

Esplorare il Mondo attraverso i LINGUAGGI:  
il pensiero creativo come motore nei processi d'apprendimento

Anita Macauda  
Dipartimento di Scienze dell'Educazione - Università di Bologna

The background of the slide is a close-up photograph of shattered, translucent blue glass. The shards are irregular in shape and size, creating a complex, web-like pattern of sharp edges and facets. The lighting highlights the texture and depth of the broken pieces. In the center of the image, there is a white rectangular box with a thin brown border containing the text.

QUALE PAROLA ASSOCIATE AL  
TERMINE «CREATIVITÀ»



## Quale parola associate al termine "creatività"?

Wordcloud Poll  49 responses  37 participants



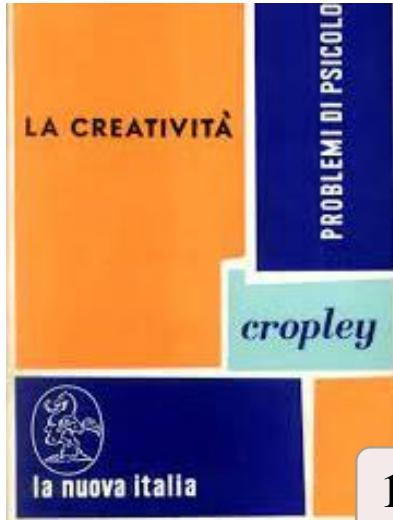
Creatività

```
graph TD; A[Creatività] --> B[Linguaggi]; B --> C[Arte]; D[ ] --- C;
```

Linguaggi

Arte

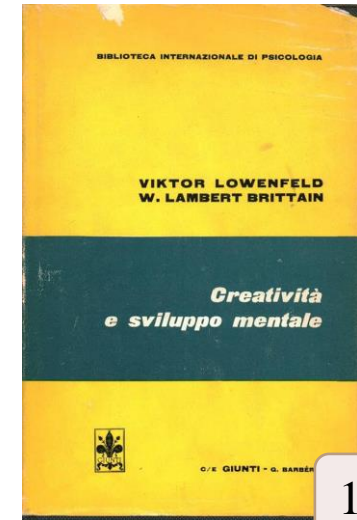
# Dove si situano le riflessioni sulla creatività?



