



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

SUPPORTARE LA CULTURA E GLI STUDI ARTISTICI CON COMPETENZE DIGITALI

Università "Dunărea de Jos" di Galați

Riferimenti all'integrazione e combinazione delle competenze digitali nel contesto degli studi culturali e artistici. Ciò comporta:

- Tecnologia digitale.
- Creatività.

Le competenze digitali sono essenziali per il futuro della cultura e dell'arte. Possono aiutare a preservare e condividere il patrimonio culturale e a crearne di nuove forme d'arte e di cultura, promuovere la comprensione e la diversità culturale e creare posti di lavoro nelle industrie culturali e creative. L'arte è un mezzo per esprimere e comunicare emozioni, idee e valori. Sono molti i motivi per cui è importante supportare gli studi culturali e artistici con competenze digitali. Eccone alcuni:

- Le competenze digitali possono contribuire a **preservare e condividere il patrimonio culturale**. Le tecnologie digitali possono essere utilizzate per digitalizzare e preservare manufatti culturali, come dipinti, sculture e manoscritti. Possono anche essere utilizzati per creare mostre virtuali e tour che consentono alle persone di sperimentare il patrimonio culturale di tutto il mondo.
- Le competenze digitali possono contribuire a **creare nuove forme di arte e cultura**. Le tecnologie digitali hanno dato agli artisti nuovi strumenti e possibilità di espressione. Possono essere utilizzati per creare installazioni artistiche interattive, esperienze di realtà virtuale e altre nuove forme d'arte che non sarebbero possibili senza le competenze digitali.
- Le competenze digitali possono contribuire a **promuovere la comprensione e la diversità culturale**. Le tecnologie digitali possono essere utilizzate per condividere contenuti culturali conoscenze ed esperienze con persone provenienti da tutto il mondo. Possono anche essere utilizzati per creare piattaforme di dialogo e la comprensione tra culture diverse.

Collegare le competenze digitali con l'istruzione artistica e culturale è altrettanto importante che in altri campi a causa delle opportunità uniche sfide che l'era digitale presenta ai settori artistico e culturale. Incorporando le competenze digitali nell'educazione artistica, gli studenti possono esplorare e sperimentare vari mezzi digitali, come pittura digitale, modellazione 3D, animazione, realtà virtuale, e installazioni interattive, favorendo maggiore creatività e innovazione.

1. RISULTATI

Nell'ambito del progetto è stato condotto uno studio in tutti i paesi partecipanti per scoprire come e in che misura viene utilizzata la digitalizzazione nell'istruzione. Hanno risposto al questionario 348 persone con la seguente distribuzione per Paese (Fig. 1).

Gli intervistati sono insegnanti che lavorano nell'istruzione primaria e la maggior parte degli intervistati vive nelle grandi città (Fig. 2). Per quanto riguarda i corsi in cui gli insegnanti utilizzano gli strumenti digitali, quasi la metà di loro dichiara di utilizzarli in "Tutti i corsi", non solo in un ambito specifico (vedi Fig. 3).

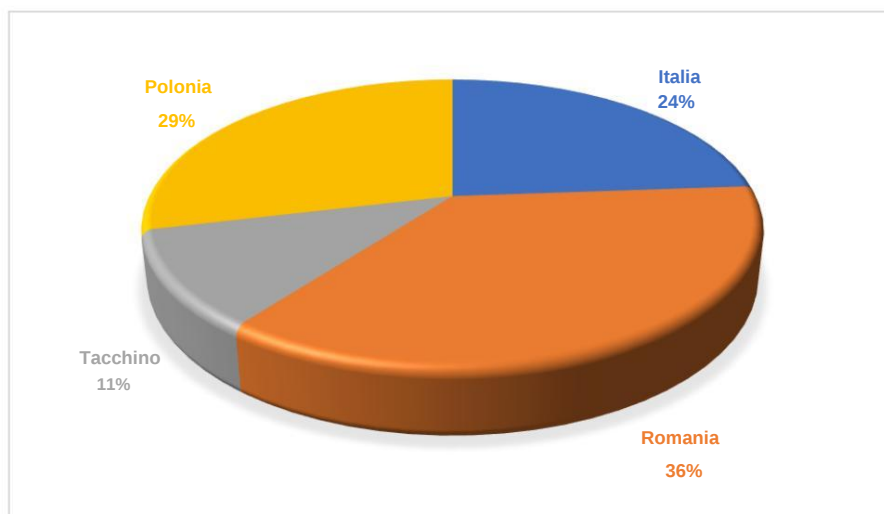


Fig. 1 Distribuzione dei partecipanti al sondaggio sulla digitalizzazione nell'istruzione per paese.

