



COME2ART: Introducing a collaborative scheme between artists & community members fostering life skills development and resilience through creative placemaking

Contract number: 2020-1-EL01-KA227-ADU-094692

Erasmus + project, Partnerships for Creativity



“Un curriculum di competenze di vita attraverso le arti
nel contesto del placemaking creativo”





Modulo 8

Metodologie e approcci pedagogici per l'insegnamento delle abilità di vita attraverso le arti

Questo modulo guiderà i partecipanti ad applicare i concetti e gli strumenti acquisiti attraverso il curriculum Come2Art. Sarà uno spazio per raccogliere feedback, condividere storie, dubbi e celebrare i risultati raggiunti.

Questo modulo è composto da 2 unità.

Unità 1.1: Contesto pedagogico

Analizzare il background teorico e i principi pedagogici che hanno ispirato la progettazione dei moduli 1-5.

Questa unità copre i seguenti argomenti:

- Tassonomia della fioritura
- Approccio imparare facendo
- Approccio centrato sullo studente

Unità 1.2: Approcci creativi e strumenti di facilitazione per lo sviluppo delle abilità di vita

L'Unità 2 si concentrerà maggiormente sul lato pratico, applicando e testando con i partecipanti come imparare a fornire il curriculum Come2Art, tratteremo:

- le competenze fondamentali di facilitazione e come creare sicurezza psicologica per il proprio gruppo utilizzando strumenti creativi.
- Impara come progettare un progetto creativo che stimoli il coinvolgimento.
- Diventa a tuo agio nell'usare parole che creano mondi e pongono domande significative.
- Come mantenere la calma quando il gruppo non lo è e sentirsi a proprio agio nel silenzio.
- Esplora le dinamiche di gruppo, le diverse personalità (a volte forti) e l'ambiente, con l'aiuto degli strumenti di design thinking!





I principali obiettivi di apprendimento di questo Modulo sono:

- Conoscenza e applicazione dell'apprendimento esperienziale
- Conoscenze e strumenti per coltivare le abilità di vita negli altri
- Conoscenza su come gestire le dinamiche dei gruppi
- Abilità di facilitazione: suggerimenti e trucchi per avere conversazioni migliori online e offline
- Padroneggia le cinque attività di cui hai veramente bisogno. E come applicarli con sicurezza e competenza.
- Conoscenza e applicazione di strumenti di valutazione creativa

Valutazione

Il livello di raggiungimento degli obiettivi formativi sarà valutato attraverso:

- Analisi dei risultati degli incarichi
- Questionario
- Saggio
- Conversazione di gruppo
- Intervista 1 a 1 con artista-educatore
- Valutazione degli output creativi risultanti dal processo di apprendimento





Unità 8.1: Contesto pedagogico: Quadro pedagogico e teorico per lo sviluppo delle abilità di vita attraverso la pratica artistica collettiva

Introduzione

L'Unità 8.1 si concentra sul fornire ai formatori un quadro pedagogico e teorico conciso che informa l'erogazione del curriculum Come2Art. Offre una panoramica delle questioni chiave e degli approcci metodologici che promuovono un coinvolgimento significativo e benefico dei partecipanti con le arti visive, in particolare nel campo del miglioramento delle abilità di vita.

La presente unità pone l'accento su questioni pertinenti al quadro pedagogico che è alla base dell'erogazione della formazione da parte degli artisti, con enfasi sui seguenti risultati di apprendimento:

- Creare un quadro favorevole al dialogo e alla negoziazione critica di idee e approcci
- Scoprire come incoraggiare un coinvolgimento significativo dei partecipanti con le pratiche artistiche contemporanee e sviluppare idee, co-creando i propri progetti artistici sulla base delle intuizioni acquisite
- Comprendere in profondità le questioni relative all'equilibrio tra l'affinamento delle abilità artistiche pratiche e delle capacità critiche, nonché la capacità dei partecipanti di creare sinergia tra gli aspetti estetici e concettuali del loro lavoro
- Riflettere sulla questione della valutazione in un quadro che incoraggi l'emergenza e la negoziazione, e quindi adottare approcci pertinenti in linea con la specificità di ciascun progetto e le caratteristiche del gruppo.



8.1.1 L'aspetto dialogico

Imparando attraverso le arti, l'essenza di tutti gli approcci di educazione artistica è fortemente legata al dialogo, all'empatia e alla costruzione di ponti di comprensione. Un elemento chiave dell'educazione artistica, in tutte le sue forme e contesti o gruppi di età coinvolti, è quello di relazionarsi con le idee e il panorama emotivo dell'"altro", siano essi gli artisti che hanno creato un'opera d'arte che si può vedere o gli scambi interpersonali tra questi. partecipando al processo di apprendimento.

Questi scambi possono avvenire attraverso commenti critici comunemente sollevati e discussioni sulle opere d'arte che gli studenti possono presentare da parte dei formatori, così come le opere d'arte create dai tirocinanti/studenti stessi in sessioni di critica reciproca. Tale dialogo può avvenire dopo il completamento della pratica artistica individuale o collettiva così come durante il processo creativo, influenzando così il risultato. Bresler (2006) cita Stout (2003), il quale 'suggerisce che tra tutte le discipline del curriculum, le arti hanno la capacità di evocare una consapevolezza empatica, risvegliando un dialogo' (p.61) (il corsivo è mio).

I progetti artistici collaborativi, soprattutto nel contesto della pratica creativa intrapresa da gruppi di membri della comunità sotto la guida e con il supporto di artisti formati, comprendono una forma di arte in dialogo tra formatori/facilitatori e tirocinanti/partecipanti. Idealmente, questo elemento dialogico nel contesto della creazione di luoghi creativi dovrebbe espandersi e coinvolgere gli spettatori delle opere d'arte finali. Ciò colloca saldamente l'intero processo creativo nell'area dell'arte socialmente impegnata e degli scambi dialogici che la sostengono, in un'area che si collega fortemente a quella che è stata descritta come arte relazionale da Bourriaud¹ o arte della conversazione da Kester.

Nonostante la specificità di tali approcci nella creazione artistica e la percezione di quale aspetto dell'arte verrebbe messo in primo piano, i formatori potrebbero familiarizzarsi con idee e discussioni teoriche che informano e riformano il concetto stesso di quale forma e quali obiettivi dovrebbero (o può)

5



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



avere un progetto artistico. Ciò potrebbe ampliare la gamma di possibilità e migliorare la qualità del dialogo durante tutto il processo creativo, fornendo ai tirocinanti/partecipanti una comprensione più completa e approfondita degli approcci contemporanei che potrebbero adottare. I loro progetti artistici rendono visibile un fruttuoso scambio interpersonale e una fusione di idee e pratiche creative. Pertanto, è essenziale sia fornire un ambiente favorevole al dialogo durante le sessioni di formazione sia, alla fine della giornata, produrre interventi artistici nello spazio pubblico in grado di generare un dialogo che coinvolga un pubblico/utenti più ampio che vedranno e interagiranno con i risultati della loro creazione di luoghi creativi. Le opere d'arte comunemente create attraverso una sintesi di approcci nascono da un processo dialogico e da una negoziazione di idee in un contesto di rispetto reciproco e riconoscimento del valore del contributo di ciascun partecipante.

Promuovere un'atmosfera di rispetto reciproco e sicurezza emotiva, nel senso che tutti i partecipanti sanno che il loro contributo sarà apprezzato, oltre a fornire il senso di un obiettivo comune che lega insieme il gruppo, sono parametri essenziali che consentono alle idee e alle collaborazioni di prosperare .

