

RACCOMANDAZIONI

DA

IL PROGETTO CREATIVE SCHOOL

Partenariati scolastici Erasmus+ (2019-2022)

PER

ISTITUTI SCOLASTICI
ISTITUZIONI CULTURALI
DECISORI PUBBLICI



SOMMARIO

20 01181111 doi progotto	_
Ragionamento critico e creativo in Europa	3
Il problema di una definizione Cosa sono le 4C's?	
L'esperienza Creative School	6
Gli obiettivi Crafted Le attività del progetto Come si è svolta l'esperienza Attività formative sviluppate I numeri del progetto	
Raccomandazioni	12
Sommario - un'introduzione alle raccomandazioni Come utilizzare le risorse e gli strumenti del progetto Come facilitare il ragionamento critico e creativo	

Le origini del progetto

LE ORIGINI DEL PROGETTO

Nella società moderna c'è una crescente necessità di sviluppare le capacità di ragionamento dei bambini e degli adolescenti, per aiutarli a trovare soluzioni a problemi sociali, emotivi ed economici, sia a livello personale che riguardo alla loro relazione con il resto del mondo. I ragazzi devono possedere la capacità di essere creativi, innovativi, intraprendenti e di sapersi adattare, ed essere motivati, fiduciosi e capaci di usare il ragionamento creativo e critico in modo mirato.

Il progetto Creative School ha realizzato una serie di moduli di apprendimento, rivolti a educatori e insegnanti, volti a promuovere un apprendimento autonomo per sviluppare la capacità di ragionamento critico e collaborativo dei loro allievi. Creative School si rivolge a scuole, centri scientifici, musei e gallerie. Il Progetto è stato realizzato all'interno di un partenariato triennale (2019-2022) finanziato dal Programma Erasmus+, e ha tratto frutto dall'esperienza di due precedenti progetti Erasmus+: Creative Museum (2014-2017) e Making Museum (2017-2019), i quali a loro volta hanno permesso di generare nuove conoscenze, chiarire concetti e idee, esplorare nuove possibilità e alternative e aiutare i professionisti e gli educatori che lavorano nei musei.

Questo rapporto presenta una serie di raccomandazioni rivolte al settore dell'istruzione, della cultura e ai decisori politici, con l'intento di offrire un supporto utile a creare un ambiente educativo che promuova e incoraggi il ragionamento creativo e critico.







IL PROBLEMA DI UNA DEFINIZIONE

Se si pone la domanda 'Che cos'è il ragionamento creativo e critico? a professionisti che lavorano in musei, centri scientifici, istituzioni culturali o ad artisti creativi (makers), la risposta sarà diversa a seconda ogni volta contesto professionale e culturale degli intervistati. L'espressione 'ragionamento critico e creativo' è molto diffusa in tutta Europa nel campo dell'apprendimento formale e informale. Nemmeno in questi casi esiste una definizione univoca: le diverse interpretazioni derivano dall'uso che se ne fa nelle politiche scolastiche. programmi curriculari. strumenti di valutazione e nella prassi. Pertanto. in mancanza definizione condivisa, il significato che

viene da noi attribuito all'espressione 'ragionamento critico e creativo' è quello che è stato utilizzato nei precedenti progetti Creative Museum e Making Museum. [1]

In questi progetti, la creatività è definita come "la capacità di andare oltre alle idee, alle regole, ai modelli e alle relazioni tradizionali per creare nuove idee. Originalità o fantasia". [2]

Il 'ragionamento critico' può essere definito in maniera semplice come la 'capacità di risolvere i problemi'. Nell'apprendimento formale il ragionamento critico è spesso collegato all'approccio pedagogico basato sull'investigazione.

COSA SONO LE 4C'S?



Nella scuola del XXI secolo, le 4C sono competenze legate alla promozione e allo sviluppo delle capacità di ragionamento critico: ragionamento Creativo, ragionamento Critico, Collaborazione e Comunicazione.

