

RAFFAELA TORE
UNIVERSITÀ DI TORINO

Didattica attiva e sviluppo della creatività

Introduzione

Nell’ottica degli obiettivi esposti nell’Agenda 2030 (ONU, 2015) è necessario sostenere il diritto

all’apprendimento permanente di qualità e inclusivo. Un apprendimento Long Life Learning (LLL) ha la finalità di garantire lo sviluppo di competenze chiave utili ad assicurare a tutti i soggetti uno sviluppo professionale al passo con i tempi e uno spirito di cittadinanza attiva. In un tale processo agisce un ruolo fondamentale la formazione universitaria (Fedeli &Tino, 2019) che deve permettere lo sviluppo, non solo, delle competenze di base caratterizzanti i curricula dei diversi corsi di studio, ma in particolar modo le competenze trasversali richieste dal mercato del lavoro (Consiglio dell’Unione Europea, 2018).

Esse possono essere descritte come caratteristiche “trasferibili attraverso la dimensione operativa

del fare: capacità di interagire e lavorare con gli altri, capacità di risoluzione di problemi, creatività,

pensiero critico, consapevolezza, resilienza e capacità di individuare le forme di orientamento e

sostegno disponibili per affrontare la complessità e l’incertezza dei cambiamenti, preparandosi alla

natura mutante delle economie moderne e delle società complesse” (MIUR, 2019, p. 3).

Framework Teorico

Le competenze trasversali sono definite dalla World Health Organization (2016) come ‘life skills’ ossia come “abilities for adaptive and positive behaviour, that enable individuals to deal effectively with the demands and challenges of everyday life”. Si tratta di una definizione che presuppone la possibilità di generare nuovi modi di pensare, di essere e di agire delle persone, grazie all’implementazione di processi di apprendimento utili a promuovere attitudine al cambiamento e alla trasformazione in chi apprende. Occorre precisare che questo può avvenire a patto che, durante i percorsi formativi, siano favorite le occasioni in cui i discenti possano sperimentarsi attivamente nella messa in pratica di abilità che vanno oltre le conoscenze hard e che li guidino a sperimentare e a gestire la complessità e i cambiamenti (Consiglio dell’Unione Europea, 2018). Proprio lo sviluppo delle abilità trasversali presuppone che i processi di insegnamento/apprendimento siano implementati mediante una didattica fondata su metodologie attive caratterizzate da tecniche, strumenti e pratiche di intervento realizzate ad hoc (Boffo & Fedeli, 2018; Cinque, 2010; Fedeli, 2019; Tino, 2019, Tore 2020). Pertanto, la formazione universitaria deve implementare non solo il livello di padronanza delle competenze di base caratterizzanti i curricula dei diversi corsi di studio, ma in particolar modo le competenze trasversali utili a sostenere il processo di LLL (Long Life Learning), oltre che i repentini cambiamenti che caratterizzano il mercato del lavoro (MIUR, 2019; Gazzetta ufficiale dell'Unione europea 2018/C 189/01).

La necessità è dunque di incoraggiare l’apprendimento attivo attraverso metodi didattici che coinvolgano gli studenti nel processo di apprendimento si tratta di un processo intenzionale che deve essere ben progettato e pianificato sulla base della prospettiva student-centered secondo cui il docente è visto come un facilitatore, come colui che promuove il cambiamento e progetta l'apprendimento in collaborazione con gli studenti, creando un clima autentico e coinvolgente (Fedeli, 2016; Fedeli & Taylor, 2016).

A tale riguardo sono molteplici i processi pedagogici che sfruttano i vantaggi di questo approccio attraverso metodi che stimolano le capacità di pensiero critico e soprattutto la

creatività dei discenti (EUA, 2019; Bracci, 2017; Fedeli 2019). A questo proposito ci si vuole soffermare sul tema della creatività di cui molti studi mettono in evidenza che come usare la creatività è sia molto importante. Secondo Mumaw (2012) la creatività può essere identificata come attività di problem solving, caratterizzata da rilevanza e innovazione. Riguardo la prima caratterizzazione rappresenta il grado con cui un problema viene risolto e deve poter essere verificato, mentre l'innovazione rappresenta il contenuto di originalità che la soluzione trovata possiede e che si riscontra quando vediamo qualcosa che non ci aspettavamo, che è stato risolto in modo diverso.

