
- **Saturazione**, che indica l'intensità o la purezza del colore;
- **Luminanza**, che mostra la quantità di luminosità o di luce in un colore.

Secondo la Teoria dei colori, **alcuni colori sostituiti ad altri aumentano o diminuiscono il loro effetto**, ad esempio dal rosso al verde, dall'arancione al blu, ecc. Ciò crea una percezione simultanea dei colori di contrasto negli occhi dell'osservatore ed è molto utilizzato dagli artisti moderni.

**Elementi di base di un'opera d'arte visiva, che educatori, insegnanti, tutor e professionisti della formazione dovrebbero prendere in considerazione quando la analizzano:**

(adattato da “Orchestrare la Collaborazione sul Lavoro, Utilizzando Musica, Improvvisazione, Storytelling ed Altre Arti per Migliorare il Lavoro di Gruppo”, Arthur B. VanGundy / Linda Naiman, 2007, e dall’articolo dell’Università di Arte dell’Educazione “3 Elementi Utili e Principi da Scaricare”<sup>37</sup>)

<sup>36</sup> <https://www.canva.com/colors/color-wheel/>

<sup>37</sup> <https://theartofeducation.edu/2015/12/24/3-helpful-elements-and-principles-downloads/>

- ✦ **Colore** – che include il modo in cui la luce viene riflessa sulla superficie di un oggetto; I colori hanno 3 caratteristiche: tonalità, saturazione e luminanza;
- ✦ **Modello** – che può essere piatto o tridimensionale (lunghezza, larghezza e altezza, e può formare un triangolo, un quadrato, una piramide, un cubo o una sfera)
- ✦ **Linea** – che è il percorso fatto da un punto in movimento attraverso lo spazio; può variare in larghezza, direzione e lunghezza
- ✦ **Forma** – che è la superficie esterna di un oggetto o di un corpo; può variare in altezza e lunghezza ed essere geometrica o organica
- ✦ **Spazio** – che è l'area intorno, all'interno o tra immagini o elementi; può essere usato per creare un'illusione di profondità nell'opera d'arte
- ✦ **Figura / Suolo** – che è il rapporto tra primo piano e sfondo, o soggetto e oggetto
- ✦ **Equilibrio** – che è la distribuzione del peso visivo in un'opera d'arte; può essere simmetrico, asimmetrico e radiale
- ✦ **Composizione** – che include come gli elementi sono disposti o combinati a formare un insieme
- ✦ **Contrasto** – che mostra la collocazione di elementi opposti l'uno accanto all'altro per creare un effetto nell'opera d'arte; questo può essere ottenuto con la differenza di dimensione o di colore o con il cambiamento di valore
- ✦ **Movimento** – che è il modo in cui gli elementi del design sono organizzati, in modo che l'occhio dello spettatore si sposti attraverso l'opera d'arte e da un aspetto della composizione all'altro
- ✦ **Proporzione** – che è il rapporto tra gli oggetti rispetto alla dimensione o al numero
- ✦ **Ripetizione** – che è l'uso ripetuto di un elemento (colore, forma, oggetto, ecc.) per creare un senso di coerenza e continuità nell'opera d'arte
- ✦ **Simbolo** – che è un segno, icona o immagine che rappresenta qualcos'altro per associazione, somiglianza o convenzione

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*



### 3) Fondamenti di scrittura creativa e storytelling

Alcune definizioni di **scrittura creativa**, **storia** e **storytelling**:

La **scrittura creativa** è una forma di scrittura che esprime i sentimenti, le emozioni, le esperienze, le idee o i pensieri dello scrittore ottenuti a livello conscio o subconscio. È più guidata dal bisogno dello scrittore di "esprimere", ed è generalmente articolata nel modo più unico, inventivo e poetico.

(<https://www.writeawriting.com/creative/definition-creative-writing/>)

La **scrittura creativa** è considerata qualunque scrittura, narrativa, poesia o saggistica che esula dalle normali forme di letteratura professionale, giornalistica, accademica e tecnica.

(<https://www.writeawriting.com/creative/definition-creative-writing/>)

La **storia** è l'unica forma di linguaggio che può fissare l'orientamento affettivo dell'ascoltatore agli eventi, ai personaggi, alle idee, o a qualsiasi altra cosa, che la compongono. Le storie, fondamentalmente, sono piccoli strumenti per orientare le nostre emozioni.

(<http://www.educ.sfu.ca/kegan/ArtsBasics.html>)

Lo **storytelling** è l'arte interattiva di usare parole e azioni per rivelare gli elementi e le immagini di una storia, stimolando l'immaginazione dell'ascoltatore.

(<https://storynet.org/what-is-storytelling/>)

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*



La **Rete Nazionale dello Storytelling** (USA) indica i seguenti elementi nello storytelling<sup>38</sup>:

*1. Lo storytelling è interattivo.*

Si tratta di un'interazione bidirezionale tra un narratore e uno o più ascoltatori. Le risposte degli ascoltatori influenzano il racconto della storia. Infatti, lo storytelling nasce dall'interazione e dagli sforzi cooperativi e coordinati di chi la racconta e il pubblico.

*2. Lo storytelling utilizza le parole.*

Utilizza il linguaggio, che sia un linguaggio parlato o un linguaggio manuale, e questo distingue lo storytelling dalla maggior parte delle forme di danza e mimica.

*3. Lo storytelling utilizza azioni come la vocalizzazione, il movimento fisico e/o i gesti.*

Queste azioni sono le parti del linguaggio orale o manuale diverse dalle parole. Il loro utilizzo distingue lo storytelling dalla scrittura e dalle interazioni informatiche basate sul testo.

*4. Lo storytelling presenta una storia.*

Si tratta sempre della presentazione di una storia – una narrazione.