Ragionamento critico: tra le altre qualità, indica l'abilità di risolvere i problemi. Il termine è usato dagli educatori per descrivere "forme di apprendimento, pensiero e analisi che vanno oltre la memorizzazione il richiamo е informazioni e fatti (...). Si parla ragionamento critico quando gli studenti analizzano, valutano, interpretano sintetizzano le informazioni e applicano il ragionamento creativo per formulare un'argomentazione, risolvere un problema o giungere a una conclusione. [3]

Creatività: può essere definita come 'il pensare fuori dagli schemi'. "Questa abilità consente agli studenti di osservare un concetto sotto una luce diversa, e da ciò formulare nuove idee. La creatività è la capacità di produrre idee nuove, diverse e uniche. Pensare in modo creativo significa guardare le cose da una prospettiva diversa e non essere limitati da regole, abitudini o norme.

Di solito si pensa alla creatività come a una qualità che si possiede o non si possiede: invece gli studenti possono imparare a essere creativi risolvendo problemi, creando sistemi o sperimentando qualcosa che non hanno mai provato prima. Gli studenti che usano la loro creatività sono in grado di guardare un problema sotto punti di vista diversi, che altri studenti potrebbero invece non essere in grado di scorgere



Collaborazione: significa "lavorare insieme per raggiungere un obiettivo comune utilizzando i propri talenti, la propria esperienza e la propria intelligenza.

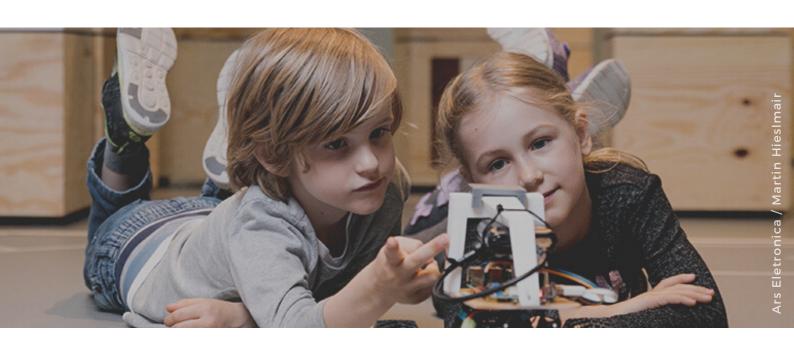
La tecnologia ha semplificato i metodi di collaborazione e ne ha amplificato i risultati, così come è avvenuto nel campo della comunicazione, poiché ha messo a disposizione strumenti che non esistevano fino a poco tempo fa. D'altro canto, così come avviene nel campo della comunicazione, l'eccesso di strumenti a disposizione può costituire un limite alla collaborazione, disperdendo il tempo nella scelta e nell'apprendimento dei vari strumenti.

Poiché il mondo diventa sempre più interconnesso, la capacità di collaborare costituisce una abilità essenziale ed è quindi considerata una delle quattro competenze indispensabili per affrontare

il XXI secolo. Indipendentemente dal fatto che se ne rendano conto o meno, gli studenti si troveranno a lavorare con altre persone per il resto della loro vita: esercitare sin dai tempi della scuola le capacità di collaborazione e di lavoro di squadra aiuta gli studenti a capire come affrontare un problema, li stimola a proporre soluzioni e scegliere la migliore linea d'azione. Imparare presto a collaborare significa anche imparare presto che le altre persone non hanno sempre le nostre stesse idee". [5]

Comunicazione: è "la capacità di trasmettere idee in modo rapido e chiaro".[6] Significa "esprimere pensieri in modo chiaro, articolare opinioni in modo semplice, comunicare istruzioni coerenti, motivare gli altri attraverso discorsi ben argomentati". [7]

Nel mondo della scuola, il ragionamento creativo e critico è spesso sostenuto attraverso strumenti quali l'apprendimento basato sull'indagine, il dialogo socratico, l'empatia e il processo decisionale. Gli insegnanti dovrebbero essere incoraggiati ad inserire anche le 4C tra gli strumenti utili a sviluppare il ragionamento creativo e critico, come avviene per esempio nella Junior Cycle Key Skills in Irlanda [8].