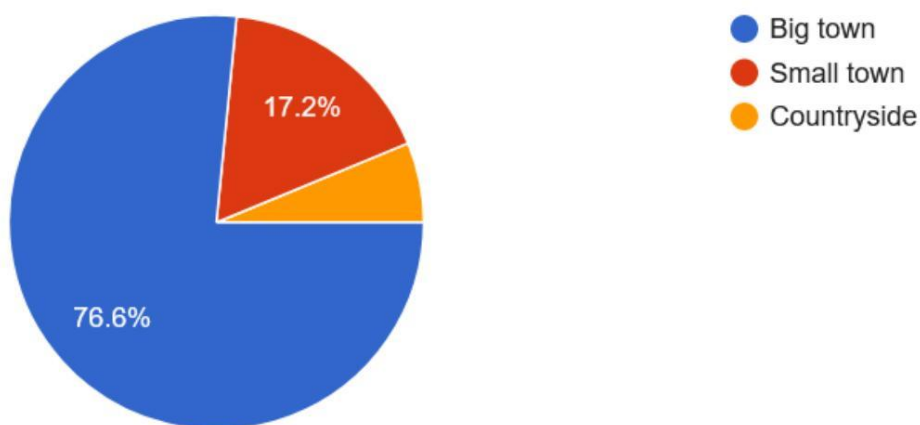


Fig. 2 Ubicazione dei partecipanti al sondaggio.

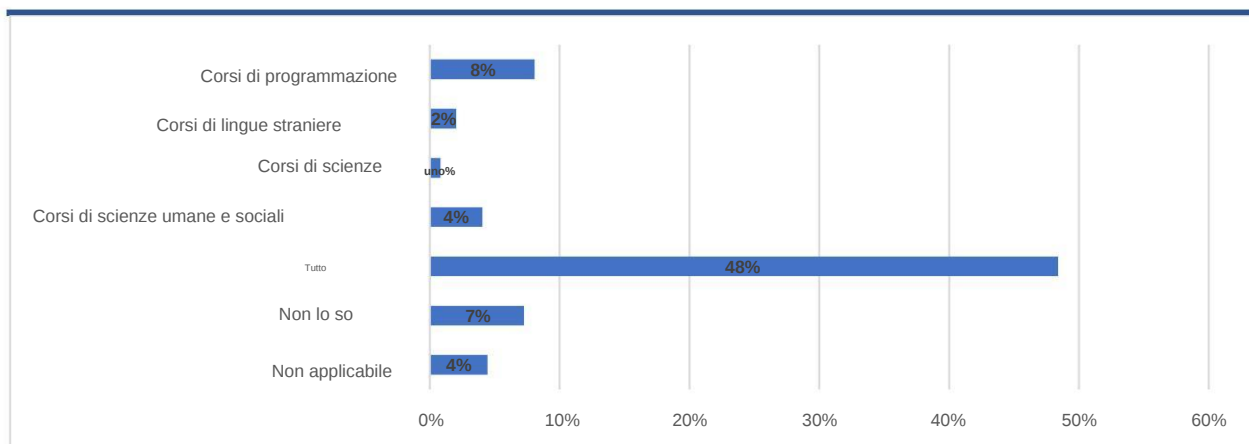


Fig. 3 Gli ambiti in cui gli insegnanti utilizzano gli strumenti digitali.