*5. Lo storytelling stimola l'immaginazione attiva degli ascoltatori.*

Nello storytelling, l'ascoltatore immagina la storia. Nel teatro più tradizionale o in un tipico film drammatico, invece, l'ascoltatore gode dell'illusione di essere effettivamente testimone del personaggio o degli eventi descritti nella storia.

Secondo la

**Rete Nazionale dello Storytelling** <sup>39</sup>

Il ruolo dell'ascoltatore è quello di creare attivamente le immagini vivide e multisensoriali, le azioni, i personaggi e gli eventi—la realtà—della storia nella sua mente, basata sulla performance del narratore e sulle esperienze, le credenze e le comprensioni del passato dell'ascoltatore. La storia completa avviene nella mente dell'ascoltatore, un individuo unico e personalizzato. L'ascoltatore diventa, quindi, un co-creatore della storia nel momento in cui assiste ad essa.

<sup>38</sup> <https://storynet.org/what-is-storytelling/>

<sup>39</sup> <https://storynet.org/what-is-storytelling/>

La **compagnia cinematografica Pixar** ha sviluppato **22 regole di storytelling e sceneggiatura**, come afferma la sua Story Artist Emma Coats. Esse sono<sup>40</sup>:

1. Un personaggio è ammirato per i suoi tentativi più che per i suoi successi.
2. Bisogna tenere a mente ciò che è interessante per sé come pubblico, non ciò che è divertente da fare come scrittore. Può essere molto diverso.
3. Cercare di trovare un tema è importante, ma non si vedrà di cosa tratta la storia fino a quando non si arriverà alla fine. Ora riscrivere.
4. C'era una volta \_\_\_\_\_. Ogni giorno, \_\_\_\_\_. Un giorno \_\_\_\_\_. Per questo motivo, \_\_\_\_\_. Per questo motivo, \_\_\_\_\_. Finché alla fine \_\_\_\_\_.
5. Semplificare. Concentrarsi. Combinare i personaggi. Evitare le deviazioni. Ci si sentirà come se si perdessero cose di valore, ma è questo che libera.
6. In cosa è bravo e si sente a suo agio il proprio personaggio? Fargli passare tutto l'opposto. Metterlo in difficoltà. Come reagisce?
7. Inventare il finale prima di elaborare ciò che accade nel mezzo. Sul serio. I finali sono difficili, lavorarci sopra in anticipo.
8. Concludere la propria storia, e lasciarla andare anche se non è perfetta. In un mondo ideale si hanno entrambe le cose, ma si va avanti. Si farà di meglio la prossima volta.
9. Quando ci si blocca, fare un elenco di cosa NON succederà. Molte volte verrà fuori il materiale per sbloccare la situazione.
10. Raccogliere le storie che si apprezzano. Ciò che si apprezza in esse è una parte di sé; lo si deve riconoscere prima di poterlo usare.
11. Metterlo su carta permette di iniziare a sistemarli. Se un'idea perfetta rimane in testa, non la si condividerà mai con nessuno.
12. Rinunciare alla 1a cosa che viene in mente. E alla 2a, alla 3a, alla 4a, alla 5a – togliere di mezzo tutto ciò che è ovvio. Sorprendere sé stessi.
13. Dare opinioni ai propri personaggi. Quelli passivi/malleabili possono sembrare più gradevoli mentre si scrive, ma sono un veleno per il pubblico.
14. Perché deve essere raccontata QUESTA storia? Qual è la convinzione che brucia dentro di sé che alimenta la propria storia? Questo è il suo nucleo.
15. Nei panni del proprio personaggio, in questa situazione, come ci si sentirebbe? L'onestà dà credibilità a situazioni incredibili.
16. Qual è la posta in gioco? Fornire delle ragioni per cui si debba tifare per il personaggio. Cosa succederà se fallisce? Menzionare gli ostacoli.

---

<sup>40</sup> <https://nofilmschool.com/2012/06/22-rules-storytelling-pixar>



17. Nessun lavoro è mai sprecato. Se non funziona, metterlo da parte e andare avanti - tornerà utile più tardi.
18. Si deve conoscere sé stessi: è la differenza tra fare del proprio meglio e strafare. In una storia si sperimenta, non si raffina.
19. Le coincidenze che mettono i personaggi in difficoltà sono ottime; le coincidenze che li salvano sono imbrogli.
20. Esercitarsi: scomporre in blocchi un film che non incontra i propri gusti. Come riorganizzarli in qualcosa che invece li INCONTRA?
21. Ci si deve identificare con la propria situazione e i propri personaggi, non si può semplicemente scrivere da 'splendidi'. Cosa spingerebbe SÉ STESSI ad agire in un certo modo?
22. Qual è l'essenza della propria storia? Il modo più economico di raccontarla? Se si conosce questo, si può iniziare a costruire da qui.

Inoltre, ci sono **5 Segreti nello Storytelling della Pixar**<sup>41</sup>:

**1. Scrivere di sensazioni che si conoscono**

Raccontare una storia efficace significa prendere il sentimento universale e trasmetterlo in una situazione unica.

**2. Le idee brillanti provengono da luoghi quotidiani**

**3. Usare dichiarazioni "what if"**

In un capitolo intitolato "What if...", i narratori spingono a farsi domande. "[Una domanda "what if"] spegne veramente la parte logica del proprio cervello, ed impegna la parte onirica," come affermato da Patel. "Essa apre le porte all'immaginazione."

**4. Una buona storia è emotiva**

**5. Iniziare dal mondo o dal personaggio**

**Mondo:** un ambiente o un insieme di regole. **Personaggio:** il soggetto che si segue. La storia ha bisogno di entrambi, ma scegliere di iniziare da uno o dall'altro è indifferente.