GLI OBIETTIVI CRAFTED



Si è già detto che il ragionamento creativo e critico serve agli studenti (ma in realtà a tutti, non solo agli studenti) per prendere decisioni, sviluppare idee proprie e trovare una soluzione ai diversi problemi. Il metodo che gli studenti apprendono può essere utilizzato per qualsiasi tipo di problema, grande o piccolo. La creatività rende gli studenti parte attiva nel processo di apprendimento.

Per raggiungere questo risultato devono aver cura dei propri sensi, del proprio corpo e della propria mente.

Il progetto Creative School ha sviluppato alcune risorse didattiche gratuite e a libero

accesso (Open Educational Resources - OER) che hanno come obiettivo quello di sviluppare il ragionamento creativo e critico, e che si basano sia sull'uso delle 4C sia su alcuni principi guida che vengono identificati con l'acronimo CRAFTED.

La parola CRAFTED è un acronimo inglese che identifica le seguenti caratteristiche, che sono state usate come principi guida per sviluppare le risorse didattiche (OER) del Progetto Creative School:



C ross-curriculare e interdisciplinare

Inserire elementi di creatività e di ragionamento critico in maniera trasversale nelle diverse aree del curriculum .

RISPETTOSO

I materiali didattici si basano sul principio del 'rispetto' perché stimolano un'esperienza di apprendimento coinvolgente, incoraggiando i ragazzi a condividere le proprie voci, opinioni ed esperienze in un ambiente aperto, inclusivo e sicuro.

A DATTABILE

Le OER sono facilmente adattabili dagli insegnanti in base alle specifiche esigenze del proprio ciclo scolastico (primario, medio o superiore).

FLESSIBILE

Le OER offrono metodi di valutazione flessibili, cosicché ciascun insegnante possa costruire la propria griglia di valutazione, con la finalità di valutare la capacità complessiva degli studenti di seguire un progetto e di portarlo a termine.

T ROUTINES E STRATEGIE DI PENSIERO

Le OER incoraggiano gli studenti a pensare in modo speculativo; li aiutano inoltre a rispettare le idee dei propri compagni; a costruire partendo da idee altrui; li aiutano ad avere fiducia e sicurezza nelle proprie idee e a dimostrarne la validità usando solide prove basate sui fatti.

E LETTRONICO E DIGITALE

Le OER possono avvalersi di un formato digitale, devono essere facili da usare e corredate da istruzioni brevi e semplici. Non c'è bisogno di scaricare nessun software per usarle. È molto facile capire come funzionano. Fanno uso di immagini e video e in futuro le OER faranno sempre più uso della realtà aumentata e virtuale. Adottano un approccio basato sul gioco. Fanno uso di storytelling digitale e di storie personali degli utenti. Devono essere partecipative, coinvolgere attivamente lo studente per generare nuove conoscenze. Non devono richiedere attrezzature complesse o costose.

DIFFERERENZIATO

le OER sono facilmente modificabili dagli insegnanti per poterle adattare al contesto di ciascuna specifica classe e alle esigenze di apprendimento di un gruppo specifico di studenti. [9]

Nello sviluppare le risorse didattiche del Progetto Creative School si è tenuto in grande considerazione l'ambiente e la comunità di apprendimento. Le attività proposte sono state pertanto progettate con un approccio che ha tenuto in considerazione le interazioni tra le persone, che mette lo studente al centro, che da voce ai partecipanti, che stimola l'apprendimento dialogico basato su indagine, domande, inclusione ed empatia.