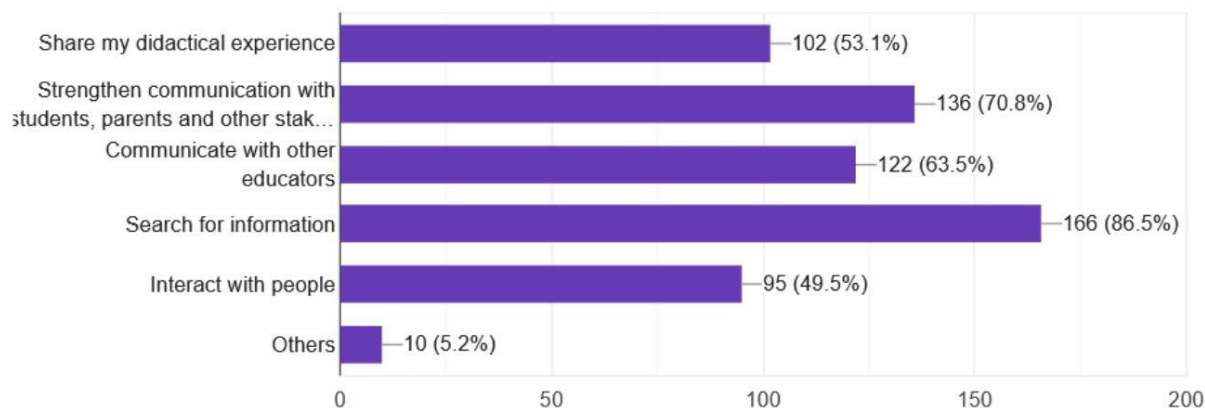


Fig. 4 Utilizzo dell'applicazione online nell'attività professionale.

Inoltre, i docenti utilizzano maggiormente le proprie competenze digitali per organizzare l'atto didattico, per la comunicazione con colleghi e studenti e soprattutto per la ricerca di informazioni su Internet (Fig. 4). Come si vede, gli insegnanti utilizzano poco le risorse digitali per una determinata materia, e ciò si spiega con la scarsa esperienza che hanno nell'utilizzo di applicazioni e strumenti dedicati (Fig. 5). Le competenze digitali stanno diventando sempre più importanti per gli insegnanti poiché la tecnologia continua a svolgere un ruolo significativo nell'istruzione. Gli argomenti relativi alle competenze digitali possono aiutare gli insegnanti a rimanere aggiornati sui progressi tecnologici, a creare esperienze di apprendimento coinvolgenti per gli studenti e a navigare in modo efficace nel panorama digitale dell'istruzione moderna.