---

<sup>41</sup> <https://nofilmschool.com/2017/02/pixar-storytelling-story>

## Elementi di base di una storia che gli educatori, gli insegnanti, i tutor e i professionisti della formazione dovrebbero considerare nell'analizzarla<sup>42</sup>:

- ✦ **Ambientazione:** Dove e quando è ambientata la storia? L'ambientazione rappresenta sia il luogo fisico che il tempo (es. passato, presente, futuro), sia le condizioni sociali e culturali in cui si trovano i personaggi.
- ✦ **Personaggio:** Una persona o un animale o qualsiasi altra cosa personificata. Ci può essere un personaggio principale o molti, e spesso ci sono personaggi secondari, ma non sempre.
- ✦ **Trama:** Gli eventi che accadono in una storia sono chiamati trama. In una trama tipicamente si trova un'introduzione, un crescendo dell'azione, un climax, le azioni che mettono fine e la risoluzione. La trama è spesso rappresentata come un arco.
- ✦ **Conflitto:** Ogni storia deve avere un conflitto, cioè una sfida o un problema attorno al quale si basa la trama. Senza conflitti, la storia non avrà alcuno scopo o traiettoria.
- ✦ **Tema:** Idea, convinzione, morale, lezione o intuizione. È l'argomento centrale che l'autore cerca di far capire al lettore. Il tema è il "perché" della storia.
- ✦ **Punto di vista:** "Chi" sta raccontando la storia? Qualcuno in prima persona ("Io") o in terza persona ("egli/ella/esso"). Limitato (punto di vista di un solo personaggio), multiplo (punti di vista di più personaggi) o onnisciente (narratore a conoscenza di tutto). La seconda persona ("Tu") non è usata spesso per raccontare storie.
- ✦ **Tono:** Il "tono" o il significato emotivo complessivo della storia. È felice, divertente, triste, depresso? Il tono può essere rappresentato in molteplici modi, attraverso scelte nel lessico e nella grammatica, scelta del tema, immagini e descrizioni, simbolismo, e i suoni delle parole in combinazione (ad es. rima, ritmo, musicalità).
- ✦ **Stile:** Questo è il **modo** in cui le cose sono dette. Scelte di lessico, struttura delle frasi, dialogo, metafora, similitudine, iperbole. Lo stile contribuisce in modo significativo al tono.

---

<sup>42</sup> <https://www.dreamerswriting.com/elements-of-a-story/>



## E. Parte III: Piano delle Lezioni / Sessioni

- a. Tecniche e metodi rilevanti dell'educazione non formale e informale degli adulti da utilizzare (dinamiche di gruppo, tecniche di coaching, riflessione e auto-riflessione dei discenti)

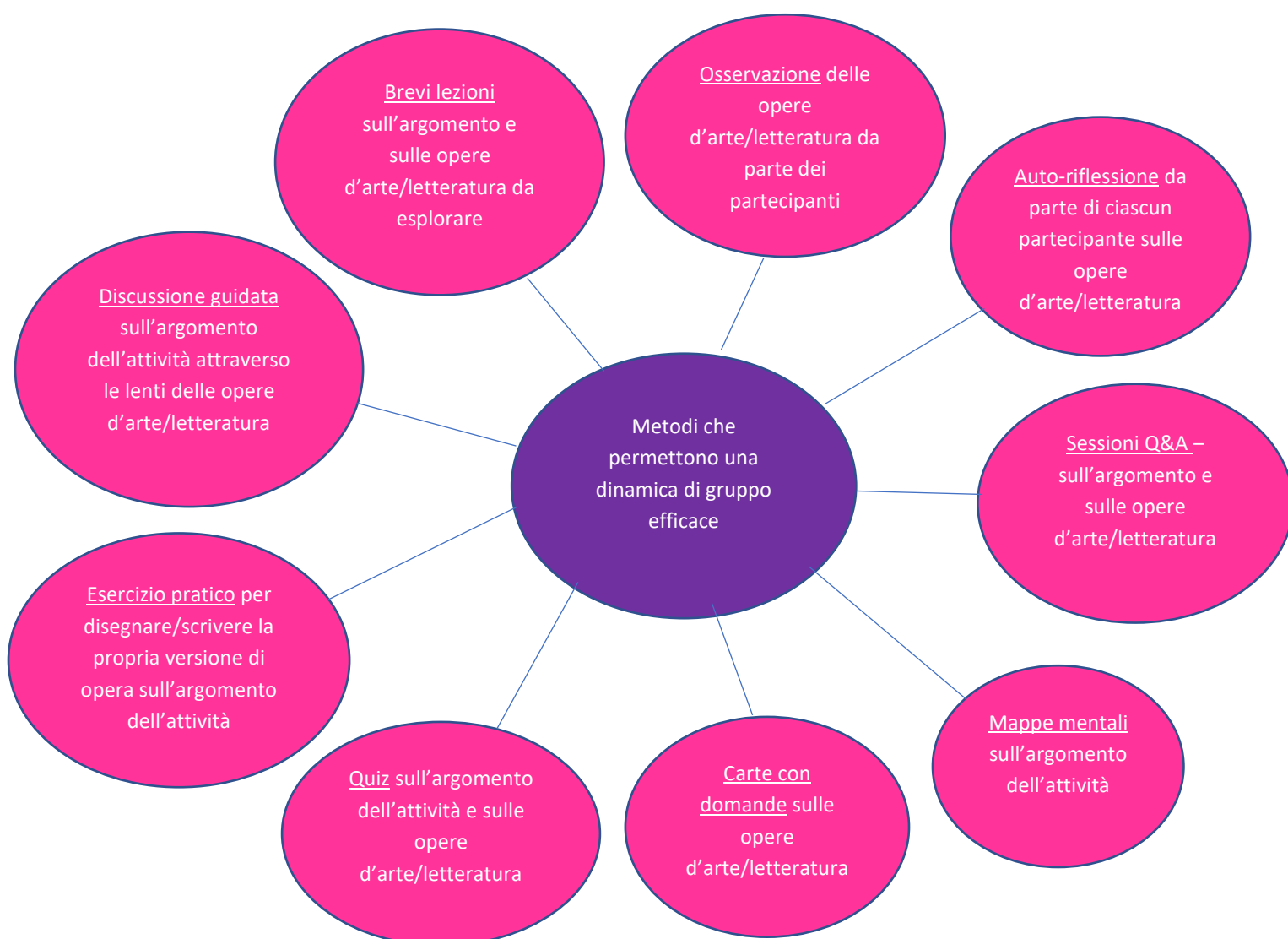
Un'educazione degli adulti efficace richiede il **coinvolgimento attivo** dei discenti e l'**incoraggiamento della condivisione reciproca e dello scambio** di informazioni, esperienze e pensieri.