1969



2000



1967



1990

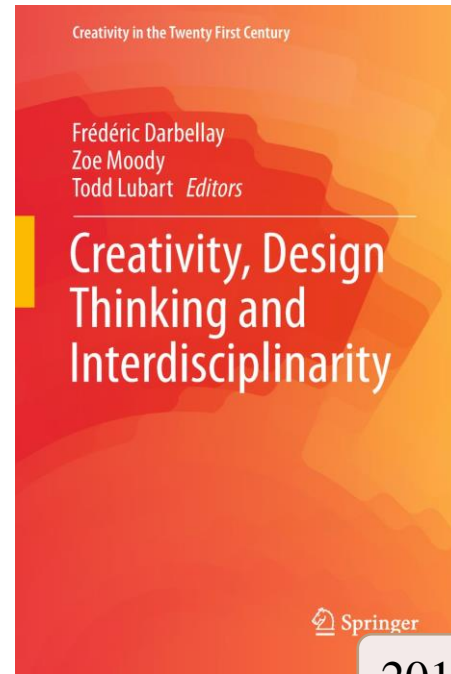


1972

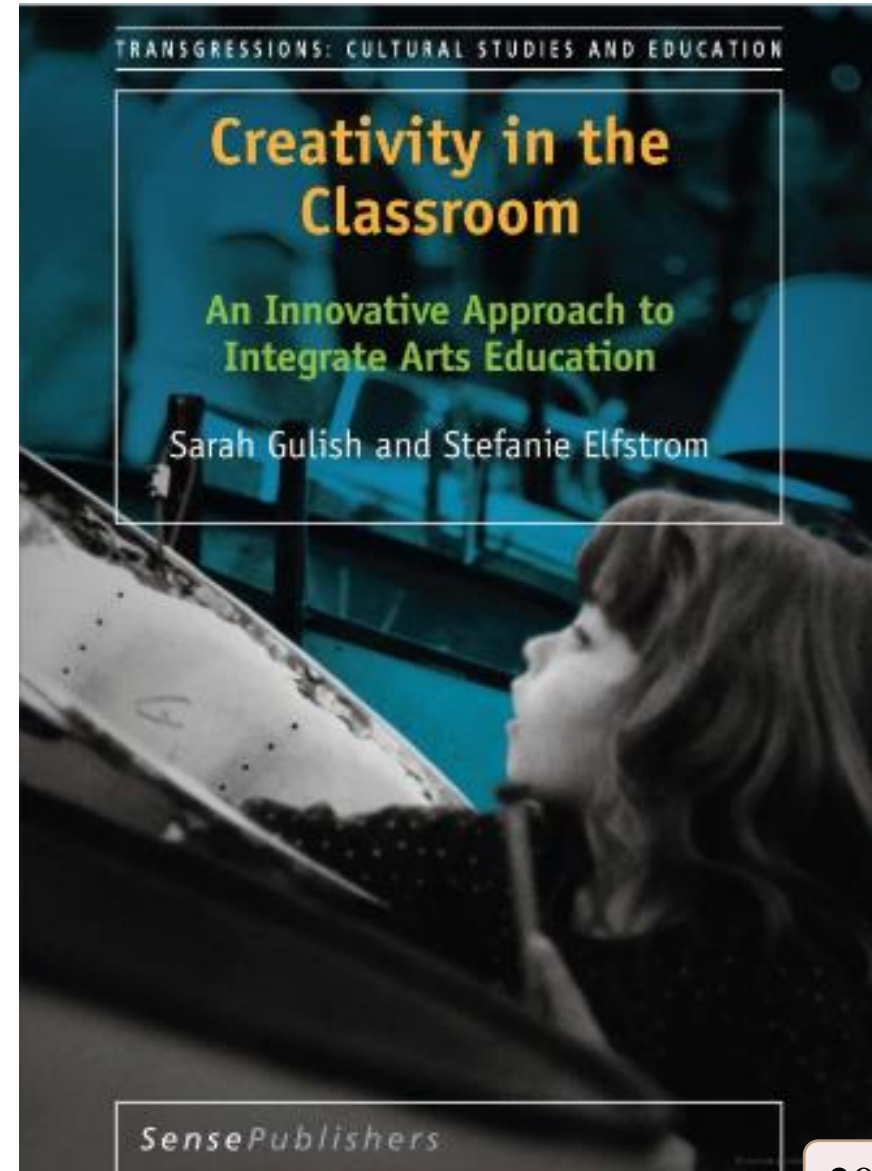
# Il dibattito scientifico sulla creatività e pratiche didattiche nell'ultimo decennio