L'impegno nella pratica artistica collettiva e collaborativa consente e richiede scambi interpersonali, negoziazioni e ricerca di un terreno comune. Ciò, a sua volta, può portare al miglioramento delle abilità interpersonali/sociali, nonché della riflessività. La partecipazione alla creatività che implica la collaborazione con altri su argomenti di negoziazione comunemente definiti (come ad esempio le questioni sociali) richiede che i partecipanti elaborino le proprie emozioni, pensieri e prospettive. Questa posizione autoriflessiva migliora la creatività, il pensiero creativo, la collaborazione e le abilità sociali.

Come accennato, per raggiungere questi obiettivi, il primo passo è creare un quadro di collaborazione basato su un'atmosfera interpersonale positiva e di supporto e su un riconoscimento reciprocamente vantaggioso degli input dei partecipanti, in cui la diversità è vista come ricchezza e la negoziazione si basa sul rispetto ma anche sul rispetto. sul mirare intenzionalmente a raggiungere un obiettivo comunemente fissato, con mezzi altrettanto comunemente definiti.





8.1.2. Inclusione dell'arte e degli artisti contemporanei nei percorsi formativi

Il collegamento dell'educazione artistica con l'arte contemporanea è riconosciuto come estremamente importante, poiché aiuta gli studenti a relazionarsi in modo significativo con il loro ambiente culturale così come si forma oggi nel campo delle arti visive. Quasi tutti i corsi post-laurea offerti dalle principali università di tutta Europa nel campo dell'educazione artistica, come l'UCL Institute of Education e il Goldsmiths College, enfatizzano fortemente l'introduzione degli studenti all'arte contemporanea per migliorare le loro capacità comunicative e aiutarli a pensare in modo critico e in modi innovativi. Ciò si riflette nel numero di corsi di laurea incentrati su come collocare l'arte contemporanea e la cultura visiva al centro dell'educazione artistica. Generalmente, l'inclusione di esempi più recenti di pratica artistica nell'educazione formale è limitata agli artisti visivi moderni del 20° secolo il cui lavoro viene affrontato principalmente in termini di gestione dei problemi estetici (ad esempio, Kandinsky come occasione per studiare soluzioni sintetiche) o in termini di 'libera espressione, come Pollock. A questo punto, sembra essere persa un'opportunità significativa per rafforzare il ruolo dei corsi d'arte come sviluppo parallelo di competenze estetiche, creative e critiche, poiché le opere d'arte contemporanee sono tipicamente indissolubilmente legate a significati, idee e questioni.

Spesso la produzione visiva del 21° secolo è caratterizzata da opere aperte a molteplici interpretazioni che negoziano i confini di ciò che può essere caratterizzato come arte. Pertanto, l'arte contemporanea può apparire difficile da interpretare, distante e in qualche modo elitaria, poiché attrae una minoranza di addetti ai lavori. Questo, combinato con le sfide derivanti da progetti che portano insegnanti/formatori/facilitatori fuori dalla loro zona di comfort a causa degli argomenti trattati o attraverso l'uso di media visivi che richiedono una notevole conoscenza di base per un approccio efficace, spesso scoraggia l'inclusione di tali argomenti "difficili" opere ambigue e particolarmente impegnative a livello semantico.

Tuttavia, comprendere il contesto semantico dell'opera, pensare alle ragioni delle scelte specifiche dell'artista, alla formulazione di possibili significati e creare arte basata sui guadagni derivanti dal contatto con tali opere contemporanee aiuterà gli studenti ad acquisire fiducia nelle proprie capacità. L'arte contemporanea in qualsiasi classe o ambiente di apprendimento, proprio perché incoraggia queste abilità, diventa un fulcro per incoraggiare abilità





mentali di ordine superiore, risoluzione dei problemi e pensiero profondo (Ching, 2015).

A livello internazionale si stanno sviluppando modelli di utilizzo pedagogico del contatto dei bambini con l'arte contemporanea nell'istruzione formale, come l'esempio pubblicato relativamente di recente che segue e viene citato come esempio (Vahter, 2016). Ciò che hanno in comune è suscitare interesse e curiosità attraverso un approccio di domande e risposte, in cui il punto di vista degli studenti è valutato e riconosciuto. Inoltre, è preferibile la partecipazione ad attività creative che siano però legate a concetti e idee, così come questi sono emersi dalla fase iniziale di negoziazione di nuovi stimoli e informazioni come risposta pratica ad essi.

Infine, viene sottolineata la fase critica di valutazione. L'inclusione del contemporaneo oltre a una fase necessaria prima di impegnarsi nella produzione di progetti creativi come il place-making creativo offre un terreno fertile per lo sviluppo di capacità interpretative, percettive, comunicative e critiche.

Oggetto didattico 8.1.2

Un'utile visualizzazione dei passaggi principali che i formatori possono intraprendere in sessioni o fasi separate di una procedura di formazione è delineata nella tabella seguente, che è trascritta e leggermente adattata da un articolo (Vahter, 2016). Si rivolge a contesti educativi tipici che coinvolgono gli studenti, ma può servire come una semplice matrice di passaggi sequenziali che consentiranno ai partecipanti di impegnarsi attivamente nel dialogo e nella riflessione innescati dall'attenta osservazione delle opere d'arte contemporanee e conseguenti risposte attraverso discussioni critiche e pratica creativa.

Sessione 1	Sessione 2	Sessione 3	Sessione 4
Attivazione iniziale dell'interesse/ Osservazione	L'esperienza dell'alterità/ Creazione basata sull'esperienza	Interazione sociale/Esperienza condivisa	Meta-riflessione/comprendimento



ponderata			
Gli stagisti vengono introdotti a nuove conoscenze sull'arte moderna e contemporanea attraverso un'attenta osservazione.	I tirocinanti vengono presentati a un artista contemporaneo e hanno l'opportunità di applicare nuove conoscenze alla propria opera d'arte.	Ai tirocinanti viene offerta un'esperienza di partecipazione a lavori di gruppo e momenti di sorpresa.	Ai tirocinanti viene data l'opportunità di riflettere sul processo e di dare un senso al proprio apprendimento.
Ci si aspetta che i tirocinanti rispondano partecipando attivamente alle discussioni generali, spiegando le loro risposte e ponendo domande guardando le opere d'arte attraverso le istruzioni	Ci si aspetta che i tirocinanti rispondano alle proprie opere d'arte e al lavoro degli altri partecipando attivamente alle discussioni e creino opere d'arte "uniche" (opere con caratteristiche particolari).	Ci si aspetta che i tirocinanti creino opere d'arte "uniche" (opere con caratteristiche speciali) e rispondano discutendo le proprie opere.	Ci si aspetta che i tirocinanti organizzino una mostra, e rispondere al processo di apprendimento artistico riflettendo su di esso

L'approccio di cui sopra in termini di struttura ha una notevole somiglianza con ciò che Trimi (1996) chiama programmi di approccio approfondito (concentrati sull'istruzione primaria) e hanno anch'essi quattro fasi, che iniziano con la stimolazione della curiosità riguardo a una nuova forma d'arte o altri stimoli artistici, passano alla fase di creazione e infine arriva la fase



essenziale della riflessione.

La struttura dei programmi di sensibilizzazione approfondita si evolve attraverso quattro fasi in cui gli studenti pensano attraverso e sull'arte: preliminare, arricchimento, produzione e riflessione... Le fasi sono flessibili e i confini tra loro non sono fissi. Spesso una fase si sovrappone ad un'altra (vedi Trimis e Savva, 2009).

Un approccio più conciso ma significativo riguarda ciò che Perkins chiama routine di pensiero, ovvero semplici strutture di pratica didattica che incoraggiano il pensiero e una disposizione indagatrice, soprattutto in relazione alle immagini/opere d'arte. In genere la routine See-Think-Wonder aiuta a stimolare la curiosità e pone le basi per l'indagine. Chiedi agli studenti di fare osservazioni su un oggetto, un'immagine o un evento rispondendo a queste tre domande:

- Cosa vedi?
- Cosa ne pensi?
- Cosa ti fa chiedere?