LUGLIO 2022

8

LE ATTIVITÀ DEL PROGETTO

ELEMENTI CHIAVI E RISULTATI

- Analisi delle buone pratiche esistenti e identificazione dei fabbisogni formativi di insegnanti, educatori, ragazzi e genitori.
- Creazione di risorse didattiche (OER) volte a promuovere lo sviluppo delle capacità di ragionamento creativo e critico. Le risorse educative sviluppate dal Progetto Creative School sono destinate ad educatori e insegnanti, promuovono l'auto-apprendimento e lo sviluppo del pensiero creativo e critico utilizzando collezioni culturali digitali e contenuti culturali messi a disposizione dalle organizzazioni partner.
- Sviluppo di linee guida e raccomandazioni indirizzate ai decisori politici e scolastici.

COME SI È SVOLTA L'ESPERIENZA

Creative School ha inizialmente analizzato le buone pratiche esistenti nei musei, centri scientifici e istituzioni culturali di tutta Europa. I modelli di ragionamento creativo e critico sono stati esplorati in dettaglio, per identificare e comprendere i fabbisogni di insegnanti ed educatori. Questo lavoro ha portato alla definizione del modello CRAFTED, che è stato poi utilizzato per progettare le risorse didattiche (OER).

Sono state quindi realizzate 12 risorse didattiche (OER) da utilizzare in diverse materie scolastiche (storia dell'arte; cittadinanza e filosofia; geografia, ecc.), adattate per essere proposte a studenti di diverse fasce di età (7-11; 11-14; 14-18).

Queste risorse sono poi state sperimentate in un reale contesto scolastico, in tutti i paesi partecipanti al progetto.

Ciascun partner ha sperimentato le risorse didattiche da lui sviluppate e almeno un'altra risorsa progettata da un altro partner al fine di verificare quali elementi bene funzionano е che cosa eventualmente deve essere adattato paese per paese. In questo modo è stato possibile comprendere i meccanismi di buon utilizzo delle OER e sviluppare le raccomandazioni su come utilizzarle.



LE RISORSE DIDATTICHE SVILUPPATE

	età 7-11	età 11-14	età 14-18
STORIA DELL'ARTE		Facciamoli rivivere	Facciamoli rivivere
CITTADINANZA E FILOSOFIA	Dilemmi etici	Dilemmi etici	Dilemmi etici
AMBIENTE	Biodiversità e Arti visive	Biodiversità e Arti visive	
FACILITAZIONI	Object based learning	Object based learning	Object based learning
GEOGRAFIA	Passeggiate urbane	Passeggiate urbane	
STORIA	Le foto come memoria del passato	Le foto come memoria del passato	Come vivevano i giovani? Le foto come memoria del passato
STEAM	#Empowering YouthVoices	Algoritmi affamati #Empowering YouthVoices	I cambiamenti climatici Hungry Algorithms #Empowering YouthVoices
FORMAZIONI INSEGNANTI	Europeana come strumento di apprendimento Approcci pratici per l'insegnamento con oggetti	Europeana come strumento di apprendimento Approcci pratici per l'insegnamento con oggetti	Europeana come strumento di apprendimento Approcci pratici per l'insegnamento con oggetti

0 **LUGLIO 2022**



26
SESSIONI PILOTA

500 STUDENTI TRA GLI 8 E I 18 ANNI

12OER SVILUPPATE

14
PRESENTAZIONI
INTERNAZIONALI







"SVILUPPARE IL RAGIONAMENTO CREATIVO E CRITICO CREA LEGAMI"

Creatività e ragionamento critico sono strettamente interconnessi: entrambi mirano a favorire l'autonomia intellettuale. Il lavoro svolto nel progetto Creative School evidenzia lo stretto legame tra creatività e ragionamento critico (sottolineato anche nel rapporto dell'OCSE Fostering Students' Creativity and Critical Thinking).[10] Creatività e ragionamento critico sono strettamente interconnessi perché favoriscono l'autonomia intellettuale degli individui mettendoli in condizione di penetrare in qualsiasi contenuto scientifico e culturale, stimolando la curiosità e il nomadismo intellettuale e permettendo di lavorare trasversalmente tra discipline diverse.