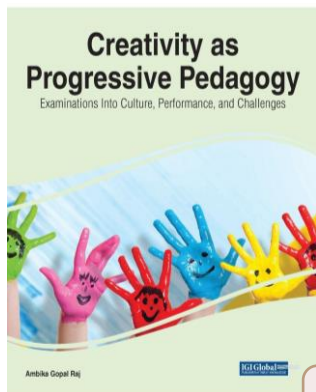
2014



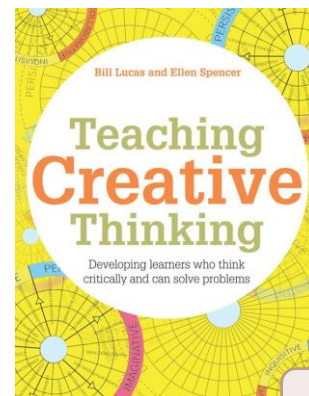
2017



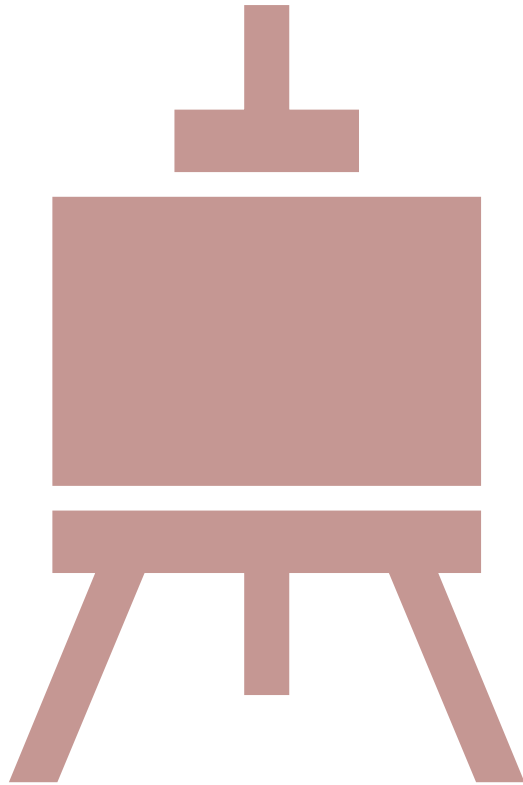
2017



2021



2017



La creatività è presente

---

“Dovunque c'è un uomo che immagina, combina, modifica e realizza qualcosa di nuovo”.

(Vygotskij, 1972)

# Creatività, esperienza e arte

- Legame tra creatività ed esperienza della realtà con l'arte (Dewey, 1934)
- Legame tra creatività ed esperienza della realtà (De Bartolomeis, 1990)

La creatività intesa come forma d'intelligenza si adatta al continuo divenire dell'esperienza.

L'opera d'arte può essere intesa come "pattern esperienziale" che dà forma all'esperienza e alla conoscenza che da essa ne deriva.

(Panciroli, *Le arti visive nella didattica*, 2012;  
*Le professionalità educative tra scuola e musei*, 2016)





- 
- *Educabilità alla creatività* mediante le **ARTI**

# Arts based EDUCATION - linguaggi



---

ARTI  
PERFORMATIVE

---

ARTI  
MULTIMEDIALI

---

ARTI VISIVE

# Creatività e metodo

## **La creatività non si esprime sull'improvvisazione ma sul metodo**

«Realizzare immagini che suscitano stupore non è semplice e tanto meno si presenta come un'operazione casuale o istintiva. Un buon prodotto è frutto di un processo creativo che nasce dalla relazione che il pensiero instaura con ciò che conosce. Esso risponde a regole specifiche che permettono di vedere oltre la realtà, ovvero di visualizzare ciò che apparentemente non c'è»

(Staccioli, *Immagini fatte ad arte*, 2000)

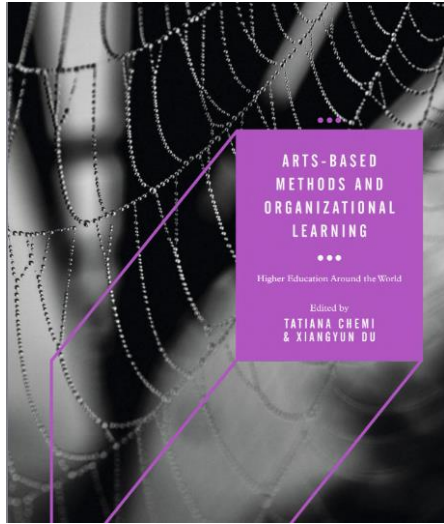
«Non possiamo separare l'individuo da ciò che dipinge. La qualità del suo prodotto estetico aumenterà di pari passo con l'incremento della sua creatività, della sua sensibilità alle varie esperienze e della sua capacità a integrarle reciprocamente. Concentrare l'attenzione esclusivamente sopra la pittura, il disegno o le costruzioni significa porre l'accento solo sul prodotto finale e restringere lo sviluppo della creatività (...). Viceversa, concentrare l'attenzione sul bambino serve a rendere il processo creativo estremamente importante, non solo per l'artista potenziale ma anche per ogni bambino, a prescindere da come o in quale professione la sua creatività verrà alla fine utilizzata»