In ogni caso, il percorso è (a) dalla descrizione degli elementi rappresentativi esterni dell'opera o dell'immagine, come possibili strutture narrative, quindi (b) alla ricerca dei possibili significati che essa suscita, e infine (c) ad un approccio personale che riguarda quali pensieri, quali campi di riflessione e interpretazioni soggettive provoca.

Su questa base, i compiti assegnati agli studenti/discenti sono così strutturati: viene chiesto loro di spostarsi dal lato esterno a quello semantico 'interno' delle opere d'arte e di giungere ad una personale associazione con l'opera che, di regola, appartiene, se possibile, all'arte contemporanea del 21° secolo e propone attività di apprendimento in cui questo approccio analitico venga utilizzato come trampolino di lancio didattico. Spesso c'è la chiara indicazione che il lavoro di formatori eventualmente diplomati in Scuole di Belle Arti possa diventare esso stesso oggetto di negoziazione.

8.1.3 Trovare il giusto equilibrio tra abilità pratiche e critiche

Come accennato in precedenza, le forme di espressione artistica che si basano su, o per lo stesso argomento, richiedono un livello significativo di competenze pratiche, relative ai materiali o, ad esempio, capacità di disegno, possono scoraggiare o alienare partecipanti provenienti da comunità diverse,





anche se i formatori potrebbero essere esperti in tali aree. Un elemento chiave che potrebbe offrire una via da seguire sarebbe la condivisione di concetti di arte contemporanea in cui prevalgono l'idea e il significato comunicato. In tali sforzi, l'obiettivo potrebbe essere quello di utilizzare mezzi artistici in quella che è stata descritta come "creazione intelligente" (vedi N. Addison e L. Burgess) in modo che le idee possano essere condivise attraverso la creazione artistica legata ai concetti, che mette in sinergia l'affetto e pensiero. In questo modello, il

La sfida è usare i mezzi artistici in modi che possano creare affetti e, allo stesso tempo, innescare pensieri, invitando alla creazione di significato. Ciò può essere ottenuto definendo compiti realistici in termini di capacità dei partecipanti di utilizzare media artistici che investano principalmente nell'uso creativo e stimolante dei materiali a loro disposizione per raggiungere il coinvolgimento emotivo/concettuale degli spettatori. Per raggiungere questo obiettivo, sebbene la competenza artistica relativa ad abilità come il disegno possa essere utile, l'obiettivo principale è negoziare i modi in cui l'impatto visivo dell'opera d'arte/intervento comune nello spazio pubblico riuscirà più efficacemente a comunicare idee, provocare pensieri e coinvolgere emotivamente i suoi creatori in primis e di conseguenza i suoi spettatori.

Tuttavia, opere d'arte (o lezioni, del resto) che stipulano il modo in cui le persone dovrebbero pensare può avere un potenziale limitato. Un risultato chiave auspicato è, al contrario, quello di incoraggiare la produzione artistica che si traduca in opere aperte che invitano a letture diverse e lasciano spazio aperto all'interpretazione. Gli approcci prescrittivi e la creazione artistica che possono essere letti solo in un modo, come spiega Jacques Rancière nel suo testo fondamentale, "Lo spettatore emancipato", possono avere poca risonanza e un effetto ottundente sugli spettatori. Se non altro, questo è un obiettivo chiave di apprendimento: presentare l'ambivalenza di un'opera d'arte, o la polisemia, come un punto di forza piuttosto che una debolezza.

In termini pratici, o in relazione alle scelte relative alla pratica artistica reale, i partecipanti possono essere incoraggiati a considerare l'uso di media diversi in giustapposizione o mescolando/ibridando tecniche e ambienti artistici. Ciò potrebbe consentire loro di generare opere d'arte visivamente più accattivanti e coinvolgenti, evitando il problema della competenza artistica in un singolo mezzo che potrebbe essere più impegnativo. Questo non vuol dire che gli approcci eclettici siano un modo per eludere la questione della competenza artistica ma, al contrario, per ricordare che l'arte non è la competenza essenziale da mettere in primo piano: l'obiettivo principale è investire in quello che può essere chiamato il linguaggio del contemporaneo. arte al fine di creare





interventi artistici stimolanti e affettivi,

In effetti, un aspetto essenziale dell'arte contemporanea è quella che è stata descritta dalla teorica molto influente Rosalind Krauss come la sua condizione post-media, vale a dire l'ibridazione di media diversi (ad esempio, fotografia, installazione, video, disegno). Le opere d'arte risiedono quindi spesso in uno spazio intermedio: tra i media, in quella che è stata descritta come una condizione post-media dell'arte contemporanea da Rosalind Krauss, tra diverse letture e interpretazioni specifiche dello spettatore e, infine, tra partecipanti e/o spettatori. o autori quando è coinvolta la creazione artistica collaborativa.

L'arte e l'estetica relazionale socialmente impegnata, così come le opere d'arte dialogiche e basate sulla conversazione (come descritte rispettivamente da N. Bourriaud e G. Kester), nonostante la loro specificità, potrebbero informare possibili approcci. Kester (in Kocur e Leung, 2005), come accennato in precedenza, fornisce un'analisi degli approcci interventisti concentrandosi sugli artisti che collegano la pratica artistica alla sfera sociale più ampia per facilitare il dialogo e la comprensione reciproca dei partecipanti. 'Partendo dalla tradizione della creazione di oggetti, questi artisti hanno adottato un approccio performativo e basato sul processo' (p.76).

Secondo Dunn (citato da Kester, ibid.), essi si percepiscono come fornitori di contesto piuttosto che di contenuti. Qui sta un'importante sfida per la creazione creativa di luoghi, che si riferisce allo sforzo di trovare un equilibrio tra fornire un contesto spaziale e visivo affinché il pubblico possa impegnarsi nella creazione di significato che può anche portare al dialogo e agli scambi interpersonali che rifletteranno i rispettivi processi tra i luoghi. creatori durante la loro pratica creativa.

Mentre forme d'arte come l'arte relazionale sono arrivate in un certo senso a una posizione estrema, quasi negando l'attrattiva visiva di un'opera d'arte come parte essenziale di essa concentrandosi sul loro ruolo di fornitori di contesto (spaziale) per incoraggiare le persone a impegnarsi nel dialogo, questo è per non dire che i tirocinanti non possono adottare un approccio eclettico e più inclusivo che incorpori alcuni aspetti dell'arte socialmente impegnata e/o relazionale investendo nella creazione di opere d'arte che abbiano un fascino visivo. Tuttavia, la necessità di fornire agli spettatori non solo interventi artistici nello spazio pubblico che possano essere stimolanti ma anche esteticamente carichi e visivamente accattivanti non è semplicemente una ricerca per creare qualcosa di bello, visivamente piacevole o allettante.





C'è un bisogno più profondo di combinare l'impatto emotivo di un'opera d'arte attraverso le sue qualità sensuali come prerequisito, un fulcro per coinvolgere gli spettatori nella creazione di significato e nella riflessione su diverse questioni che possono essere sollevate o toccate dall'opera d'arte. Come mostrato nel paragrafo seguente, cognizione ed emozione lavorano in sinergia e sono inseparabili e, soprattutto nelle arti, l'impegno concettuale è invariabilmente condizionato dall'impatto emotivo.

I formatori di artisti dovrebbero quindi cercare di trovare un equilibrio tra evitare la sottoteorizzazione dell'arte e la sua sovrateorizzazione all'interno del luogo artistico, realizzando progetti che rendano chiaro ai tirocinanti/partecipanti che nelle arti visive, il fascino dell'immagine e la sua forza risiede nella sua capacità di generare pensiero e questo significa che non dovrebbero percepire che la ricerca posta da questo progetto è quella in cui devono fornire al pubblico immagini impressionanti ma creare in qualche modo interventi che motivano pensieri ed emozioni attraverso il/i linguaggio/i di arte contemporanea, che mette in sinergia il concettuale con il visivo. Pertanto, i tirocinanti non dovrebbero vedere le abilità pratiche/relative ai materiali come un fine in sé, ma come un mezzo per comunicare e provocare idee/pensieri in modi aperti.