***Allo stesso tempo, quando si parla di arte e letteratura, le persone hanno interpretazioni diverse e percepiscono le opere visive e narrative in modi diversi.*** Così, la stimolazione delle dinamiche di gruppo e la condivisione di punti di vista, sentimenti e pensieri personali tra gli studenti sono vitali per sbloccare la creatività, il pensiero fuori dagli schemi e l'approccio innovativo al vedere le cose e al ricercare soluzioni.

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*

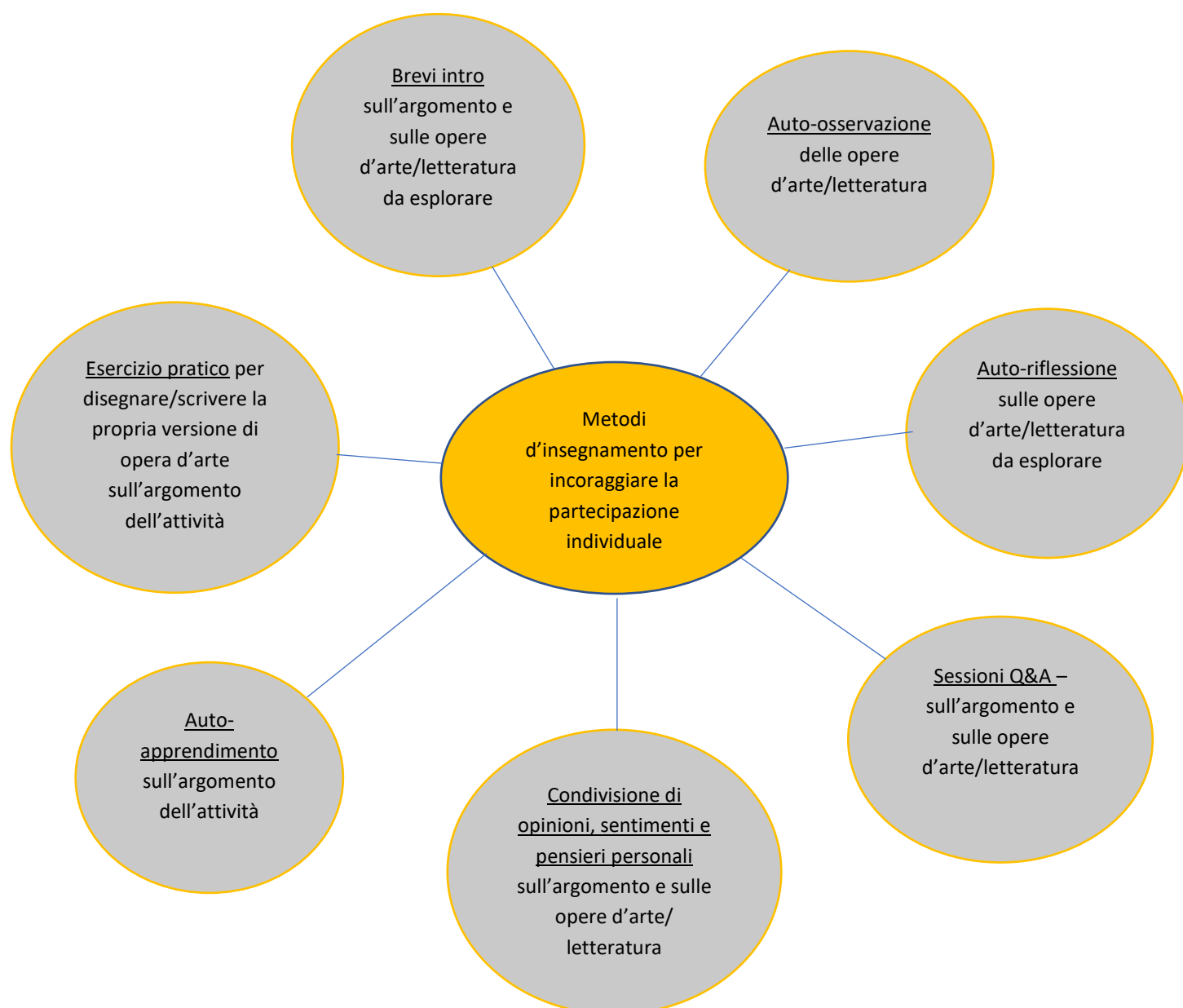
**Metodi di formazione a sostegno di un'efficace interazione di gruppo, che possono essere utilizzati in attività basate su arte e letteratura**



**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*

**Tecniche formative per suscitare condivisione e apprendimento individuali,  
che possono essere utilizzati in attività basate su arte e letteratura**



**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*

## **b. Linee guida su come sviluppare attività per l'applicazione delle arti e della letteratura nell'educazione non formale degli adulti**

Gli esempi 1 - 3 presentano tre versioni modello di diagrammi di flusso di lezioni/sessioni, in cui educatori, professionisti della formazione, coach e tutor possono insegnare argomenti legati all'imprenditorialità attraverso l'applicazione delle arti e della letteratura nel processo educativo.