(Lowenfeld & Brittain, *Creatività e sviluppo mentale*, 1967)

# Arts-Based EDUCATION

---

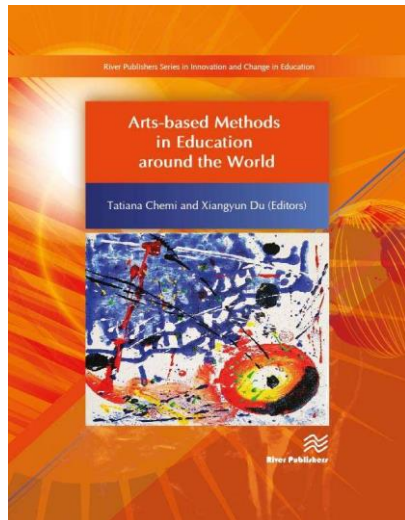




ARTS-BASED  
METHODS AND  
ORGANIZATIONAL  
LEARNING

Higher Education Around the World

Edited by  
TATIANA CHEMI  
& XIANGYUN DU

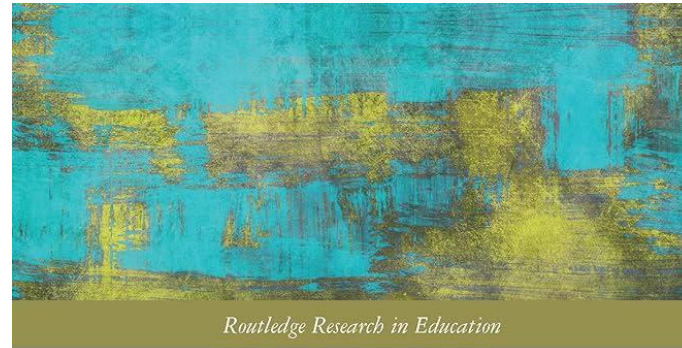


Routledge Series in Innovation and Change in Education

Arts-based Methods  
in Education  
around the World

Tatiana Chemi and Xiangyun Du (Editors)

Routledge

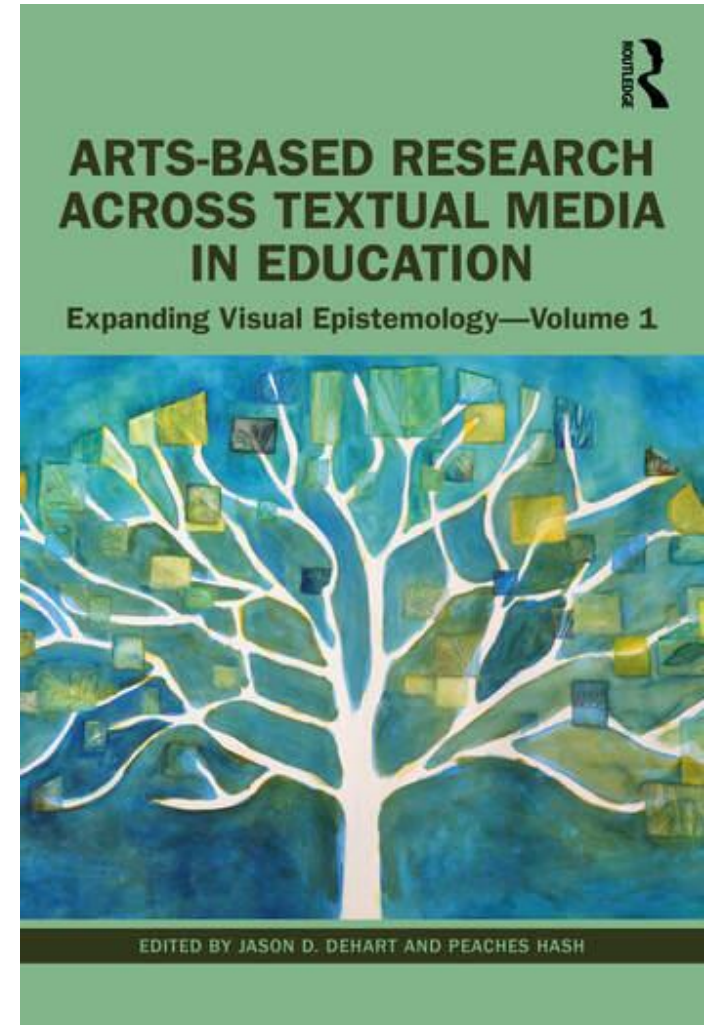
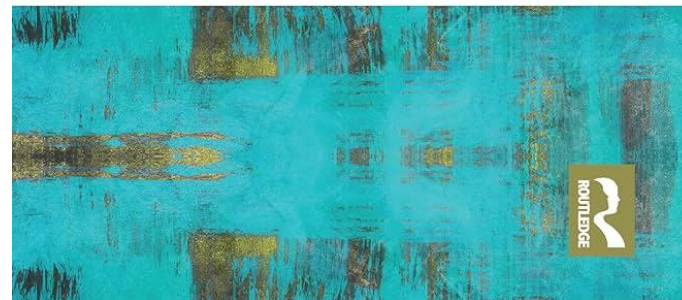