Un contesto educativo che promuove creatività e ragionamento critico fa crescere l'autonomia di pensiero delle persone di quella comunità educativa e fa comprendere che autonomia di pensiero e collaborazione non sono concetti antitetici bensì concetti che si supportano l'uno con l'altro. Non è nell'isolamento che si sviluppano nuove idee ed è grazie alla collaborazione che si può far calare nella realtà delle cose uno spirito critico astratto. Una comunità educativa in cui si promuovono creatività e ragionamento critico consente di superare la tradizionale distanza tra insegnanti e studenti e di creare forti legami tra questi due gruppi proprio per il fatto che a tutti (insegnanti inclusi) è richiesto di usare creatività e ragionamento critico.

Grazie alla sperimentazione nelle scuole delle risorse didattiche del progetto Creative School, è stato possibile evidenziare alcune raccomandazioni dirette a favorire la replicabilità del modello, grazie anche a delle linee guida utili a sostenere lo sviluppo del ragionamento creativo e critico in ambienti educativi formali ed informali. Le raccomandazioni consistono in suggerimenti diretti agli educatori per utilizzare, adattare e creare risorse utili nella propria attività quotidiana.



COME UTILIZZARE LE RISORSE E GLI STRUMENTI DEL PROGETTO

IN UN CONTESTO EDUCATIVO



14

UTILIZZATE I MODULI DIDATTICI PER INTEGRARE LO STILE DI INSEGNAMENTO E SODDISFARE I BISOGNI DEGLI STUDENTI

Gli insegnanti devono essere in grado di adattare le risorse educative in base al programma scolastico, alle proprie esigenze e stili didattici o alle caratteristiche dei propri allievi. Tenete in considerazione che le risorse didattiche di Creative School devono essere utilizzate per integrare i programmi didattici già esistenti e non per sostituirsi ad essi.

Poiché le risorse didattiche sono state concepite per essere adattate alle esigenze specifiche di ciascun gruppo di studenti, ricordatevi che le istruzioni su come utilizzarle non devono essere seguite alla lettera.

L'insegnante potrà utilizzare i materiali didattici proposti per stimolare i propri studenti a crearne di nuovi basati sugli stessi principi CRAFTED che hanno ispirato il nostro lavoro.

PRENDETEVI IL TEMPO NECESSARIO PER CAPIRE COME FUNZIONA IL MODULO EDUCATIVO (OER)

Prendetevi il tempo necessario per capire come funziona il modulo educativo (OER) e quali sono gli obiettivi. Leggete le istruzioni e i contenuti, preparate in anticipo il materiale e verificate che le attrezzature tecnologiche funzionino bene. Queste precauzioni vi permettono di svolgere senza intralci l'attività e di modificare prontamente le parti che si dovessero rivelare non adatte alla vostra classe.

Per soddisfare le vostre esigenze didattiche, probabilmente dovrete sperimentare l'attività alcune volte prima di trovare il formato giusto per voi. Potete fare alcune brevi sessioni di prova per verificare come sono collegate tra loro le diverse parti di ciascun OER. In questa maniera vi sarà più facile riadattare e riorganizzata l'attività a seconda della classe e delle vostre esigenze.

Infine: non abbiate fretta! Assicuratevi di avere il tempo necessario per svolgere l'attività in modo completo: gli studenti devono avere il tempo necessario per elaborare le loro idee e farsi coinvolgere nel ragionamento critico e creativo. I materiali di Creative School possono essere svolti anche in più giorni.

LUGLIO 2022



GESTIRE LE AULE VIRTUALI E L'APPRENDIMENTO A DISTANZA

La fase di sperimentazione delle risorse didattiche (OER) sviluppate da Creative School si è svolta durante la pandemia di Covid-19. Normalmente la sperimentazione delle attività avviene in presenza, ma poiché questo non è stato possibile abbiamo dovuto creare delle aule virtuali. Lo svolgimento a distanza delle attività ha messo in rilevo due problemi:

- L'inaffidabilità delle connessioni Internet Assicuratevi di trovare un modo per far fronte ad una eventuale instabilità della connessione (per esempio calcolate di avere a disposizione più tempo di quanto sarebbe necessario).
- Difficoltà nel coinvolgere gli studenti Le aule virtuali possono rendere difficile la comunicazione con gli studenti, che in questi contesti tendono ad ascoltare la lezione passivamente piuttosto che essere attivi e partecipi. È importante che l'insegnante dia loro il tempo di adattarsi ad un nuovo modello di apprendimento.