La creatività è intesa anche come modalità di utilizzare la fantasia per generare invenzione; questo si evince quando progettiamo “un modo che, pur essendo libero come la fantasia e esatto come l'invenzione, comprende tutti gli aspetti di un problema [...]” (Munari 1981, 17s.).

Coppi (2019) si riferisce alla competenza artistica che nei paesi anglofoni viene chiamata Artistry o competenza creativa. In prospettiva estetica, Artistry “indica l'uso immaginifico di un'abilità in cui l'oggetto diviene d'arte se fruito in senso estetico”, mentre in chiave formativa “l'arte è da intendersi come la «[...] sapiente realizzazione di una concezione immaginativa che conferisce all'oggetto un interesse estetico” e che “si differenzia dalla maestria tecnica, dove il talento e l'immaginazione creativa non sono indispensabili, ed è anche diversa dall'esercizio della fantasia, che non è accompagnata da un'adeguata facilità tecnica”(p.170) (Tore, Tino, Fedeli, 2021).

Il progetto

Rispetto al quadro delineato, nell'ottica del lavoro con metodi didattici attivi, è stato sviluppato il progetto sperimentale che ha riguardato due insegnamenti: Metodologia della Formazione e Metodologie e Tecniche del Lavoro di Gruppo.

Attraverso il percorso intrapreso si è voluto riflettere sul potenziale creativo del Podcast e delle Simulazioni progettuali per:

- 1) creare conoscenza e veicolare contenuti generati da studenti/studentesse in modo creativo (Gnaur & Clausen, 2015; Morrissey, 2012).
- 2) padroneggiare/sviluppare conoscenza abilità e competenze attraverso la ricerca e analisi delle informazioni

Il lavoro svolto ha permesso la redazione e modifica di una sceneggiatura (Podcast); l'ideazione del progetto nelle sue fasi (simulazioni progettuali); l'esercizio sulla comunicazione e sulla fluidità; sulla gestione del tempo, dei compiti e la negoziazione; sull'uso della creatività, del pensiero critico e del problem solving, sul lavoro di squadra (Phillips, 2015). Inoltre, ha consentito di sostenere la motivazione e il coinvolgimento; di migliorare le proprie prestazioni durante la creazione dei contenuti; di creare gruppi di lavoro attivamente impegnati nella creazione di conoscenza facendo emergere padronanza dei contenuti, competenze, senso di sicurezza (Blignaut, 2014; Mathie 1993, p. 190).

Lo studio

Lo studio è stato guidato da due domande di ricerca: quali percezioni hanno studenti/esse della didattica attiva e partecipativa in ambiente E- learning in termini di ricadute sulla loro creatività e motivazione ad apprendere? In che misura la coniugazione teoria-pratica viene percepita da studenti/esse a supporto della riflessività e dell'acquisizione di competenze spendibili nei contesti reali di vita e di lavoro?

L'esperimento si è svolto presso l'Università degli Studi di Padova e ha riguardato un campione di 51 studenti, 19 per Metodologia della Formazione e 32 per Metodologie e Tecniche del Lavoro di Gruppo e dell'Animazione che rispettivamente hanno prodotto due artefatti: il Podcast e le Simulazioni progettuali entrambi realizzati on line durante il periodo pandemico.

Diversi sono stati gli attori coinvolti: un esperto di podcast del centro multimediale di Ateneo e tre docenti di cui una impegnata principalmente nella realizzazione dei podcast e due nelle Simulazioni progettuali. Si è operato con un'analisi qualitativa delle risposte

a domande formulate attraverso un format di intervista digitale, per indagare le seguenti dimensioni:

- Costruzione della conoscenza in ambiente e-learning;
- Gruppo e processi di apprendimento creativi;
- Competenze attivate attraverso il connubio teoria- pratica;
- Trasferimento delle competenze in contesti di vita reale e/o professionale;
- Stato emozionale collegato al coinvolgimento della didattica attiva.

