



COLTIVARE IL PENSIERO CRITICO ATTRAVERSO L'ARTE, LA STORIA E L'INNOVAZIONE DIGITALE NELL'ISTRUZIONE

L'arte e la storia sono essenzialmente connesse alla cultura in cui vengono create. Per promuovere una comunità in cui questo legame sia apprezzato, le istituzioni educative dovrebbero sostenere programmi in cui gli studenti possano acquisire una comprensione più profonda della propria cultura e del proprio patrimonio storico. Attraverso l'esplorazione dell'arte e della storia, gli studenti apprendono valori, credenze, tradizioni e norme sociali differenti, elementi cruciali per lo sviluppo del pensiero critico.

Lo sviluppo delle capacità di pensiero critico fin dalla tenera età è ampiamente riconosciuto e ben studiato. Secondo Vygotsky (1978), lo sviluppo nei bambini di età compresa tra 4 e 12 anni avviene attraverso un processo chiamato "scaffolding", in cui l'interazione sociale porta allo sviluppo di competenze cognitive di livello superiore. In altre parole, per la crescita cognitiva dei bambini è fondamentale che adulti e bambini interagiscano e lavorino insieme. Pertanto, quando i giovani studenti apprendono l'arte e la storia, sono coinvolti in un processo di pensiero critico e analisi. Imparano a interpretare e valutare l'arte, gli eventi storici e la cultura, il che favorisce la comprensione di come le norme culturali influenzino le narrazioni storiche e l'arte.

Secondo Bloom e Doss (2021), la tecnologia può aiutare gli educatori a creare ambienti di apprendimento che mettano l'accento sulle capacità creative e critiche. Tuttavia, è importante mantenere un equilibrio tra la tecnologia e i metodi didattici tradizionali.

Sebbene la tecnologia favorisca le capacità critiche ed eserciti un grande fascino sui giovani studenti, gli educatori dovrebbero considerare anche l'importanza delle visite ai musei e delle interazioni dirette con artisti e manufatti storici.

L'aumento dell'interesse per l'insegnamento del patrimonio culturale sottolinea il nostro obiettivo di ampliare il numero di programmi dedicati a questo scopo. Per raggiungere questo obiettivo, stiamo intraprendendo un approccio completo che comprende ricerca documentaria, focus group ed esplorazione della relazione tra patrimonio culturale e giochi digitali nell'istruzione primaria. In particolare, la ricerca esaminerà i comportamenti desiderati di questi giochi, le metodologie ideali e il quadro per lo sviluppo del software, con l'obiettivo di arricchire sia l'esperienza di gioco che gli sforzi di conservazione culturale.

La ricerca documentaria sarà di grande valore per la preparazione del nostro progetto "ARCH: Portare il Patrimonio Culturale nell'Era Digitale; Unificando Passato, Presente e Futuro", che mira a coinvolgere gli studenti di età compresa tra 9 e 12 anni attraverso una combinazione entusiasmante di tecnologia ed esperienze culturali. In particolare, questo progetto si concentra sullo sviluppo di un gioco educativo digitale che combina elementi reali e virtuali del patrimonio culturale. Il nostro team è entusiasta di vedere come evolverà questo gioco e di come influenzerà positivamente i processi educativi dei partecipanti al nostro progetto provenienti da Cipro, Grecia e Italia.



Follow us:

<http://arch-erasmusproject.eu>

www.linkedin.com/company/archeu

#ARCH