Lo svolgimento a distanza delle attività didattiche rende inoltre difficile vedere le espressioni dei partecipanti o, come si dice, 'leggere l'aula' cioè notare sfumature, dinamiche tra gli studenti, ecc. In questi casi è utile essere in due: una persona che conduce l'OER e una persona che si occupa di 'leggere l'aula', di risolvere eventuali problemi tecnici o di connessione, leggere la chat e rispondere ai messaggi, ecc..

L'IMPORTANZA DEL RUOLO DELL'INSEGNANTE

Gli insegnanti conoscono i propri allievi e hanno il coordinamento della classe: pertanto il loro ruolo è fondamentale affinché le OER si svolgano correttamente e si ottengano i risultati previsti. Se lo svolgimento della risorsa didattica è affidato ad un'organizzazione esterna (per esempio un educatore museale), il ruolo dell'insegnante è comunque importante perché è l'unica persona che conoscere bene i propri studenti. In questi casi, pertanto, si consiglia che l'organizzazione esterna coinvolga comunque gli insegnanti nella preparazione dell'attività.

"OTTIMO COLLEGAMENTO TRA STORIA, GEOGRAFIA, LINGUA ORALE, ARTE E MOLTE ALTRE AREE CURRICULARI. I RAGAZZI SONO STATI PROFONDAMENTE COINVOLTI DALL'ATTIVITÀ E SI SONO DISPIACIUTI CHE LA SESSIONE ZOOM FINISSE."





COME FACILITARE IL RAGIONAMENTO CRITICO E CREATIVO

IN UN CONTESTO EDUCATIVO



UTILIZZATE MODALITÀ DI APPRENDIMENTO NON CONVENZIONALI

Gli studenti saranno più predisposti a sperimentare il ragionamento critico e creativo se uscirete dai sentieri battuti e gli fornirete un diverso approccio di apprendimento.

Per esempio, l'Object Based Learning (OBL) è un approccio di apprendimento incentrato sullo studente che utilizza gli oggetti per facilitare 'deep learning', l'apprendimento profondo. Gli oggetti sono di multisensoriali strumenti apprendimento e possono quindi essere utilizzati per stimolare l'immaginazione e aiutare gli studenti ad applicare ad altri contesti e problemi quello che hanno già imparato in precedenza. Lavorare con gli oggetti dà equilibrio e rafforza il processo di apprendimento.[11]

PROPONETE UN'ESPERIENZA PERSONALE E SIGNIFICATIVA

Per gli studenti può essere difficile aprire la propria mente per vedere quanto siano creativi o sappiano sviluppare un ragionamento critico. Uno strumento per aiutarli a discutere liberamente ed esprimere le proprie idee è dato dai giochi di ruolo. Mettersi nei panni di qualcun altro crea empatia e stimola l'immaginazione, spingendoli ad affrontare i problemi da un'altra prospettiva.

Vi raccomandiamo anche di incoraggiare gli studenti ad affrontare i problemi più vicini a loro, perché le storie e le esperienze personali sono per loro più interessanti. Le attività che spingono gli studenti a entrare nel ruolo di un'altra persona li aiutano a provare empatia, e quindi anche a sviluppare il ragionamento creativo e critico. Per questo scopo, sono molto utili anche le attività teatrali oppure forme di dibattito e argomentazione su temi interessanti per gli studenti.

LUGLIO 2022



SVILUPPATE CONTENUTI DINAMICI

Proponete immagini e video provenienti da archivi digitali: ci sono molte attività gratuite e già pronte per l'uso (per esempio in Europeana / Historiana.