*Routledge Research in Education*

# EXPLORING DIGITAL TECHNOLOGIES FOR ART- BASED SPECIAL EDUCATION

MODELS AND METHODS FOR  
THE INCLUSIVE K-12 CLASSROOM

Edited by  
Rick L. Garner



Routledge

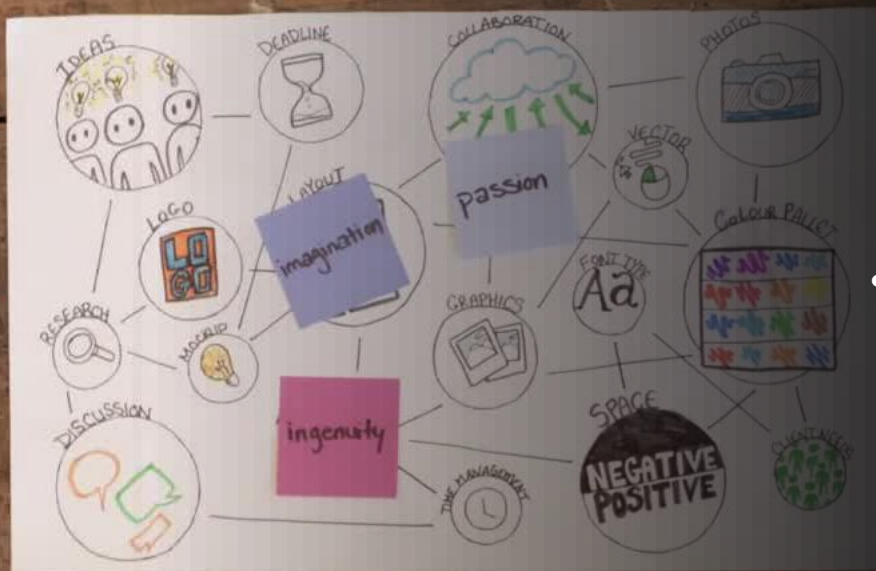
# ARTS-BASED RESEARCH ACROSS TEXTUAL MEDIA IN EDUCATION

Expanding Visual Epistemology—Volume 1

EDITED BY JASON D. DEHART AND PEACHES HASH


Gli studi connessi all'Arts-based Education fermano l'attenzione sulle pratiche educative basate sull'arte al fine di generare nuovi approcci  
EDUCATIVI  
che sostengano i processi di apprendimento.

Rooney, 2004, Barone 2006, 2008; Sullivan, 2010; Barone, Eisner 2012; Haywood Rolling 2010; Pentassuglia, M. (2016).