Le tabelle permettono a insegnanti e formatori di combinare diverse attività e metodi dell'educazione non formale degli adulti e della pedagogia artistica, a seconda dei loro obiettivi di apprendimento, del profilo dei discenti, degli argomenti e dei sotto-argomenti, della durata della lezione/sessione e dell'ambiente di apprendimento.

I passi 2 - 5 guidano educatori e professionisti della formazione su come affrontare l'analisi delle opere d'arte selezionate e su dove focalizzare la loro attenzione durante la rispettiva attività.

### **Consigli step-by-step per educatori, insegnanti, professionisti della formazione e coach su come analizzare le opere d'arte**

(adattato da "Orchestrare la Collaborazione sul Lavoro, Usando Musica, Improvvisazione, Storytelling ed Altre Arti per Migliorare il Lavoro di Gruppo", Arthur B. VanGundy / Linda Naiman, 2007, e da "Passaggi per l'Analisi del Testo"<sup>43</sup>)

#### **Passaggio 1 – Identificazione** *(Di solito fa parte della fase di preparazione e avviene durante lo sviluppo del piano della lezione / sessione)*

Selezione delle opere d'arte più adatte – visive e/o narrative, per l'argomento. Nel caso di opere narrative, è necessario decidere se nell'attività di apprendimento sarà inclusa l'intera opera o solo una o più parti di essa.

#### **Passaggio 2 - Descrizione**

Chiedete agli studenti di descrivere ciò che vedono/comprendono dall'opera o dalle opere d'arte selezionate. Possibili domande possono includere:

- Di cosa pensi che tratti l'opera d'arte?
- Qual è, a tuo avviso, il punto focale dell'attenzione dell'artista/autore?
- Secondo te, quali aspetti dell'argomento/problema vengono affrontati nell'opera?

La discussione si concentra sulla condivisione delle opinioni, dei sentimenti e dei pensieri personali dei partecipanti sulle opere d'arte. Lo scopo è di incoraggiare i partecipanti a condividere la loro opinione sottolineando che non vi sono risposte sbagliate.

---

<sup>43</sup> <https://hubpages.com/education/Steps-to-Text-Analysis>

### **Passaggio 3 - Analisi**

Chiedere agli studenti di elaborare la loro descrizione dell'argomento imprenditoriale in discussione analizzando il lavoro in termini di elementi e principi artistici (come l'estetica, l'equilibrio, il contrasto, la somiglianza, il ritmo, l'enfasi, la ripetizione e così via). In questa fase, l'attenzione dovrebbe concentrarsi sui colori, le linee, le forme, i simboli e le metafore, l'organizzazione della composizione e della trama, i personaggi principali, gli elementi linguistici e gli stilemi del testo, le composizioni verbali, ecc.

### **Passaggio 4 - Interpretazione**

Chiedere agli studenti di condividere la loro interpretazione con gli altri partecipanti e collegare quest'opera con aspetti del loro background, della loro esperienza e dei loro punti di vista. Possibili domande possono includere:

- Che significato ha per te quest'opera?
- Qual è la tua risposta emotiva all'opera?

### **Passaggio 5 – Tracciare le Conclusioni**

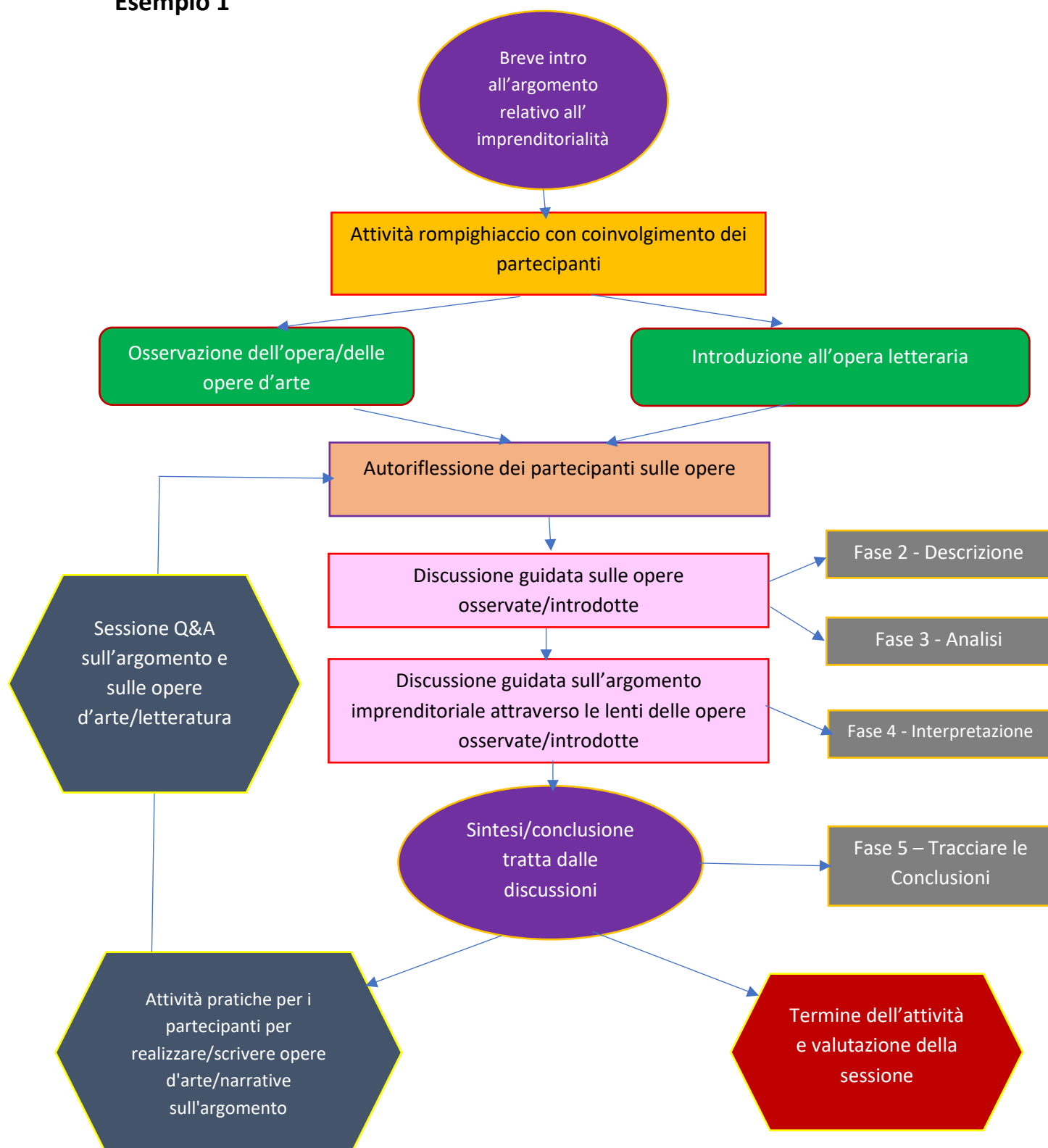
Possibili domande agli studenti possono includere:

- Qual è la pertinenza che ha quest'opera per te e per le tue idee imprenditoriali?
- Quest'opera d'arte cambia il tuo modo di pensare, il tuo modo di vivere?
- Quest'opera d'arte ti aiuta ad affrontare alcuni problemi della tua vita, o a fare progetti futuri?
- Quali criteri hai usato per giudicare il messaggio principale dell'opera d'arte?
- In che modo la tua percezione di quest'opera è cambiata da quando l'hai vista per la prima volta?
- Riconosci te stesso o dei problemi nella tua vita in quest'opera d'arte?, ecc.

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*

## Esempio 1



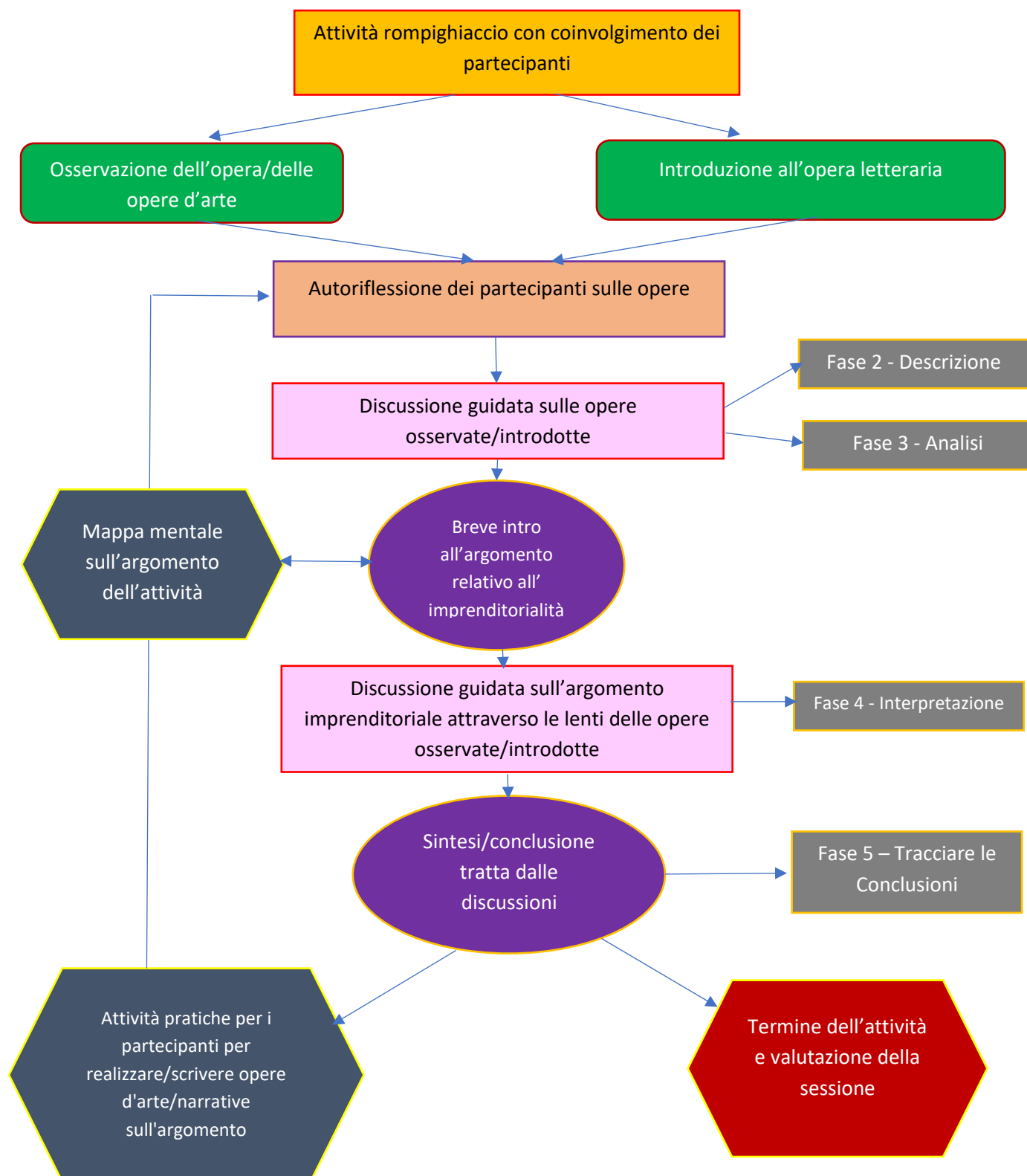
**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*