È molto importante offrire contenuti che riguardano temi di attualità, per es. il cambiamento climatico, la sostenibilità, l'urbanizzazione, le tecnologie digitali.

Potete usare anche altre risorse (per es. articoli di giornale o notizie dei media) per aiutare gli studenti a entrare meglio nell'attività.

PENSATE AL FUTURO DEL RAGIONAMENTO CREATIVO E CRITICO

Per sviluppare il ragionamento creativo e critico è della massima importanza preparare adeguatamente i futuri insegnanti: gli studenti di oggi sono gli insegnanti di domani ed è fondamentale che imparino e sviluppino oggi queste abilità, perché in seguito potrebbe essere troppo tardi.

Bisogna poi progettare specifici programmi rivolti agli insegnanti: gli insegnanti devono essere formati su questi temi e devono avere a loro disposizione strumenti ed esercizi concreti per aiutare gli studenti a sviluppare le proprie forme di ragionamento critico.

CREATE UNO SPAZIO RASSICURANTE E GIOCOSO

Partecipare a un'attività aperta, innovativa e creativa può essere destabilizzante per gli studenti, che potrebbero mostrarsi scettici e non sentirsi a proprio agio. Sta all'insegnante quindi creare un ambiente rassicurante, per far sentire gli studenti a proprio agio nel condividere idee, pensieri e stati d'animo.

Dategli il tempo che gli serve per abituarsi a questa nuova situazione e non costringeteli ad essere subito reattivi.

Offritegli una visione giocosa per farli entrare più facilmente nell'attività.

Spiegate alla classe, e poi fate rispettare, alcune regole basilari su come ascoltare le idee degli altri in modo rispettoso, sul fatto che bisogna accettare ciò che gli altri studenti fanno o pensano e, soprattutto, lasciate spazio e tempo per le domande: è un elemento importante per sviluppare le potenzialità del ragionamento creativo e critico.



"USARE OPERE D'ARTE
MULTICULTURALI E
MULTICONFESSIONALI È STATO
DAVVERO POSITIVO. I BAMBINI
SI SONO MESSI IN CONTATTO
CON LE PROPRIE VITE".



I PARTNER DEL PROGETTO

LE ORGANIZZAZIONI CHE HANNO REALIZZATO CREATIVE SCHOOL

Il Progetto Creative School è un'opera collettiva di nove diverse organizzazioni provenienti da otto paesi europei: Austria, Belgio, Croazia, Finlandia, Francia, Italia, Irlanda e Regno Unito. Il partenariato ha fornito un approccio trans-settoriale, comprendendo istituzioni culturali, educative, tecnologiche e creative, con una forte presenza sia a livello nazionale che europeo.

Il Progetto Creative School, attraverso l'esperienza dei suoi partner, è riuscito a sviluppare un programma capace di incoraggiare cittadini, studenti e scuole ad entrare in contatto in modo innovativo con le collezioni culturali di tutta Europa.





















NOTE

- [1] Siung, Jenny, and Jo-Anne Sunderland Bowe. Methods to Include a Creative and Critical Thinking Approach in Education. The Creative School Project, 2020, http://www.creative-school.eu/resources. Accessed 20 July 2022.
- [2] Sunderland Bowe, Jo-Anne. The Creative Museum. Analysis of Selected Best Practices from Europe. Edited by Jenny Siung, The Creative Museum Project, 2017, creative-museum.net/wp-content/uploads/2016/06/analysis-of-best-practices.pdf. Accessed 20 July 2022
- [3] Great Schools Partnership. "Critical Thinking Definition." The Glossary of Education Reform, 29 Aug. 2013, http://www.edglossary.org/critical-thinking/. Accessed 20 July 2022.
- [4] SCSA Southwest Charlotte STEM Academy. "What Are the 4 C's of 21st-Century Skills?" Scstemacademy.org, scstemacademy.org/4-cs-of-21st-century-skills/. Accessed 20 July 2022.
- [5] SCSA Southwest Charlotte STEM Academy. Ibid.
- [6] Ridgeview Charter School. "What Are the 4 C's of 21st-Century Skills?" Ridgeviewcharter.org, ridgeviewcharter.org/4-cs-of-21st-century-skills/#:~:text=4.-. Accessed 20 July 2022.
- [7] National Education Association. Preparing 21st Century Students for a Global Society an Educator's Guide to the "Four Cs." National Education Association, 2010,
- dl.icdst.org/pdfs/files3/0d3e72e9b873e0ef2ed780bf53a347b4.pdf. Accessed 20 July 2022.
- [8] Op. Cit., no.1, p. 8
- [9] Ibid, p. 41
- [10] See https://www.oecd.org/education/fostering-students-creativity-and-critical-thinking-62212c37-en.htm [11] Romanek, Devorah, and Bernadette Lynch. "Touch and the Value of Object Handling: Final Conclusions for a New Sensory Museology." In Touch in Museums: Policy and Practice in Object Handling, edited by Helen J.