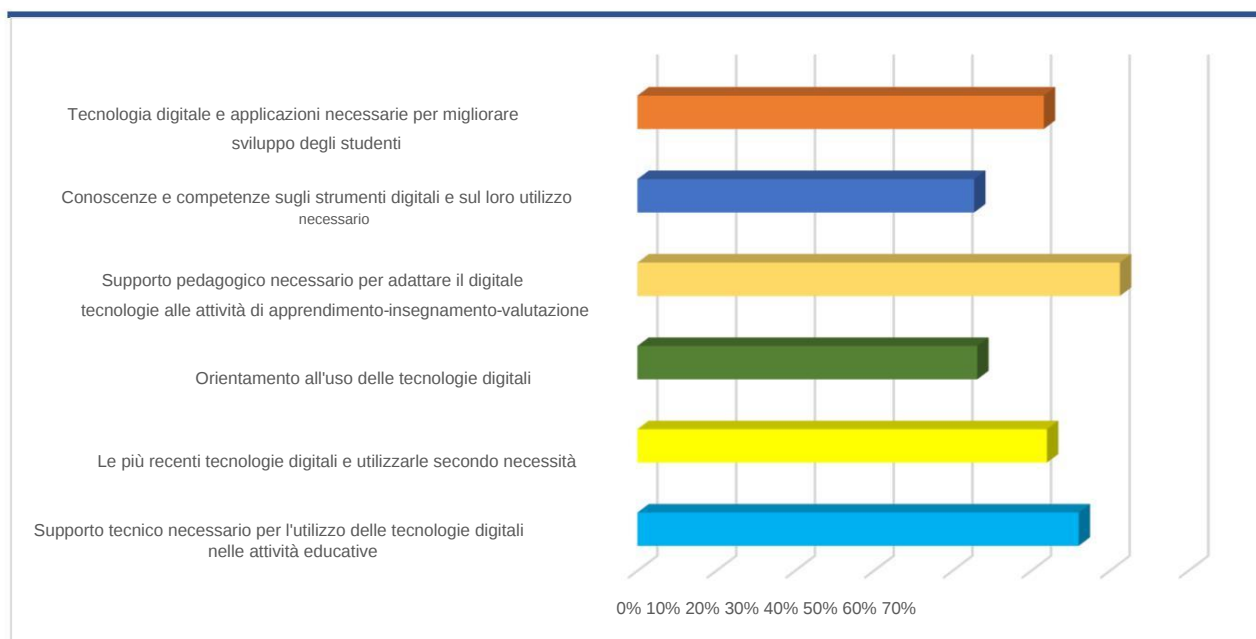


Fig. 5 Argomenti che interessano gli insegnanti per le loro esigenze

Il mondo digitale è diventato una realtà espansiva dalle infinite possibilità, trasformando il modo in cui viviamo, lavoriamo e interagiamo. Offre un parco giochi per l'esplorazione, dove individui di ogni ceto sociale possono intraprendere viaggi incredibili.

L'avvento di Internet ha rivoluzionato il modo in cui ci connettiamo e comunichiamo, trascendendo i confini geografici. Le esplorazioni nel cyberspazio aprono un mondo di conoscenza, culture e idee diverse. Attraverso i social media, le comunità online e le piattaforme di condivisione, le persone possono esplorare nuove culture, connettersi con persone che la pensano allo stesso modo e collaborare a progetti creativi. Il mondo digitale ha trasformato il concetto di esplorazione dal viaggio fisico alla realtà virtuale di esperienze condivise e connessioni globali.

Gli artisti hanno ora a disposizione una vasta gamma di strumenti e mezzi digitali per creare opere d'arte rivoluzionarie. Dalla pittura digitale alle installazioni interattive, l'arte nell'era digitale fonde le tecniche tradizionali con la tecnologia all'avanguardia. Gli artisti possono esplorare nuove dimensioni, sperimentare forme innovative e coinvolgere il pubblico in modi mai immaginati prima. La tela digitale consente un'esplorazione illimitata dell'immaginazione e amplia i confini di ciò che l'arte può essere.

2. COME UTILIZZARE LE COMPETENZE DIGITALI NEL CONTESTO CULTURALE E ARTISTICO

Supportare le competenze digitali nel contesto degli studi culturali e artistici può essere un modo dinamico e coinvolgente per esplorare l'intersezione di tecnologia e creatività. Ecco alcune strategie per integrare le competenze digitali negli studi culturali e artistici:

- **Creazione di arte digitale:** offrire agli studenti l'opportunità di creare arte digitale utilizzando strumenti come software di progettazione grafica, programmi di pittura digitale o software di animazione. Incoraggiarli a sperimentare tecniche diverse ed esplorare il possibilità uniche offerte dai mezzi digitali. Alcune di queste applicazioni offrono strumenti per consentire agli utenti di dipingere e altre creare automaticamente immagini utilizzando tecniche di intelligenza artificiale. Esempi di strumenti per la progettazione grafica: Procreate, Adobe Photoshop, Corel Painter, Krita, Rebelle, Inkscape, TwistedBrush Pro Studio. un altro

ad esempio, utilizzando gratuitamente l'applicazione online <https://images.ai> è stata avviata la generazione di due immagini in "stile Pixar". dal testo "L'insegnante davanti alla classe" (Fig. 6).



Fig. 6 Creazione di arte digitale con <https://images.ai>

- **Mostre e gallerie virtuali:** crea mostre o gallerie virtuali in cui gli studenti possono mostrare le loro opere in formato digitale.

Ciò può includere la creazione di portfolio online o l'utilizzo di piattaforme di realtà virtuale per simulare un'esperienza in una galleria. Gli studenti possono conoscere la curatela, la presentazione e l'uso della tecnologia per migliorare l'esposizione delle opere d'arte. Esempi di strumenti: Spatial, Mozilla Hubs, Artsy Shark, tour virtuale di Google, Galleria d'arte virtuale, ArtSteps.



Fig. 7 Mostra virtuale sviluppata nel Progetto utilizzando <https://www.spatial.io>

- **Racconto digitale:** la creazione di storie digitali si riferisce al processo di utilizzo di strumenti digitali ed elementi multimediali per raccontare una storia o trasmettere informazioni in modo visivamente accattivante e interattivo. Le storie digitali combinano vari componenti multimediali, come immagini, audio, video, testo e animazioni, per creare una narrazione avvincente che affascina il pubblico. Le storie possono essere narrazioni personali, contenuti educativi, campagne di marketing o qualsiasi forma di narrazione arricchita con elementi digitali. Gli studenti possono incorporare elementi come audio, video e interattività per migliorare le loro capacità di narrazione esprimendo temi culturali e artistici. Esempi di strumenti: Unity, Animaker, CraveFX, Cartoon Brew.