## Esempio 2

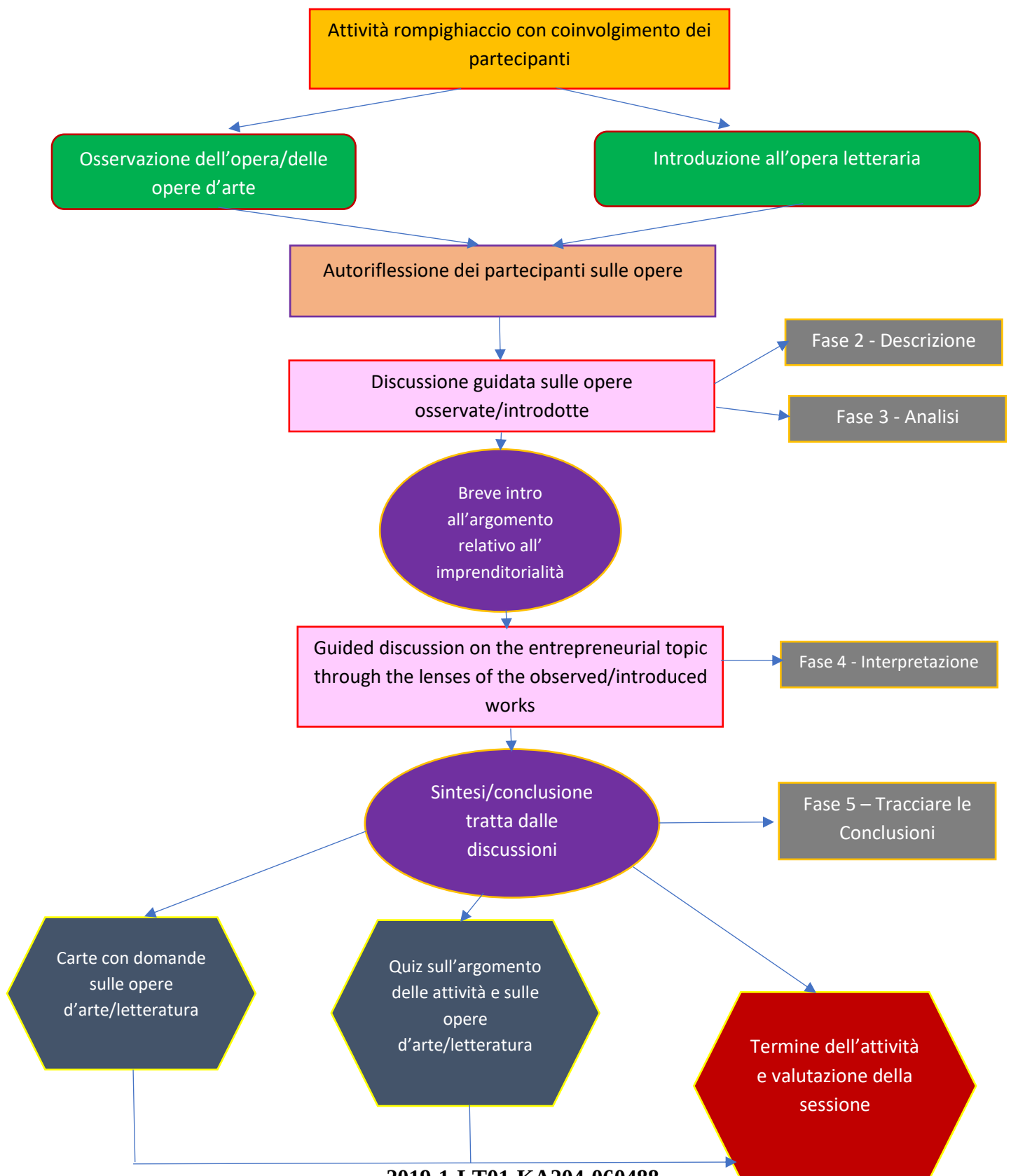


2019-1-LT01-KA204-060488

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*



### Esempio 3



2019-1-LT01-KA204-060488

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*

c. Schema di un piano di lezioni / sessioni per l'applicazione delle arti e della letteratura per promuovere la creatività e l'innovazione su temi legati alle capacità imprenditoriali

| PIANO DI LEZIONI / SESSIONI PER L'APPLICAZIONE DELLE ARTI E DELLA LETTERATURA PER LA PROMOZIONE DELLA CREATIVITÀ SU TEMI LEGATI ALLE CAPACITÀ IMPRENDITORIALI |                                                                                          |                          |                            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|----------------------------|
| Capacità Imprenditoriale Generale da discutere durante la lezione/sessione                                                                                    |                                                                                          |                          |                            |
| Sottocategorie della capacità Imprenditoriale selezionata da includere nella lezione/sessione                                                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ....</li> <li>• ....</li> <li>• ....</li> </ul> |                          |                            |
| Obiettivi di Apprendimento della lezione/sessione                                                                                                             | 1. ....<br>2. ....<br>3. ....                                                            |                          |                            |
| Durata della lezione/sessione*                                                                                                                                |                                                                                          |                          |                            |
| Pubblico target della lezione/sessione                                                                                                                        |                                                                                          |                          |                            |
| Risultati di Apprendimento della lezione/sessione                                                                                                             | Conoscenze:<br><br>• ....                                                                | Capacità:<br><br>• ..... | Competenze:<br><br>• ..... |