L'analisi si è svolta attraverso il software Atlas.ti 9 ed ha permesso di evidenziare il processo messo in atto per la produzione dei due artefatti che ha riguardato:

- la selezione dell'argomento tra i contenuti del corso;
- la ricerca di risorse digitali per approfondire il tema scelto;
- l'avvio lavori di gruppo online per identificare l'obiettivo del Podcast e delle Simulazioni progettuali; l'organizzazione grafica delle idee emerse;
- la definizione della modalità di trattare il tema;
- le definizioni dei ruoli e le funzioni dei diversi membri del gruppo;
- la produzione della traccia-intervista e selezione degli effetti di sfondo (musica, suoni, colori) per il Podcast;
- la produzione delle simulazioni progettuali ed evidenza delle fasi nella progettazione;
- la presentazione del processo e del prodotto in aula 'virtuale'.

La lettura ragionata delle risposte ha permesso di riflettere sul loro significato, dato che le frasi sono state considerate come unità testuali classificabili per le loro proprietà (Austin 1982; Sbisà 1993; Grice 1989). L'unità ermeneutica composta da 481 quotation (parti significative di contenuto) ha delineato i risultati esposti nella tabella 1.

Codici Famiglie	Numero <i>group-codes</i>	Percentuale quotation	Analisi concettuale delle <i>quotation</i>
-----------------	------------------------------	--------------------------	--

Costruzione della conoscenza in ambiente e-learning (condivide la Famiglia Capacità riflessiva)	127	120%	Descrizione delle modalità di costruzione della conoscenza:
Gruppo e processi di apprendimento creativi (condivide con la Famiglia Capacità riflessiva)	128	95%	Descrizione dei processi attivati per l'apprendimento del gruppo caratterizzato da collaborazione, confronto, problem solving, negoziazione delle idee, innovazione e creatività per la produzione degli artefatti.
Connubio teoria-pratica e competenze attivate (condivide la Famiglia Capacità riflessiva)	124	127%	Riferimento all'utilizzo di contenuti teorici e attività pratiche che hanno influito sul processo di apprendimento per l'attivazione di conoscenze e competenze
Trasferimento in contesti di vita reale e/o professionale (condivide la Famiglia Capacità riflessiva)	124	95%	Riferimenti alle conoscenze e competenze utili nel proseguo professionale e/o personale.
Stato emozionale collegato al coinvolgimento della didattica attiva (condivide la Famiglia Capacità riflessiva)	129	104%	Riflessioni sul proprio vissuto emozionale legato alla didattica attiva/partecipativa
Capacità riflessiva	67	63%	Evidenze legate alla capacità di riflettere sull'esperienza vissuta

Tabella 1: Analisi qualitativa

L'analisi ha permesso di identificare 4 temi preponderanti che hanno consentito di rispondere alle domande che hanno guidato lo studio.

Tema 1: L'esperienza educativa e formativa di costruzione del Podcast e delle simulazioni progettuali in piccolo gruppo, ha permesso agli studenti di analizzare il processo di costruzione

della conoscenza in ambiente e- learning (575 quotation).

Alcuni messaggi interessanti sono stati riportati da alcuni studenti¹:

Daniele: "Questo tipo di insegnamento, che a mio avviso sembra alquanto tecnico, seguito in modalità online non ha perso il suo carattere come magari può accadere a altri insegnamenti che necessitano di uno scambio più filosofico. Neppure l'interazione tra studenti e studentesse e tra questi e la docente non ha, credo, subito delle mancanze; inoltre, le tematiche affrontate, grazie ai dispositivi in uso, venivano immediatamente viste nella realtà pratica, permettendo una maggiore fissazione dei concetti".

Luca: "È stato importante esprimere ognuno la propria opinione, cercare di vedere se quanto detto fosse giusto o vi fosse qualcosa da correggere, e infine il "mettere" tutto insieme. Credo quindi la condivisione e la collaborazione".

Sara: "Il fatto che venisse lasciato a tutti/e lo spazio di esprimere la propria opinione, ci si confrontava e si raggiungeva un punto d'incontro in maniere condivisa, senza escludere nessuno".