L'atto di equilibrio tra l'offerta di competenze pratiche e il contesto concettuale è un processo delicato ma un aspetto indispensabile di un approccio globale in ogni progetto e curriculum legato all'educazione artistica. Come postula Witkin (1981), "L'arte non è trovare una giacca per un'idea né è la manipolazione insensata dei materiali" (p.106). Negare la corporeità di ogni veicolo semantico e "eliminare" le competenze necessarie per la manipolazione della materia, soprattutto nell'ambito delle belle arti, delimita le possibilità semantiche che gli artisti possono utilizzare, così come il grado della loro sofisticazione.

Tuttavia, i vincoli di tempo, risorse e complessità, così come la necessità di fornire anche competenze di base relative alle arti al livello di consentire alle persone di utilizzare in modo appropriato materiali e tecniche artistiche e raggiungere un livello di competenza artistica, significano che tali gli obiettivi non sono realistici e quindi non devono essere perseguiti come tali. Questo curriculum formativo mira a fornire solo le competenze necessarie che consentiranno la sperimentazione creativa insieme alla comprensione delle arti visive come un linguaggio in grado di comunicare idee, generare significati e creare affetti in sinergia. Ancora più importante, il curriculum mira a instillare





l'idea che l'emozione e l'affetto non devono essere separati dalla cognizione e dalla creazione di significato, e che anche le pratiche artistiche non tecnicamente impegnative possono avere un impatto se opportunamente sintetizzate con idee, concetti e questioni. Come osserva Israel Scheffler (1986): "l'emozione senza cognizione è cieca, e spero in particolare di dimostrare... [che] la cognizione senza emozione è vacua. (p.348).

Ritornando brevemente all'equilibrio tra la sovrateorizzazione (vale a dire, il sovrainvestimento nell'aspetto concettuale della pratica artistica) e la sottoteorizzazione (al contrario, il sovrainvestimento nell'aspetto estetico come valore a sé stante) non solo offre opportunità sia ai creatori che agli spettatori di beneficiare di una sinergia funzionale tra il sensuale e il concettuale, ma apre anche un ruolo maggiore per una partecipazione significativa.

Un approccio favorevole è una relazione simbiotica tra pensiero e sensibilità o, per lo stesso argomento, teoria e arte. Theoria (in opposizione alla teoria) è un termine che, come discusso da Nicholas Davey (in Macleod e

Holdridge, 2006) fornisce un veicolo pertinente: "Theoria si oppone alla sovradeterminazione teorica della pratica artistica e resiste a qualsiasi sottodeterminazione teorica dell'arte" (p.25). Davey afferma che "Se le radici della teoria moderna vengono fatte risalire all'antica concezione greca di theoria (contemplazione) e theoros (partecipante), si apre la strada per riarticolarne la teoria come modalità di partecipazione alla pratica" (p.23). La nozione di partecipante impegnato diventa centrale in questa concezione di una teoria e pratica simbioticamente correlate all'interno del campo unificato della theoria. A differenza di Davey non suggeriremo uno schema specifico, una possibile fusione tra pratica e teoria attraverso l'argomentazione, ma questa potrà avvenire attraverso una serie di istanze es.

Queste opere d'arte potrebbero avere lo scopo di presentare allo spettatore uno spazio contemplativo e partecipativo in cui pensare attraverso l'impegno con l'arte, su questioni pertinenti alla sfera pubblica e allo spazio pubblico e la loro intricata interrelazione potrebbe costituire un principio guida. Questo paragrafo desidera evidenziare l'aspetto partecipativo sia nel processo creativo/procedura formativa che nel risultato finale sotto forma di intervento creativo di place making, rispettivamente, tra formatori/tirocinanti durante la formulazione di pratiche artistiche e tra co-creatori e spettatori - come partecipanti.





L'elevazione del dialogo e della comprensione reciproca allo status di ruolo, valore e contenuto effettivi di un'opera d'arte può avere conseguenze positive per i progetti artistici collaborativi che questo curriculum di formazione mira a sostenere come forme d'arte alternative o complementari pertinenti al suo scopo e meno impegnativo in termini di competenze di base necessarie. Ciò non vuol dire che l'arte relazionale possa essere utilizzata come ricorso a un modo accettabile di smaterializzare gli approcci artistici in modo da evitare le trappole delle limitate capacità artistiche (tradizionali). Al contrario, l'inclusione di tali pratiche (forme d'arte socialmente impegnate o relazionali) può fornire maggiore profondità ai possibili approcci che possono essere scelti, combinando o almeno considerando elementi di diversi filoni dell'arte contemporanea (installazioni, interventi site-specific,

Questo di per sé è un vantaggio chiave ricercato anche come obiettivo di apprendimento: familiarizzare i partecipanti con uno spettro diversificato di approcci e possibilità artistiche, facilitando così i membri di comunità che non sono consapevoli o indifferenti al panorama attuale delle arti visive ad acquisire conoscenze approfondite e costruire ponti verso l'arte contemporanea come dominio culturale. Questo a sua volta può favorire il loro investimento e persino il senso di appartenenza al contesto sociale più ampio collegandosi all'arte come dominio culturale chiave e aspetto della civiltà contemporanea. Questo non è uno sforzo sottilmente velato di coltivare l'ignorante, ma al contrario di creare legami di reciproca comprensione culturale e promuovere un senso di essere valorizzati, visibili e inclusi negli scambi della cultura moderna,

In conclusione, l'obiettivo principale è quello di rendere le comunità più resilienti consentendo loro di far parte degli scambi artistici contemporanei e incoraggiandole a dar voce alle proprie esperienze, preoccupazioni e punti di vista attraverso il linguaggio delle arti visive contemporanee. L'apprendimento artistico è un elemento di grande importanza in questo curriculum formativo, ma l'approccio principale messo in primo piano è quello di apprendere attraverso le arti. La creazione di conoscenza attraverso le arti segue un percorso non prescrittivo che consente e incoraggia approcci più aperti e quindi favorisce la flessibilità, l'adattabilità, la fiducia in se stessi e l'autostima. Inoltre, il fare artistico, soprattutto in forma collaborativa, migliora il dialogo interno con le proprie emozioni e

percepibilità così come con quelle degli altri in modo reciprocamente vantaggioso. Ciò potrebbe avere un impatto duraturo, sia in termini di coesione sociale (maggiori investimenti negli affari socioculturali più ampi di comunità altrimenti alienate o emarginate), da un lato, sia in termini di visibilità, dall'altro.





Bibliografia e letture consigliate dell'Unità 8.1

Addison, N. e Burgess, L. (2003). Problemi nell'insegnamento dell'arte e del design, Londra: RoutledgeFalmer.

Atkinson, D. (2007). "Cos'è l'arte nell'educazione?" Nuove narrazioni dell'apprendimento'. *Filosofia e teoria dell'educazione*, 39(2), 108-117.

Vescovo, C. (2004). "Antagonismo ed estetica relazionale". *Ottobre* 110, 51-79.

Bourriaud, N. (2002b). *Estetica relazionale*. Trans. Pleasance, S. &

Woods, F., Digione: Presses du Réel. de Certeau, M. (1984). *La pratica della vita quotidiana*, Berkeley, California: University of California Press.

Cole, AL e Knowles, JG (a cura di) (2008). *Manuale delle arti nella ricerca qualitativa*. Londra: salvia.

Ching CLT. (2015). *Insegnamento dell'arte contemporanea nelle scuole primarie*. *Athens Journal of Humanities & Arts - Volume 2, Numero 2 - Pagine 95-110*.