Chatterjee, Oxford & New York, Berg, 2008.

BIBLIOGRAFIA

- Great Schools Partnership. "Critical Thinking Definition." The Glossary of Education Reform, 29 Aug. 2013, www.edglossary.org/critical-thinking/. verificato 20 luglio 2022.
- National Education Association. Preparing 21st Century Students for a Global Society an Educator's Guide to the
 "Four Cs." National Education Association, 2010,
 dl.icdst.org/pdfs/files3/0d3e72e9b873e0ef2ed780bf53a347b4.pdf. Accessed 20 July 2022.
- Ridgeview Charter School. "What Are the 4 C's of 21st-Century Skills?" Ridgeviewcharter.org, ridgeviewcharter.org/4-cs-of-21st-century-skills/#:~:text=4.-. Verificato 20 luglio 2022.
- Romanek, Devorah, and Bernadette Lynch. "Touch and the Value of Object Handling: Final Conclusions for a New Sensory Museology." In Touch in Museums: Policy and Practice in Object Handling, edited by Helen J. Chatterjee, Oxford & New York, Berg, 2008.
- SCSA Southwest Charlotte STEM Academy. "What Are the 4 C's of 21st-Century Skills?" Scstemacademy.org, scstemacademy.org/4-cs-of-21st-century-skills/. verificato 20 luglio 2022.
- Siung, Jenny, and Jo-Anne Sunderland Bowe. Methods to Include a Creative and Critical Thinking Approach in Education. The Creative School Project, 2020, www.creative-school.eu/resources. Verificato 20 luglio 2022.
- Sunderland Bowe, Jo-Anne. The Creative Museum. Analysis of Selected Best Practices from Europe. Edited by Jenny Siung, The Creative Museum Project, 2017, creative-museum.net/wp-content/uploads/2016/06/analysis-of-best-practices.pdf. Verificato 20 luglio 2022.
- Vincent-Lancrin, Stéphan, et al. Fostering Students' Creativity and Critical Thinking: What It Means in School. OECD, 2019, www.oecd-ilibrary.org/education/fostering-students-creativity-and-critical-thinking_62212c37-en. Verificato 20 luglio 2022.



EDITOR DEI CONTENUTI:

Cap Sciences- Noémie Escortell Heritec - Jo-Anne Sunderland Chester Beatty - Jenny Siung

ORGANIZZAZIONE GRAFICA:

Michael Culture Association -Marco Fiore Juliette Pokorny

FOTOGRAFIE

Ars Eletronica Martin Hieslmair Camille Llanas Chester Beatty Library Radiona Makers Space Bear Photo - Free Pik Philippe Greindl



Questo progetto è stato finanziato con il sostegno dell'Unione Europea e dell'Agenzia Nazionale Francese per il Programma Erasmus+. La pubblicazione riflette solo le opinioni degli autori e l'Unione Europea e l'Agenzia Nazionale Francese per il Programma Erasmus+ non possono essere ritenute responsabili per qualsiasi uso possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