Da inserire quando sarà pronto

Fig. 8 Narrazione digitale

- **Conservazione del patrimonio culturale:** utilizzare le tecnologie digitali per preservare e valorizzare il patrimonio culturale. Gli studenti possono creare archivi digitali, tour virtuali o siti Web interattivi che mettono in risalto manufatti, tradizioni o eventi storici significativi dal punto di vista culturale. Ciò promuove sia le competenze digitali che l'apprezzamento per la diversità culturale. Esempi di strumenti: British Library, Musei Vaticani, Biblioteca Newton Gresham.



Fig. 9 Tour virtuale del Museo degli Uffizi Italia <https://www.uffizi.it/en/mostre-online/uffizi-virtual-tour>

- **Analisi dei media digitali:** analizza i media digitali, come film, documentari o installazioni di arte digitale, da una prospettiva culturale e artistica. Gli studenti possono esaminare criticamente l'uso della tecnologia, dell'estetica visiva e delle tecniche di narrazione impiegate nei media digitali, favorendo una comprensione più profonda della cultura digitale e del suo impatto sulla società. Esempi di strumenti: Google Analytics, Hotjar, Mixpanel.
- **Progetti collaborativi online:** coinvolgere gli studenti in progetti collaborativi che incorporino competenze digitali e studi culturali. Ad esempio, gli studenti possono collaborare alla creazione di murali digitali, presentazioni multimediali o siti Web che esplorano temi culturali, tradizioni o eventi storici. Ciò incoraggia il lavoro di squadra, l'alfabetizzazione digitale e l'apprezzamento culturale.
- **Gite didattiche virtuali ed esperienze culturali:** approfitta della realtà virtuale o delle piattaforme online per fornire gite didattiche virtuali ed esperienze culturali coinvolgenti. Gli studenti possono esplorare musei, siti storici o monumenti culturali di tutto il mondo, acquisendo informazioni su diverse culture, forme d'arte e aspetti architettonici meravigliosi.

Da inserire quando sarà pronto.

Fig. 10 Viaggi virtuali

- **Social media e campagne di narrazione digitale:** incoraggiare gli studenti a utilizzare piattaforme di social media o campagne di digital storytelling per sensibilizzare su tematiche culturali o promuovere iniziative artistiche. Ciò consente loro di sviluppare capacità di comunicazione digitale mentre si confrontano con argomenti culturali che li appassionano.

Da inserire quando sarà pronto.

• Fig. 11 Storytelling del progetto

- **Utilizzare l'intelligenza artificiale (intelligenza artificiale) per creare storie:** creazione di storie tramite intelligenza artificiale, nota anche come narrazione generata dall'intelligenza artificiale o generazione del linguaggio naturale (NLG), è un processo in cui gli algoritmi di intelligenza artificiale (AI) vengono utilizzati per generare automaticamente storie o narrazioni simili a quelle umane. La tecnologia NLG consente ai computer di interpretare dati, elaborare informazioni e produrre contenuti scritti coerenti e contestualmente rilevanti. Un esempio di storia generata con ChatGPT <https://chat.openai.com>

A proposito di un artista immaginario e di ogni strada verso il successo:

"C'era una volta, in una vivace città nota per la sua vibrante cultura digitale, viveva una giovane artista di nome Maya. Possedeva una profonda passione per l'arte, alla costante ricerca di nuovi modi per unire il regno del fisico e quello del digitale.

I Maya credevano che l'arte avesse il potere di trascendere i confini, di connettere le persone attraverso grandi distanze. Nel suo studio, adornato con schermi, tablet e pennelli, creava opere affascinanti che sfumavano i confini tra realtà e immaginazione.

Un giorno, un famoso curatore di nome Mr. Harrison si imbatté nell'arte di Maya. È rimasto affascinato dalla fusione unica di tecniche digitali e arte tradizionale da lei impiegata. Riconoscendo la natura innovativa del suo lavoro, Harrison ha invitato Maya a mostrare le sue creazioni in una prossima mostra dedicata all'intersezione tra arte e tecnologia.