Ludovico: "Io e le mie compagne abbiamo letteralmente costruito il podcast ricercando assieme i materiali, assemblando le varie esperienze e riflessioni, selezionando le informazioni, le nozioni e le conoscenze per noi più pertinenti. Abbiamo modificato più e più volte la forma ed il contenuto".

Dalla loro lettura è emerso che l'efficacia formativa in HE è connessa alle modalità di costruzione della conoscenza on line mediante lo sviluppo dei prodotti multimediali. I processi privilegiati hanno riguardato la possibilità di apprendere contenuti attraverso

¹ I nomi degli studenti sono fittizi.

altre risorse digitali come i video che hanno facilitato la comprensione dei concetti più teorici. È stata chiara la forte relazione (sostenuta per mezzo della costruzione di strumenti Multimediali) e l'interattività in modalità sincrona, azioni che hanno favorito di stare al passo con quanto veniva spiegato per mezzo della condivisione delle slide attraverso lo schermo.

Anche la possibilità di confronto tra pari e con le docenti è stata fondamentale come lo scambio comunicativo e la negoziazione di idee, la possibilità di dialogare, di ampliare le conoscenze, di incrementarle, di integrarle con quelle dei pari e delle docenti, di scambiare apprendimenti derivanti dai precedenti studi, la condivisione delle idee e delle esperienze di vita dei partecipanti, con ampi dibattiti rispetto alle idee proposte.

In primo piano si è posto l'apprendimento attraverso incontro e compartecipazione di idee, contenuti, abilità differenti che hanno rappresentato il valore sociale della conoscenza; comprensione dei contenuti più tecnici, come saper registrare gli audio e montarli, ricercare informazioni legate alle tematiche scelte.

Tema 2: Il lavoro di gruppo, richiesto per la costruzione degli artefatti, ha contribuito a sostenere l'apprendimento di studenti/esse con ricadute sulla loro creatività e motivazione (457 quotation).

L'efficacia formativa è legata al lavoro creativo (Bracci, Romano, 2018) di progettazione e produzione realizzati in gruppo che ha motivato ad apprendere (457 quotation) come si evince dai seguenti assunti:

Giuseppe: "Ha dato la possibilità di ampliare le mie conoscenze, di incrementarle, di integrarle con quelle delle mie compagne e dei miei compagni e di pari passo trasmettere le mie derivanti dal precedente percorso di studi creando nuove idee".

Monica: "Il lavoro svolto è motivante, stimolante e interessante un ottimo lavoro d'équipe"

C'è stata collaborazione, condivisione, comprensione, disposizione al dialogo, aiuto reciproco, interazione sempre positiva. Si è sviluppata interdipendenza secondo me".

Rachele: “Il fatto di essere tutti nello stesso piano e tutti con lo stesso obiettivo di metterci in gioco; la condivisione di un obiettivo in comune ha rafforzato il legame tra i componenti del gruppo negli altri corsi non è avvenuto”.

I processi privilegiati sono stati: collaborazione, negoziazione, condivisione, occasioni formative di mettersi in gioco modalità considerata innovativa/creativa dagli studenti perché non usate negli altri corsi universitari frequentati e perché hanno permesso con più facilità di elaborare le idee attraverso attività di problem solving creative e attraverso la personalizzazione dei prodotti elaborati (Colazzo, 2001). Altrettanto importante è stata l'implementazione di contenuti originali e la creatività legata al format delle presentazioni di entrambi gli artefatti (innovazione), il modo di sperimentare l'interdipendenza nel gruppo, il sentirsi uniti e vincolati l'un l'altro per raggiungere l'obiettivo prefissato.

Tema 3: L'esperienza formativa sperimentata attraverso la produzione del Podcast e delle Simulazioni progettuali ha permesso a studenti /esse di essere riflessivi e di riconoscere l'importanza della teoria e della pratica per l'attivazione di competenze tecniche e trasversali e la loro trasferibilità in contesto di vita reale (615 quotation).