Davies, B. e Gannon, S. (a cura di) (2009). *Incontri pedagogici*, New York: Peter Lang Publishing Inc.

Dafiotis, P. (2013). *La pratica artistica come forma di ricerca nell'educazione artistica. Verso una pratica artistica didattica* in Addison N. e Burgess L. (a cura di) *Debates in art and design education* (pp.141-156).

Deleuze, G. e Guattari, F. (1988). *Mille altipiani: capitalismo e schizofrenia*, Londra: Athlone Press.

Dewey, J. (1938). *Logica: la teoria dell'indagine*. New York: Henry

Holt e compagnia. Ellsworth, E. (2005). *Luoghi di apprendimento:*

Pedagogia dell'architettura dei media, New York: Routledge.





Freedman, K (2003). *Insegnare la cultura visiva: Curriculum, Estetica e vita sociale dell'arte*, New York: Teachers College Press.

Grosz, E. (1995) *Spazio, tempo e perversione: saggi sulla politica dei corpi*. Londra: Routledge. Kaye, N. (2000) *Arte specifica del sito: performance, luogo e documentazione*, Londra: Routledge.

Kester, GH (2004) *Pezzi di conversazione: comunità e comunicazione nell'arte moderna*. Berkeley e Los Angeles: University of California Press.

Krauss, R. (1999) "Un viaggio nel Mare del Nord": *L'arte nell'era della condizione post/medium*. Londra: Tamigi e Hudson.

Kocur, Z. e Leung, S. (a cura di) (2005) *Teoria nell'arte contemporanea dal 1985*, Malden: Blackwell Publishing Ltd.

Ranciere, J. (1991) *Il maestro ignorante*, trad. K. Ross. Stanford, California: Stanford University Press

Scheffler Israele (1986). 'Elogio delle emozioni cognitive'. In I. Scheffler (a cura di), *Inquiries: studi filosofici su linguaggio, scienza e apprendimento*. Indianapolis: Hackett.

Semetsky, I. (2006) *Deleuze, Educazione e divenire*. Rotterdam: senso editori.

Trimis, E., Savva, A. (2009) *Apprendimento artistico in relazione al chorotopos dei bambini piccoli: un approccio approfondito all'educazione alla cultura visiva della prima infanzia*. *Giornale dell'educazione della prima infanzia*, 36, 527–539.

Vahter, E. (2016). *Alla ricerca di un possibile quadro per l'insegnamento dell'arte contemporanea nella scuola primaria*. *Giornale internazionale di arte e design Education*, 35(1), 51–67. doi:10.1111/giada.12046

Witkin, RW (1981) *L'intelligenza del sentimento*. Londra: libri educativi Heinemann.



Unità 8.2: Approcci creativi e strumenti di facilitazione per lo sviluppo delle abilità di vita

Introduzione

L'Unità 8.2 si concentra sull'aspetto pratico dell'erogazione del curriculum Come2Art, offrendo una panoramica sulle tecniche di facilitazione basate sul gioco creativo che gli artisti possono applicare e testare con i partecipanti durante la fase di erogazione. La raccolta di approcci, esercizi e strumenti in questa Unità mira a:

- potenziare le competenze fondamentali per la facilitazione e la creazione di sicurezza psicologica nelle dinamiche di gruppo
- imparare come progettare un progetto creativo che stimoli il coinvolgimento
- sentirsi a proprio agio nell'usare parole che creano mondi e pongono domande significative
- esplorare le dinamiche di gruppo, le diverse personalità (a volte forti) e l'ambiente
- valutare il tuo processo in modo collaborativo e utilizzando strumenti creativi

Kit di strumenti per il formatore

Linee guida per fornire il curriculum sulle competenze di vita di Come2Art attraverso le arti nel contesto del placemaking creativo: una raccolta di strumenti, esercizi e giochi che possono essere utilizzati prima, durante e dopo la consegna dei moduli Come2Art, con lo scopo di creare un ambiente collaborativo e creativo per raggiungere obiettivi comuni

Risultati di apprendimento:

Al completamento di questa unità, gli studenti saranno in grado di:

- Come condurre un circolo di narrazione e creare sicurezza nel gruppo
- Identificare almeno 1 caso di studio in cui le arti hanno avuto un effetto curativo sulla comunità





- Presentare come i membri della comunità percepiscono l'intelligenza emotiva
- Identificare almeno 3 competenze che aiuteranno a gestire la comunità
- Sperimenta almeno un esercizio di consapevolezza per la guarigione della comunità
- Applicare gli strumenti di progetto di progettazione
- Indicare almeno 1 aspetto chiave di una collaborazione
- Sperimenta almeno una metodologia per ascoltare in modo creativo i membri della tua comunità
- Applicare almeno 1 esercizio di ascolto attivo





Kit di strumenti per il formatore

Linee guida per l'insegnamento del materiale Come2Art attraverso le arti nel contesto del miglioramento creativo dello spazio pubblico.

La cassetta degli attrezzi è il manuale dell'istruttore e comprende il metodo pedagogico, metodi e materiali didattici ed esercizi di valutazione per l'insegnamento della materia in questione.

Sommario

- Il progetto
- Il materiale Come2Art
- Metodi didattici e tecniche di attuazione
- Quadro di valutazione
- Google Classroom
- Contatto

1. Il Progetto

Tra arte, coinvolgimento della comunità e Covid-19

Come2Art mira a presentare un formato collaborativo tra artisti e membri della comunità, promuovendo lo sviluppo delle competenze di vita e la resilienza attraverso la valorizzazione creativa dello spazio pubblico.

I partner del progetto hanno creato un programma che mira a:

- Espressione giovanile e inclusione sociale
- Empowerment locale e resilienza della comunità
- Partecipazione attiva come cittadino e creatività artistica
- I partner

Il consorzio COME2ART comprende 7 attori chiave provenienti da Grecia, Belgio, Italia e Portogallo: ActionAid Hellas, la Scuola di Belle Arti dell'Università Aristotele di Salonicco, Culture Action Europe, Melting Pro, Clube, IoDeposito e la piattaforma creatività (Creativity Platform).





Uno dei risultati del progetto è un materiale didattico innovativo attraverso le arti nel contesto del miglioramento creativo dello spazio pubblico. Progettato per gli artisti disposti a sostenere la collaborazione creativa tra i giovani, il materiale didattico offre concetti e materiali per coinvolgere le persone in pratiche artistiche collaborative migliorando al tempo stesso le abilità di vita.

2. Il materiale Come2Art

Basato su un approccio pedagogico basato sull'arte, sull'apprendimento attraverso la pratica e misto, il materiale didattico guida gli artisti attraverso un processo partecipativo modulare basato sul gioco creativo per co-progettare risultati artistici per le loro parti comuni. Per comprendere l'approccio pedagogico del Materiale, vai qui.

Il Materiale è progettato per essere erogato in un periodo di 3 mesi con un insieme di attività didattiche, workshop, studio individuale e compiti di valutazione per un totale di 50 ore lavorative.

È strutturato in 5 moduli principali per esplorare l'empatia, la partecipazione, la creatività, le possibilità digitali e la valorizzazione creativa dello spazio pubblico in un ambiente artistico e collettivo.

Sezione 1

- Obiettivi e contenuti

La prima sezione inizia con la dimensione interna delle emozioni. Mira a fornire ai partecipanti i contenuti e gli strumenti per riconoscere e gestire le proprie emozioni e quelle degli altri come attività preliminare per sviluppare abilità di vita e resilienza impegnandosi in pratiche artistiche collaborative.

Il modulo 1 include teorie sull'intelligenza emotiva e casi di studio in cui i progetti artistici sono stati utilizzati per regolare le emozioni delle persone, la teoria e gli strumenti della narrazione come processo terapeutico a livello personale e di gruppo e l'applicazione di esercizi di consapevolezza alle pratiche artistiche.