- **Strategia** finalizzata a promuovere l'apprendimento attraverso forme espressive artistiche differenti in considerazione della **varietà di stili di apprendimento** (Bradley et al 2018; Nuangchalerm, El Islami, & Sjaifuddin, 2018; Zakaria et al. 2019).
- Ci si riferisce nello specifico all'uso intenzionale di abilità, processi ed esperienze artistiche come strumenti educativi per favorire l'apprendimento **in discipline e settori non artistici** (Rieger & Chernomas, 2013).
- Strategia che favorisce il coinvolgimento degli studenti sul **piano cognitivo, socio-relazionale ed estetico-affettivo**, utilizzando le arti (visive, musicali, performative...) come mezzi attraverso i quali l'immaginazione, la creatività e l'innovazione trovano espressione dando luogo a processi di apprendimento trasformativo (Brenner, 2010).





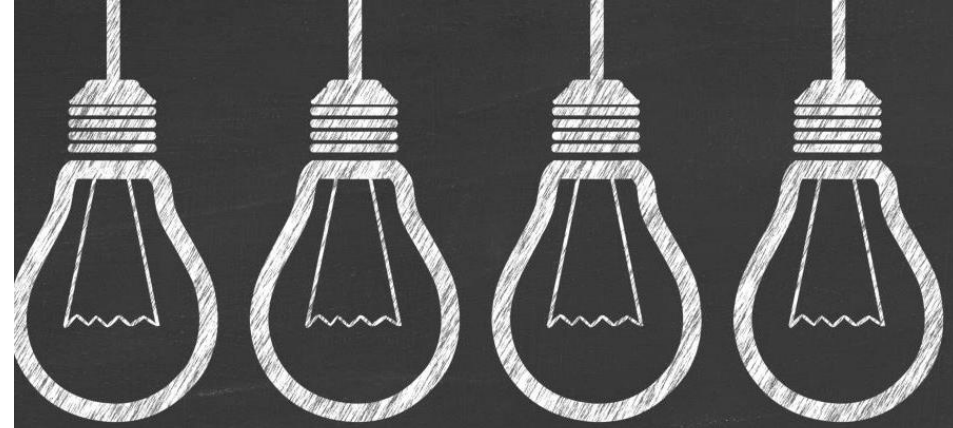
Artiste e artisti a supporto dello  
sviluppo del pensiero creativo  
di bambine e bambini

---

# Artiste e artisti nelle scuole

---

- Offrono alle scuole la possibilità di migliorare pratiche educative legate all'arte. L'obiettivo è ampliare l'accesso ad attività artistiche significative, aumentare il coinvolgimento degli studenti nell'apprendimento, coltivare capacità e attitudini di apprendimento interdisciplinari e promuovere un interesse permanente per le arti.



# Residenze d'artista

- L'artista propone un processo creativo che può portare i bambini a diventare autori, individualmente o collettivamente, del proprio progetto.
- Trovarsi in uno stato di creazione, mettersi nella situazione di un artista di fronte alla materia, impastarla, attuarla, operare scelte e modifiche, accettare di mostrarla, comprendere la critica, aggiungere un significato, rendere leggibili le scelte effettuate... questa è un'esperienza unica, una nuova avventura, per gli studenti.

Macauda, *Artisti a scuola e nei musei: la dimensione educativa dell'arte contemporanea*, «INFANZIA», 2017

## Arts-Based Learning and STEM Innovation


Scuole, musei e centri scientifici possono creare ambienti che promuovono la creatività, la collaborazione, l'innovazione e l'impegno integrando le arti nell'apprendimento STEM.

### We Are Mathematics!



# Creatività, arte e tecnologie

---

- 
- Un utilizzo integrato degli strumenti tecnologici e dei linguaggi dell'arte può condurre allo sviluppo di competenze disciplinari e trasversali idonee a sostenere la costruzione della conoscenza e lo sviluppo della creatività.

*Macauda, Arte e innovazione tecnologica per una didattica immersiva, 2018*



REALTÀ AUMENTATA NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA dell'I.C. Ceglie Manzoni Lucarelli

*Realtà aumentata  
Istituto Margherita  
Scuola infanzia*

Realtà aumentata nella scuola dell'infanzia. Quiver è un'applicazione che propone disegni da colorare con tecnologia 3D Augmented Reality





In ambito neuroscientifico

---