Rispetto a tale tema dell'efficacia formativa in HE è legata alla consapevolezza dello studente dell'importanza della relazione teoria- pratica che ha stimolato la riflessione e l'individuazione di conoscenze e competenze, apprese durante il corso, considerandole trasferibili nel progetto di vita personale e lavorativo.

Alcune risposte interessanti sono state:

Marco: “Ritengo che i lavori di gruppo effettuati siano stati un modo per poter verificare e applicare gli argomenti svolti nelle lezioni frontali e per interagire in maniera più approfondita con l'insegnante e i compagni”.

Monica: “Io ho trovato interessante il Jigsaw perchè è una tecnica che non conoscevo ma l'ho trovata veramente utile da proporre”.

Alice: “Un’attività da tenere a mente per il futuro è la lezione al contrario dove noi studenti abbiamo spiegato l’argomento”.

Mirco: “Hanno catturato la mia attenzione sia le lezioni spiegate dalla docente sia i lavori di gruppo perché li vedo come uno sviluppo di competenze e apprendimento continuo”.

Sandro: “Il lavoro in gruppo con la relativa condivisione di idee e scambi di informazioni è stata senz’altro un’ottima modalità di interazione in quanto mi ha permesso di relazionarmi con altri colleghi e sperimentare nella pratica il concetto di lavoro di gruppo”.

I processi privilegiati hanno riguardato la possibilità immediata di poter collaborare con le colleghe e i colleghi nelle breakout rooms, l’uso della piattaforma in autonomia in orari non destinati alla lezione, la sperimentazione di attività didattiche. Occupano un posto di primo piano anche lo sviluppo delle relazioni sociali che supportano il consolidamento dei contenuti, di aiuto reciproco, di scambio comunicativo; l’opportunità di simulare una situazione reale, di poter gestire i momenti teorici e quelli più esperienziali che hanno permesso agli studenti di sentirsi protagonisti della lezione e sicuri nel padroneggiare gli argomenti da svolgere; la sperimentazione in prima persona delle proposte formative, valutando difficoltà, potenzialità e teoricità direttamente sul campo e facendone tesoro per una possibile proposta in ambito lavorativo.

Risultati –tema 4: L’esperienza di costruzione del Podcast e dei Progetti simulati ha generato in studenti/esse emozioni positive legate al forte coinvolgimento e all’esperienza della didattica partecipativa.

In questo caso l’efficacia formativa in HE è legata al vissuto emozionale di completo benessere in cui ha lavorato lo studente come si può leggere nelle frasi seguenti:

Michela: “Credo fortemente che le modalità usate siano state tutte molto efficaci. Il confronto e l’attività fatte con il gruppo sono state molto illuminanti, in quanto abbiamo

Didattica attiva e sviluppo della creatività

avuto la possibilità (anche durante questo periodo di distanza) di poterci confrontare per poter crescere e sentire opinioni diverse dalle nostre”.

Maura: “Sono contenta per il lavoro di gruppo frequente perché mi sentivo sempre coinvolta e interessata”.

Carlo: “Molto positiva per la coesione –la collaborazione l’empatia tra noi”.

Fausto: “Il fatto che venisse lasciato a tutti/e lo spazio di esprimere la propria opinione, ci si confrontava e si raggiungeva un punto d'incontro in maniera condivisa, senza escludere nessuno”.

I processi privilegiati sono rappresentati dal sentimento emotivo di benessere per la partecipazione e il coinvolgimento, dallo scambio comunicativo, dalla negoziazione di idee a lezione e negli scambi di studio pomeridiano; dal sentirsi a proprio agio durante il lavoro; dal lavorare in serenità, dal dialogo tra il gruppo e le docenti che hanno favorito eventuali domande e confronto diretto ed immediato senza dover attendere le risposte attraverso mail e/o interazioni sul forum; dalla possibilità di confrontarsi e conoscersi fra i componenti dei diversi gruppi.