Sezione 2

- Obiettivi e contenuti

In questa unità esamineremo come la relazione tra il fare artistico individuale può essere portato in dialogo con il lavoro degli altri, riconoscendo, rafforzando e sintetizzando congiuntamente idee, approcci e risultati nelle pratiche artistiche collettive.

L'Unità 2 offre approfondimenti sul valore, sul potenziale e sulla logica della pratica artistica collettiva. Mira a offrire strumenti metodologici di base e promuovere le competenze necessarie per tali approcci collettivi alla pratica artistica che possono promuovere lo sviluppo di competenze per la vita.

Sezione 3

- Obiettivi e contenuti

L'Unità 3 offre metodi, esempi di migliori pratiche e background teorico di base per l'uso di strumenti digitali semplici, ma economici ed efficienti per promuovere l'espressione artistica che i partecipanti possono utilizzare nella loro comunità. L'accento è posto sugli usi fantasiosi, emotivi e stimolanti degli strumenti digitali, in modo che anche gli strumenti più semplici possano avere un impatto. L'aspetto chiave di questa unità è affrontare la questione ed evidenziare l'importanza di applicare gli strumenti digitali in modo da abbinare e potenziare l'impatto emotivo e concettuale dell'espressione creativa.

Sezione 4

- Obiettivi e contenuti

L'Unità 4 inizia con una riflessione sui temi dell'empatia e dell'ascolto attivo, introduce i partecipanti alle basi della cooperazione che si comprendono partecipando ad attività di gruppo e al lavoro di squadra riconoscendo e rispettando gli altri. Elenca strutture e strumenti che possono essere applicati con i membri della comunità per migliorare le capacità di collaborazione e introdurre i partecipanti a casi di studio e metodi interessanti per una collaborazione efficace nelle pratiche artistiche, una dimensione che dovrebbe essere coltivata in modo





che i giovani e i membri della comunità si sentano parte di un contesto più ampio. gruppo di persone che condividono gli stessi valori e obiettivi.

Sezione 5

- Obiettivi e contenuti

La sezione 5 mira a presentare le caratteristiche specifiche del miglioramento creativo dello spazio pubblico esaminando le recenti teorie e letterature pertinenti e condividendo le migliori pratiche. Chiarirà e approfondirà i due aspetti principali che compongono il concetto di miglioramento creativo dello spazio pubblico, ovvero "arte e creazione nello spazio pubblico" e "creazione di una comunità più resiliente". Inoltre, questa sezione elenca alcune buone pratiche per progetti creativi di miglioramento dello spazio pubblico e, infine, guida e aiuta i tirocinanti che hanno acquisito tutte le conoscenze necessarie per progettare congiuntamente piccoli progetti artistici che realizzeranno nelle fasi successive del progetto.

3. Metodi didattici e tecniche di attuazione

Una raccolta di strumenti, esercizi e giochi che sono stati utilizzati in passato, durante e dopo l'erogazione dei Moduli del Programma Come2Art per creare un ambiente collaborativo e creativo per raggiungere obiettivi comuni

COME AVVIARE UN TEAM COLLABORATIVO

- Un buon inizio è metà dell'opera

È molto importante dedicare del tempo all'inizio per informare i partecipanti sullo scopo del workshop e per proiettare l'impatto che vogliono avere, come individui, come gruppo e come rete. Le sessioni iniziali sono un'opportunità per 1) stabilire alcune regole di base su come vogliamo che il gruppo operi, 2) aiutare le persone a capire perché sono qui, 3) concordare cosa faranno dove si trovano.

Come primo passo, è importante incoraggiare i partecipanti a capirsi a vicenda al di là del loro background o specialità e a promuovere l'empatia all'interno del gruppo.

Johnson nel suo articolo "L'introduzione è molto più che rompere il ghiaccio" (2010) afferma che "...sentire o dire il proprio nome accresce la propria sicurezza".





Un bel modo per rompere il ghiaccio sono ovviamente gli esercizi preliminari che vengono utilizzati proprio a questo scopo.

Secondo Samuel Tschepe, gli esercizi preliminari sono un ottimo modo per:

- Crei un'atmosfera più positiva e più vicina nella squadra
- Aiutare le persone a conoscersi (meglio)
- Decostruisce le barriere sociali
- Ridurre la pressione
- Acquisizioni di energia
- Distrai temporaneamente il gruppo in modo che possano concentrarsi meglio in seguito
- Preparare il team per un certo modo di lavorare/fase/modo di pensare

Non a tutti piace rompere il ghiaccio o tirare fuori qualcosa di personale, quindi puoi guidare il gruppo in modo sicuro, mettere i partecipanti in coppie o in piccoli gruppi per discutere, oppure puoi pianificare esercizi per farli ridere a scarica. Si consiglia di creare lo spazio affinché tutti possano conoscersi meglio.

Per rompere il ghiaccio

- La storia dietro il tuo nome

Un gioco che puoi utilizzare all'inizio è il seguente esercizio di narrazione: "La storia dietro il tuo nome". Lo storytelling è universalmente riconosciuto come un potente strumento per sviluppare competenza emotiva, empatia, capacità di ascolto e capacità di comunicazione. Il legame tra intelligenza emotiva e leadership diventa evidente nella capacità di una persona di avere una maggiore consapevolezza di sé, comprendere i valori che guidano la nostra motivazione come professionisti, creare connessioni personali e prendersi cura dei sentimenti e delle motivazioni degli altri.

È anche un bel modo per iniziare a ricordare i nomi. Il tempo necessario dipende dal numero dei partecipanti. È utile iniziare a farlo stando in piedi e allontanandosi dalla scrivania, se possibile.

Per prima cosa, dividi i partecipanti in coppie e chiedi loro di condividere la storia che porta il loro nome.





Alcuni potrebbero dire: "Non ho niente da dire", ma incoraggiali a raccontare anche la loro storia sconosciuta. Ognuno di noi ha una storia sul nome particolare che è stato scelto per loro o su qualcosa che è accaduto in relazione al nome che hanno.

Concedi loro dai 3 ai 5 minuti ciascuno per raccontare la loro storia al partecipante di fronte a loro. Quindi, dopo questo primo round in cui le coppie hanno discusso, torna all'intero gruppo e chiedi a ciascun partecipante di presentare la storia dell'altra persona al resto dei partecipanti, chiedendo loro di esprimere ciò che ha attirato la loro attenzione, quali sentimenti hanno creato durante l'ascolto.

- **Momento di afflusso come esercizio di narrazione**

Un altro elemento utile per comprendere noi stessi e cosa ci rende felici nel lavoro. Questo può essere fatto quando comprendiamo il momento di "afflusso".

È anche un modo per condividere esperienze, cosa ci piace veramente e come qualcuno preferisce lavorare.

Il momento dell'afflusso è stato riconosciuto e intitolato allo psicologo ungherese-americano Mihaly Csikszentmihalyi. In parole povere, il momento del flusso di stato è uno stato mentale altamente concentrato in cui una persona che svolge un'attività è completamente immersa in un senso di concentrazione attiva, piena partecipazione e godimento del processo dell'attività: un'esperienza ottimale.

Flow è il modo in cui le persone descrivono un momento in cui sono al meglio, quando le loro capacità e la gioia diventano una cosa sola e si sentono completamente assorbite da ciò che stanno facendo. Puoi mettere i partecipanti in coppie e chiedere loro di parlare di ciò che li rende felici quando sono impegnati in un'attività personale o professionale:

Qual è stato il tuo momento di flusso? Cosa hai fatto quando l'hai sperimentato? Cosa c'era nell'ambiente intorno a te in quel momento? Cosa ha reso quel momento così speciale?

Puoi chiedere ai partecipanti di chiudere gli occhi e tornare a quel momento e condividere con il resto dei partecipanti ciò che lo ha causato.