2019-1-LT01-KA204-060488

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*

|                                                            |                                                                                                                              |                                                                                                               |                                                                            |
|------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
|                                                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ....</li> <li>• ....</li> </ul>                                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• .....</li> <li>• ....</li> </ul>                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• .....</li> <li>• .....</li> </ul> |
| Metodi di insegnamento/formazione/coaching da utilizzare   | Per attività faccia a faccia:<br><br>1. ....<br>2. ....<br>3. ....                                                           | Per attività in gruppo:<br><br>1. ....<br>2. ....<br>3. ....                                                  |                                                                            |
| Forma d'arte da utilizzare<br>(indicare quali sono)        | Arti visive<br><br><div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>                   | Arti narrative<br><br><div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div> |                                                                            |
| Tipologie di opere d'arte incluse<br>(indicare quali sono) | Arti visive<br><br>1.<br><br>2.<br><br>3.                                                                                    | Arti narrative<br><br>1.<br><br>2.<br><br>3.                                                                  |                                                                            |
| Attrezzature & materiali necessari, comprese le dispense   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ....</li> <li>• .....</li> <li>• .....</li> <li>• .....</li> <li>• .....</li> </ul> |                                                                                                               |                                                                            |
| Procedura / sequenza dei passaggi                          | Per attività faccia a faccia:<br><br>1. ....                                                                                 | Per attività in gruppo:<br><br>1. ....                                                                        |                                                                            |

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*

|                                                                                               |                                                                                                              |                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
|                                                                                               | 2. ....<br>3. ....                                                                                           | 2. ....<br>3. .... |
| Esempi di domande da discutere                                                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• .....</li> <li>• .....</li> <li>• .....</li> <li>• .....</li> </ul> |                    |
| Conoscenze o abilità specifiche necessarie<br>all'insegnante/formatore/coach<br>(se presenti) |                                                                                                              |                    |
| Elementi / specifiche culturali da osservare durante la lezione / sessione (se presenti)      |                                                                                                              |                    |
| Valutazione delle attività<br>(indicare quali sono)                                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Happy faces</li> <li>○ Test</li> <li>○ Compito</li> </ul>           |                    |

*Osservazione: Data la portata del progetto AA4ECI, la durata proposta delle lezioni/sessioni includerà metodi e approcci adatti per le sessioni di coaching di un'ora e per le attività di gruppo di mezza giornata (4 ore).*

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*

#### d. Criteri per la mappatura di opere d'arte e di letteratura adatte alle attività

##### Criteri generali per le opere visive e narrative:

1. Tutte le opere d'arte visive e narrative mappate devono avere un autore e fonti di provenienza chiare;
2. Nel caso di opere d'arte visiva, esse dovrebbero essere mostrate / esposte in gallerie pubbliche o musei - nazionali, regionali o locali, che hanno siti web e preferibilmente sezioni con gallerie digitali;
3. Nel caso di opere di narrativa, esse dovrebbero essere incluse nei programmi didattici ufficiali, essere facilmente reperibili nelle biblioteche pubbliche o vendute nelle librerie ufficiali, compresi i mercati legali di e-book;
4. Un’“opera artistica universale” è definita come “un’opera d’arte ben nota, il cui autore è universalmente riconosciuto ed esposto in gallerie d’arte o musei nell’ambito delle loro collezioni internazionali”;
5. Un’“opera letteraria universale” è definita come “un’opera d’arte ben nota, inclusa nei programmi didattici a livello scolastico o universitario, in quanto rappresentativa per il relativo Paese, e il cui autore è universalmente riconosciuto”;
6. Un’“opera artistica legata ad un Paese” è definita come “un’opera d’arte, il cui autore è riconoscibile e ben accetto a livello nazionale nel rispettivo Paese ed è esibita come parte delle sue collezioni nazionali”;
7. Un’“opera letteraria legata ad un Paese” è definita come “un’opera letteraria ben nota, inclusa nei programmi didattici nazionali a livello scolastico o universitario, e il cui autore è ben conosciuto a livello nazionale nel rispettivo Paese”;
8. Le opere letterarie scritte in una lingua diversa da quella in cui sono state create, si dovrebbero usare preferibilmente con la loro traduzione ufficiale. Se essa non è disponibile, si dovrebbe effettuare una traduzione non ufficiale per scopi didattici.

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*



### Come identificare le opere d'arte visive:

|                                                                                                                                                                      |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Tipo di opera d'arte (dipinto, scultura, installazione, opera artigianale, fotografia, film/video, collage, pannello murale, grafica, cartone animato, stampa, ecc.) |  |
| Autore, Nazionalità                                                                                                                                                  |  |
| Titolo                                                                                                                                                               |  |
| Anno di creazione                                                                                                                                                    |  |
| Dimensioni                                                                                                                                                           |  |
| Metodo artistico utilizzato                                                                                                                                          |  |
| Fonte (dove si può trovare)                                                                                                                                          |  |

### Come identificare le opere narrative

|                                                                                      |  |
|--------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Tipo di opera (poema, romanzo, sceneggiatura, saggio, fiaba, mito, ecc.)<br>/ genere |  |
| Autore, Nazionalità                                                                  |  |
| Titolo                                                                               |  |
| Anno di creazione                                                                    |  |
| Lingua originale in cui l'opera è stata creata                                       |  |
| Fonte (dove si può trovare l'opera in lingua originale)                              |  |
| Fonte (dove si può trovare un link alla traduzione)                                  |  |

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*



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

**2019-1-LT01-KA204-060488**

*Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non può essere considerato come un riflesso del punto di vista della Commissione Europea o di qualsiasi altro organo dell'Unione Europea. La Commissione europea e l'Agenzia non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni.*