Conclusioni

La sperimentazione ha fatto emergere alcuni aspetti importanti ed in particolare ci ha mostrato

l’esperienza educativa e formativa come un’attività student-centered spendibile in Higher Education, riferita alla costruzione degli artefatti che hanno consentito a studenti/esse di realizzare prodotti multimediali favorendo il potenziamento e lo sviluppo di conoscenze, abilità e competenze tecniche e trasversali da trasferire in modo creativo in contesti di vita reale

È stata un’occasione per lo sviluppo di uno spazio per la creatività, la comunicazione e il problem solving (Tore, Tino, fedeli, 2021)

Il progetto del Podcast e le Simulazioni progettuali per il carattere team-based hanno contribuito all'apprendimento attraverso i processi del lavoro di gruppo, permettendo di potenziare gli ambiti relazionali e partecipativi (Armstrong et al. 2009). Il carattere attivo della didattica ha favorito la partecipazione di ogni studente alla vita culturale e relazionale nel gruppo generando la costruzione di un contesto inclusivo.

L'esperienza è stata una concreta strategia student-centered permettendo a studenti/esse di percepire emozioni positive legate al coinvolgimento e alla partecipazione attiva (Weimer,2013).

L'analisi delle esperienze realizzate ha fatto rilevare alcune implicazioni pratiche. Il podcasting e le Simulazioni progettuali sono attività student-centered spendibili in Higher Education, che consentono a studenti/esse di essere non solo fruitori, ma autori e produttori attivi (Forbes, 2015) e ci hanno mostrato come l'efficacia della didattica non sia essere legata tanto alla forma in cui la viene erogata, ma piuttosto ai metodi attivi utilizzati, oltre che al ruolo che viene attribuito e riconosciuto a chi apprende.

Bibliografia

- Armstrong, G. Tucker, J., & Massad, V. (2009). Interviewing the experts: Student produced podcast. *Journal of Information Technology Education: Innovations in Practice*, 8(1), 79-90.
- Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. II ed. riv. 1975. Oxford: U.P. Tr. It., Come fare cose con le parole (1987). Genova: Marietti.
- Blignaut, S. E. (2014). Reflections on student resistance to a constructivist curriculum. *Education as Change*, 18(2), 271-283.
- Boffo, V., Fedeli, M. (Eds.). (2018). *Employability and competences. Innovative curricula for new professions*. Firenze: Firenze University Press.
- Bracci, F. (2017). *L'apprendimento adulto. Metodologie didattiche ed esperienze trasformative*. Milano: UNICOPLI
- Bracci F., Romano A. (2018). Educare al pensiero critico e creativo. In Tino C. & Frison D. (eds), *Employability skills Riflessioni e strategie per la scuola secondaria*, pp.96-106. Milano: Pearson.
- Cinque, M. (2010). *Agire creativo. Teoria, formazione e prassi dell'innovazione personale*. Milano: FrancoAngeli
- Colazzo, S. (2001). *Didattica multimediale. Gioco, creatività, interdisciplinarietà*. Lecce: Amaltea Edizioni