- **Per dipingere il ritratto di qualcun altro**





Un'attività divertente è iniziare una sessione chiedendo ai partecipanti di disegnare i rispettivi ritratti: chiedere loro di rivolgersi alla persona seduta accanto a loro, oppure accoppiarli con persone che non conoscono così bene.

Qui puoi trovare una versione di IDEO "Sketch your neighbor". Fornisce una spiegazione esauriente del motivo per cui questa attività è utile: la maggior parte delle persone sono a priori in modalità verbale o analitica, quindi convincerli a usare le mani e ad impegnarsi con carta e penna è rinfrescante. Come dice il titolo dell'attività, ognuno deve disegnare la persona accanto a sé. Imposta un timer per un minuto o due e poi lascialo andare. Per coloro che affermano di non saper disegnare, questo esercizio comporta un notevole grado di vulnerabilità, ed è proprio questo il punto. Se tutti si abituassero a non fare bene qualcosa e a non farsi vedere, la dinamica della squadra sarà più aperta, generosa e positiva."

COME ESSERE SICURI CHE SIAMO TUTTI UGUALI

- **Tutti nella stessa posizione**

L'allineamento del team è il punto di partenza per un ottimo lavoro di squadra. Significa che un team ha ben chiaro cosa sta facendo e perché lo sta facendo, oltre a mappare ciò che costituisce un successo. Stabilire traguardi chiave ti manterrà sulla buona strada e ti darà un obiettivo su cui lavorare. È buona pratica prendersi del tempo all'inizio per trovare lo scopo e la pertinenza.

- **Esercizi di trasferimento**

Le metafore come strumenti concettuali e potenti sono un elemento fruttuoso non solo nelle nostre discussioni e dialoghi quotidiani, ma anche nella ricerca accademica. Le metafore includono un linguaggio simbolico che è "importante per i processi mentali che le persone utilizzano per determinare verità, eventi e significati" (Ortony, 1979).

Gli esercizi possono essere svolti sia in coppia che in piccoli gruppi. Una volta completato questo passaggio, chiedi ai partecipanti di dire come vedono il loro team e il progetto su cui stanno lavorando, concentrandosi su una metafora:

Come lo vedi?

Come un virus che infetta le tue idee

Come i petali dei fiori che trasportano le tue idee

Come una calamita che attrae le persone, gli stakeholder?





Oppure puoi semplicemente chiedere loro di disegnare una metafora e discuterne il significato in gruppo. Questo esercizio ha la capacità di aiutare a continuare la conversazione su valori e impatto, e la sua dimensione visiva facilita la condivisione delle dinamiche.

- **L'esercizio dell'anticipazione**

Un altro modo per gestire l'allineamento del team è chiedere a tutti i partecipanti di mappare le proprie aspettative all'inizio del processo/progetto scrivendole su un pezzo di carta da attaccare a una lavagna o su un grande foglio di carta da attaccare al muro .

Alla fine del workshop, puoi chiedere loro di trasferire questo pezzo di carta su una seconda lavagna se ritengono che le loro aspettative siano state soddisfatte. In caso contrario, possono lasciarli sul primo tabellone e condividere come si sentono e quale dovrebbe essere l'obiettivo del gruppo nelle riunioni future.

COME CREARE UN SENSO DI PROPRIETÀ

- **Un'esperienza per tutti, da parte di tutti**

Un altro elemento importante nel team building è un'esperienza condivisa e diffusa di proprietà (responsabilità) per la direzione che prenderà il processo, dove ognuno avrà l'opportunità di guidare e ri-guidare il progresso dell'esperienza condivisa. Ci sono molti esercizi per garantire che tutti si sentano coinvolti nello svolgimento del processo.

- **Gomitolo di filo rosso**

Questo esercizio si basa sulla visualizzazione della connessione tra i membri del team utilizzando un filo rosso.

Chiedi al gruppo di sedersi in un grande cerchio. Il coordinatore menziona le aspettative che ha per l'incontro, come considerano il successo nel loro paese. Quindi lanciano un gomitolo di filo rosso a un partecipante a caso del gruppo, che a sua volta farà lo stesso: risponderà condividendo ad alta voce le sue aspettative per l'incontro e lanciando la palla a qualcun altro.

Una volta che prende il gomitolo di filo rosso e lo tiene tra le mani, lo lancia a un'altra persona e così via. Il gioco termina quando tutti i partecipanti hanno preso la palla in mano. L'immagine che avrai alla fine del gioco è quella di una rete di persone legate da un filo rosso (la metafora della squadra).





- Networking veloce e spontaneo

Questo esercizio di riscaldamento è utile per far conoscere i partecipanti e per dare energia all'atmosfera.

Innanzitutto, puoi chiedere ai partecipanti di spostarsi in un'area aperta dove tutti possono stare in piedi e c'è spazio per muoversi. Quindi chiedi qualcosa di rilevante che sia direttamente correlato allo scopo dell'incontro, ad esempio, quando immagini il futuro, quale immagine ti viene in mente? Concedere ai partecipanti un minuto intero per riflettere sulla domanda e, successivamente, spiegare le semplici regole:

Tutti devono trovare una corrispondenza quando suonano le campane (sarà più interessante essere qualcuno che conoscono meno degli altri).

Una volta trovato qualcuno, procedono a una discussione di 5 minuti sulla domanda e vedono cosa succede dopo quando le campane continuano a suonare.

Dopo tre "cicli" del processo, i facilitatori possono chiedere a tutti i partecipanti di sedersi di nuovo e iniziare la parte successiva dell'incontro, oppure chiedere loro di accoppiarsi con un'altra coppia o due, sedersi in cerchio e discutere cosa li ha colpiti. le discussioni.

- Tabella Impatto/Sforzo

In questo esercizio decisionale, le possibili azioni vengono mappate in base a due fattori: lo sforzo richiesto per l'implementazione e il potenziale impatto. Categorizzare le idee in questo contesto è un'utile tecnica decisionale, poiché costringe i partecipanti a bilanciare e valutare le azioni proposte prima di impegnarsi in esse.

Dividete i partecipanti in piccoli gruppi e concedete loro da mezz'ora a un'ora, a seconda delle dimensioni del gruppo. Dato l'obiettivo, i team potrebbero avere alcune idee su come raggiungerlo. Per iniziare l'esercizio, dichiara l'obiettivo sotto forma di domanda: "Cosa dovremmo fare" o "Di cosa abbiamo bisogno?"

Chiedi al gruppo di scambiare idee individualmente e di registrarle su piccoli foglietti di carta. Quindi chiedi loro di presentare le loro idee al gruppo posizionandole su una tavola 2x2 classificata in impatto e impegno. Impatto: il





potenziale profitto dell'azione rispetto allo sforzo: il rischio di intraprendere l'azione.

- **DARE E PRENDERE ESERCIZIO**

Questo semplice esercizio può essere svolto sia in coppia che in gruppo, in base alla dimensione del gruppo, ed è utile perché ci ricorda cosa offriamo come professionisti in un progetto e cosa ci guadagniamo. Guidare i partecipanti a elencare cosa si aspettano di dare e cosa si aspettano di ottenere partecipando all'esperienza che stanno condividendo.

Quando i partecipanti pensano in gruppo e condividono pensieri con la mentalità di essere sia contributori che beneficiari del processo, è importante mobilitare il gruppo. Questa è un'esperienza preziosa che è bene fare a intervalli regolari durante il progetto per ridefinire i tuoi obiettivi.

- Cronologia della cronologia del tuo progetto

Una sequenza temporale è una rappresentazione visiva di eventi che ti aiuta a comprendere meglio la storia, una storia, un processo o un'altra forma di sequenza di eventi. Quando il progetto è a metà, è un bel modo per visualizzare ciò che hai realizzato finora, quali sono stati i momenti migliori, quelli più difficili e per apprezzare cosa ti ha portato dove sei oggi. Puoi vedere il passato come una luce guida o una correzione di rotta per il futuro. È anche un bel modo per introdurre nuove persone alla storia del progetto. Se vuoi, puoi chiedere ai partecipanti di classificare i momenti belli e quelli brutti nella sequenza temporale.