Entusiasta dell'opportunità di condividere la sua visione con un pubblico più vasto, Maya ha accettato con entusiasmo l'invito. Con l'avvicinarsi del giorno della mostra, ha dedicato il suo cuore e la sua anima alla realizzazione di una serie di pezzi che incarnavano l'essenza della cultura digitale di cui faceva parte.

Arrivò il giorno della mostra e appassionati d'arte di ogni ceto sociale accorsero per testimoniare il potere di trasformazione delle creazioni di Maya. La galleria era adornata dalla sua arte, che sembrava respirare e prendere vita attraverso l'uso coinvolgente dei mezzi digitali.

Ogni opera d'arte raccontava una storia, rivelando il ricco arazzo delle esperienze umane. Le intricate sculture di Maya hanno preso vita attraverso la realtà aumentata, consentendo agli spettatori di interagire con loro



arte in modi senza precedenti. I dipinti visualizzati sugli schermi si trasformavano e si evolvevano, portando il pubblico in un viaggio visivo attraverso i regni della fantasia e della realtà.

Mentre gli ospiti ammiravano le creazioni visionarie di Maya, si rendevano conto che il suo lavoro andava oltre la mera estetica. Ha catturato l'essenza dell'era digitale, celebrando l'interconnessione delle culture, il potere della tecnologia e la creatività sconfinata dello spirito umano.

La mostra si è rivelata un successo clamoroso, riscuotendo consensi sia dalla critica che dagli appassionati d'arte. Le opere d'arte di Maya hanno acceso conversazioni sulla fusione delle forme d'arte digitali e tradizionali e hanno ispirato una nuova generazione di artisti a esplorare le possibilità che si trovano all'intersezione tra tecnologia e creatività.

Il viaggio di Maya era appena iniziato. Incoraggiata dal successo della mostra, ha continuato a spingersi oltre i confini dell'arte, abbracciando costantemente nuovi strumenti e tecniche digitali per esprimere le sue idee.

È diventata una pioniera nel mondo dell'arte digitale, ispirando gli altri ad abbracciare il panorama in evoluzione della creatività e ridefinire la nozione di cosa potrebbe essere l'arte.

In questo racconto di un giovane artista, la cultura digitale e il mondo dell'arte si intrecciano, creando una narrazione di innovazione, connettività e immaginazione senza limiti. Il lavoro di Maya è diventato una testimonianza del potere di trasformazione dell'arte nell'era digitale, dove i confini dell'espressione non conoscevano limiti e la creatività non conosceva limiti.

3. Conclusione

Integrando le competenze digitali con gli studi culturali e artistici, gli studenti possono sviluppare una comprensione multidimensionale dell'interazione tra tecnologia, creatività ed espressione culturale. Questo approccio coltiva le loro capacità artistiche mentre li prepara per l'era digitale.

Il mondo digitale è in continua evoluzione e spinge costantemente i confini di ciò che è possibile. Le innovazioni tecnologiche come l'intelligenza artificiale, la blockchain e l'Internet delle cose stanno aprendo nuove frontiere da esplorare. Queste tecnologie emergenti presentano opportunità e sfide entusiasmanti, invitando le persone a esplorare territori inesplorati e a plasmare il futuro. Esplorare il potenziale di queste tecnologie ci consente di immaginare nuove soluzioni, affrontare problemi complessi e modellare il panorama digitale di domani.

Il mondo digitale è emerso come una vasta distesa di territori inesplorati, in attesa di essere scoperti e sfruttati. Che si tratti di realtà virtuali, connettività globale, arte digitale, esplorazione dei dati o innovazione tecnologica, le applicazioni digitali offrono infinite opportunità di esplorazione e crescita. Mentre navighiamo in questo panorama in continua evoluzione, abbracciare il mondo digitale ci consente di oltrepassare i confini, promuovere la creatività e scoprire nuove frontiere che possono modellare la traiettoria della nostra società e arricchire le nostre vite in



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

modi che non avremmo mai creduto possibili. Quindi, intraprendi il tuo viaggio di esplorazione digitale e scopri le meraviglie che ti aspettano in questo dominio dinamico.