- Consiglio dell'Unione Europea. (2018). *Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente* (2018/C 189/01). Disponibile in: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))
- Coppi, A. (2019). L'Arte per tutti. Artistry e creatività nella formazione per tutta la vita. *Studi sulla Formazione*, 22, 169-179. DOI: 10.13128/ssf-10792
- Corbetta, P. (2003). *La ricerca sociale: metodologia e tecniche. Le tecniche qualitative*. Seconda Edizione. Bologna: Il Mulino.
- EUA. (2019). Learning & Teaching Paper #5. Promoting active learning in universities. Thematic Peer Group <https://eua.eu/resources/publications/814:promoting-active-learning-in-universities-thematic-peer-group-report.html>
- Fedeli, M., & Tino, C. (2019). Teaching4Learning@Unipd: strumenti per lo sviluppo professionale dei docenti universitari. *Form@re - Open Journal per la formazione in rete* 19(2), 105–121. <http://dx.doi.org/10.13128/formare-25191>.
- Fedeli, M. (2019). Active Learning o Lecturing? Strategie per integrare la lezione frontale e Active Learning. *Educational Reflective Practices*, n. 1, pp. 95-113. Milano: FrancoAngeli.
- Fedeli, M. (2016). Coinvolgere gli studenti nelle pratiche didattiche: potere, dialogo e partecipazione.
- In Fedeli, M., Grion, V., Frison., D. (Eds) (2016). *Coinvolgere per apprendere. Metodi e tecniche partecipative per la formazione*. Lecce-Rovato: Pensa MultiMedia Editore.
- Taylor, E. W. (2016). Fostering Trasformative Learning. In *Coinvolgere per apprendere. Metodi e tecniche partecipative per la formazione*. Lecce-Rovato: Pensa MultiMedia Editore
- Forbes, D. (2015). Beyond lecture capture: Student-generated podcasts in teacher education. *Waikato Journal of Education*, Special 20th Anniversary Collection 2015, 195–205.
- Gazzetta ufficiale dell'Unione europea (2018/C 189/01). *Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente*
- Gnaur, D., & Clausen, J. (2015). Teaching Smart with Podcasts. *International Journal of Engineering Education*, 31(2), 486-494.
- Grice, P. (1989). *Studies in the way of words*. Cambridge, Mass: *Harvard University Press*. Tr. it. Parziale. Bologna: Il Mulino (1993).
- Mathie, V.A. (1993). Promoting active learning in Psychology course. In T. V. McGovern (Ed.). *Handbook for enhancing undergraduate education in psychology* (pp.183-214). Washington, DC: American Psychological Association
- MIUR (Ministero dell'Istruzione e della Ricerca) (2019). Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento. Linee guida. Disponibile in: <https://www.miur.gov.it/web/guest/-/linee-guida-dei-percorsi-per-le-competenze-trasversali-e-per-l-orientamento>
- Morrissey, J. (2012). Podcast steering of independent learning in higher education. *All Ireland Journal of Higher Education*, 4(1).
- Mumaw, S. (2012). Born this way. Is creativity innate or learned? <http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=2005380>
- Munari B. (1981). *Da cosa nasce cosa: appunti per una metodologia progettuale*. Bari: Laterza [ristampa 2011].
- Phillips, B. (2015). Empowering students: Using technology-enhanced learning to foster learner autonomy. In A. Trink (Ed.) *Pannonia Research Award: regionale und europäische Zukunftsfragen* (pp. 83–94). Graz: Leykam

- O.N.U. (Organizzazione delle Nazioni Unite) (2015). Risoluzione adottata dall'Assemblea Generale il 25 settembre 2015. Disponibile in: <https://unric.org/it/wp-content/uploads/sites/3/2019/11/Agenda-2030-Onu-italia.pdf>
- Sbisà, M. (Ed.). (1993). *Gli atti linguistici: aspetti e problemi di filosofia del linguaggio*. Milano: Feltrinelli
- Tino, C. (2019). Active learning: resistenza di studenti e studentesse. Strategie per ridurla. *Educational Reflective Practices*, n. 1, pp. 194-210. Milano: FrancoAngeli.
- Tore, R. (2020). Didattica universitaria inclusiva e competenze trasversali nell'ottica dell'employability. *Il Nodo Per una pedagogia della persona*. N. 50, pp. 55-67. Cosenza: Falco Editore.
- Tore R., Tino C, Fedeli M. (2021). Podcast team-based project in Higher Education: percezione di studenti e studentesse. Ricerca e Didattica per promuovere intelligenza comprensione e partecipazione. (II TOMO, pp.122-137). *Studi e ricerche sui processi di apprendimento-insegnamento e valutazione*. Collana SIRD
<https://www.pensamultimedia.it/pensa/prodotto/ricerca-e-didattica-ii-tomo>
- Tore R., Tino C., Fedeli M. (2021). Didattica attiva e sviluppo della creatività: una relazione possibile. *Formazione & Insegnamento*. XIX, 3, pp. 170-183. PensaMultimedia. Codice doi: 10.7346/-fei-XIX-03-21_12.
- Weimer, M. (2013). *Learner-Centered Teaching: Five Key Changes to Practice*. San Francisco: Jossey-Bass.
- World Health Organization. (2016). World health statistics 2016: monitoring health for the SDGs, sustainable development goals. World Health Organization.<https://apps.who.int/iris/handle/10665/206498>.