COME MODERARE LA DISCUSSIONE E AIUTARE NEL PROCESSO DECISIONALE

- Azioni da ricordare

Questo è un utile strumento di revisione delle riunioni. Puoi iniziare disegnando una grande tavola 2x2 con un quadrato intitolato "Azioni" al centro. Questo è per le modifiche che il team intende apportare a seguito del richiamo.

I tre quadranti che lo circondano rappresentano diversi aspetti del tuo evento: Enigmi, Domande senza risposta, Pericoli: insidie future che potrebbero mettere a repentaglio l'evento, Riconoscimento: cosa ti è piaciuto dell'approccio precedente. Desideri: non miglioramenti, ma idee per l'evento ideale.





Quindi consegna ai partecipanti penne e foglietti di carta colorati per ogni quadrante.

Invitali a scrivere le loro idee su Riconoscimenti, Enigmi, Pericoli e Desideri, una categoria alla volta, concedendo 5-10 minuti per ciascuna sezione. Una volta che i partecipanti hanno scritto tutti i loro pensieri, chiedi loro di mettere gli appunti su una lavagna. In gruppo, esaminate insieme le idee e mettete insieme le idee correlate. Infine, discutere dell'innovazione, della sua fattibilità e del suo impatto e lavorare insieme per analizzare come può essere implementata al prossimo evento. Puoi utilizzare questo processo per creare "Azioni" pratiche ed efficaci nel mezzo.

- La mappa dell'empatia

Questo particolare strumento aiuta i team a sviluppare una comprensione profonda e condivisa ed empatia per gli altri. Le persone lo utilizzano per migliorare l'esperienza del cliente, guidare la politica organizzativa, progettare ambienti di lavoro migliori e molte altre cose. A intervalli regolari, nel tuo progetto sarebbe utile ricordare chi sono i tuoi beneficiari, cosa pensano, cosa sentono e se sono allineati con il team.

- Il caffè del mondo

World Coffee è un metodo efficace, ma semplice, per coinvolgere i membri del team in conversazioni significative. Decidi in anticipo le domande a cui vuoi rispondere e forma piccoli gruppi per la discussione.

Questo esercizio si basa su sette principi di progettazione:

1. Stabilire il quadro
2. Creare uno spazio accogliente
3. Cerca domande che abbiano sostanza
4. Tutti sono incoraggiati a contribuire
5. Collegamento con diverse ottiche
6. Tutti ascoltano modelli e intuizioni
7. Condividono scoperte collettive

Se hai già esperienza nell'utilizzo di questo strumento, vogliamo ricordarti di utilizzarlo in questo contesto. Se utilizzi questo metodo per la prima volta, ti consigliamo di utilizzarlo tramite il sito Web World Café.





COME CONOSCERE I TUOI COLLEGHI

- Valutazione della mano (con 5 dita)

Il gioco di valutazione con 5 dita può essere utilizzato per una valutazione rapida. L'unico materiale di cui hai bisogno è la tua mano. Ogni dito rappresenta una frase, che i partecipanti devono continuare.

Il pollice: "Fantastico! Mi è piaciuto...". Bravo!

Il puntatore: "Sto puntando in quella direzione! Vorrei dire che..."

Cose a cui dovremmo pensare."

Il centrocampista: "Cose da migliorare. Mi ha disturbato il fatto che..."

L'intermediario: "Cose che voglio sposare. Voglio legarmi ad esso! Il mignolo: "Mi sono perso quanto segue, o piccoli promemoria di ciò che non dovrei dimenticare". Infine la palma: "Se dovessi scegliere una cosa, sarebbe..."

- Inizia, fermati, continua

Lo scopo del gioco Started, Stop, Continue è esaminare le prospettive di una situazione o sviluppare i passi successivi. Chiedi al gruppo di riflettere sulla situazione attuale o su un obiettivo e di pensare individualmente alle azioni in queste tre categorie: Inizio: quali cose dobbiamo iniziare a fare? Stop: cosa stiamo facendo adesso che dovremmo fermarci? Continua: cosa stiamo facendo ora che funzioni e dovremmo continuare?

Quindi chiedi ai partecipanti di condividere i loro risultati.

COME ORGANIZZARE L'INCONTRO DEFINITIVO CON IL TUO TEAM

- Memorabile

Il tempo dedicato alla creazione di uno spazio per un feedback aperto all'inizio del progetto dovrebbe essere dedicato anche alla fine del progetto. Puoi porre domande ai partecipanti sul progetto utilizzando una tabella creata attorno al concetto di "Azioni": all'esterno della tabella puoi posizionare quattro diverse caselle, intitolate "Rilevanza" (Il progetto era pertinente alle tue esigenze?)





"Impatto / Sostenibilità / Utilità" (Come intendi utilizzare i risultati?) Efficienza fino ad oggi (Quanto efficacemente abbiamo utilizzato il nostro tempo e le nostre risorse?) ed "Efficacia" (Quanto siamo diventati efficaci?)

Chiedi inoltre ai partecipanti quali sono stati i momenti più memorabili del progetto.

Condividi storie con il tuo team in modo che diventino parte del tuo impegno collettivo. L'obiettivo è creare un archivio di storie da cui il tuo team possa attingere e raccontare ancora e ancora.

Puoi anche scattare una foto/fare qualcosa di creativo come un poster o un film per rafforzare la collaborazione e chiedere a tutti di scrivere la cosa più importante che hanno imparato o sperimentato durante il progetto.

4. Quadro di valutazione

- Obiettivi

Il materiale Come2Art adotta un quadro di valutazione per monitorare i progressi degli studenti attraverso il programma di apprendimento portando alla verifica delle competenze che avranno sviluppato attraverso il materiale.

Per ciascun modulo è presente un elenco di risultati attesi per guidare la valutazione dei risultati di apprendimento durante il programma. Dovrebbero essere considerati un punto di riferimento per l'adattamento basato sull'apprendimento esperienziale che si svilupperà in ciascun modulo.

- Strumenti e tecniche per la valutazione

Per la valutazione di ciascun capitolo, gli istruttori possono scegliere tra gli strumenti in base ai quali ritengono che sarà la tecnica più utile per raccogliere informazioni per la valutazione.

Alcuni degli strumenti di implementazione qui presentati danno spazio sufficiente a proposte di accertamento e valutazione quantitativa senza perdere la dimensione collaborativa che caratterizza il Materiale.

Possono essere selezionati altri strumenti di valutazione:

- Questionari (ad esempio: compilare gli spazi vuoti o scelta multipla)
- Rapporto (basato su domande aperte)





- Discussione di gruppo
- Interviste individuali artista-educatore
- Analisi dei compiti creativi
- Valutazione dei risultati creativi derivanti dal processo formativo

5. Google Aula

Come valutare il materiale

Attraverso questo link riceverai un invito a Come2Art Google Classroom, uno spazio digitale dove potrai trovare tutto il materiale per tenere la lezione. Conferma di avere un account Gmail.

Come navigare

Nella sezione Lavori in Classe troverai l'introduzione ai Materiali seguita dai 5 moduli che verranno consegnati ai partecipanti, con 3 moduli aggiuntivi volti a fornire ai partecipanti materiale aggiuntivo per l'orientamento del gruppo.

Come comunicare con gli altri formatori

Puoi utilizzare la sezione Stream per postare commenti, note, postare materiale che potrai indirizzare sia a tutti gli studenti sia ad un sottogruppo a tua scelta.

Divertiti in ogni fase del percorso per diventare un educatore, una guida o un ambasciatore d'arte per la tua comunità!

