



Scenari di workshop per GLAM

**Attività culturali innovative,
materiali pronti all'uso, suggerimenti e consigli.**

SCENARI WORKSHOP PER GLAM. Attività culturali innovative, materiali pronti all'uso, consigli e suggerimenti

2023

Coordinazione:

Sylwia Żółkiewska, Paulina Jędrzejewska ([Fondazione Shock Culturale](#)), Oksana Shamonova, Miguel Caneda (Clitica)

Autori:

Paulina Jędrzejewska, Sylwia Żółkiewska, Karolina Pyzik, Olga Perzyna ([Fondazione Shock Culturale](#), Polonia)

Valentina Crepaldi, Devis Pavese (Escape4Change, Italia)

Oksana Shamonova, Miguel Caneda (Clitic, Spagna)

Nikolaos Apostolidis, Ilias Giannopoulos, Ioannis Parastatidis (Roes Cooperativa, Grecia)

Graphic design:

Waclaw Marat ([Fondazione Shock Culturale](#))

Editing/correzione di bozze:

Oksana Shamonova, Clitic SL

Cultura mobile

un progetto Erasmus+ coordinato da Paulina Jędrzejewska [Fondazione Shock Culturale](#), Polonia

Clitic, Spagna

Roes Cooperativa, Grecia

Escape4Change SlaVS srl, Italia

Publicato su licenza:Attribuzione 4.0 Internazionale (CC BY 4.0)

Immagini e fotografie utilizzate in copertina: Piscina con scala in acciaio inossidabile, 2017–licenza Unsplash/Etienne Girardet; El Quitasol, 1777, Goya F., dominio pubblico/Wikipedia; Pubblico dominio/Altre immagini — Pubblico dominio CC-0+.

FUNDACJA
CULTURESHOCK



ESCAPE 4 CHANGE



SOMMARIO

1. INTRODUZIONE	5
2. SCENARI DEL WORKSHOP	7
2.1 Narrazione AI	7
2.2 Curiosità sull'arte	12
2.3 Risoluzione creativa dei problemi	17
2.4 Melodie e bit	21
2.5 Umani e robot	24
2.6 Viaggio artistico nel tempo	31
2.7 Mappatura della caccia	35
2.8 Museo virtuale	39
3. CONSIGLI PER L'INCLUSIVITÀ	42
4. ELENCO DEI MIGLIORI STRUMENTI DIGITALI GRATUITI	43
5.SOMMARIO	51
6. COSA C'È DOPO?	52



1. INTRODUZIONE

Questa pubblicazione digitale è stata progettata per supportare gli animatori culturali e gli/le educator* che desiderano migliorare i loro laboratori (offline, online o ibridi), renderli più inclusivi e stimolare la creatività, la fiducia e le competenze digitali tra i partecipanti. Fornisce tecniche e metodi utili e fornisce linee guida sulla pianificazione e conduzione di attività culturali:

- scenari di workshop pronti all'uso,
- elenco degli strumenti digitali gratuiti da utilizzare durante le attività culturali,
- suggerimenti, trucchi e raccomandazioni.

Troverai una varietà di approcci e strumenti da utilizzare nell'educazione culturale e sarai libero di modificarli in base alle esigenze e alle aspettative del tuo pubblico.

In ogni scenario troverai suggerimenti sulle tempistiche, un elenco dei materiali necessari, linee guida passo dopo passo e suggerimenti su come condurlo. Alla fine di ogni scenario del workshop, ci sono delle dispense da utilizzare per la preparazione e alcuni link utili per verificare se desideri ampliare le tue conoscenze.

Alla fine di questa pubblicazione troverai un elenco interattivo aggiornato di 25 strumenti digitali gratuiti con esempi applicativi di come utilizzarli in un contesto di educazione culturale. L'elenco è stato progettato sulla base delle raccomandazioni della ricerca condotta nell'ambito del progetto Mobile Culture, considerando i seguenti criteri:

- usabilità,
- sicurezza,
- gratuito,
- idoneità alla formazione culturale.

CONTESTO

Durante la pandemia, il settore GLAM ha subito una rapida trasformazione digitale. Le istituzioni sempre più piccole sono state costrette a introdurre rapidamente strumenti digitali per la comunicazione con il proprio pubblico, ma anche a creare offerte culturali coinvolgenti. Ora non si può tornare indietro: ci si aspetta che GLAM offra esperienze culturali più complesse e coinvolgenti. Le nuove tecnologie e gli strumenti digitali possono rendere le offerte culturali non solo più interessanti ma anche più inclusive, possono aprire le porte a

persone con background e abilità diverse, ridurre le barriere sia nella comprensione che nella mobilità limitata.

In secondo luogo, con vari strumenti, le attività culturali possono diventare più economiche ma allo stesso tempo qualitative. Esiste una vasta gamma di diversi strumenti digitali assolutamente gratuiti.

In terzo luogo, l'utilizzo di strumenti digitali stimola la creatività, la fiducia in se stessi e incoraggia la sperimentazione e l'innovazione tra i partecipanti. Inoltre, creando offerte con le nuove tecnologie, il settore GLAM può attrarre nuovo pubblico. Inoltre, abbracciare le ultime tendenze nell'impegno culturale come la co-creazione, i metodi partecipativi e lo storytelling può migliorare le attività culturali stesse ma anche il coinvolgimento e l'interazione dei partecipanti.

SUL PROGETTO MOBILE CULTURE

Questa pubblicazione digitale sulle attività culturali è stata realizzata nell'ambito del progetto Mobile Culture, finanziato nell'ambito del programma Erasmus+.

Il progetto è rivolto a educatori e professionisti che lavorano in istituzioni culturali (GLAM - Gallerie, Biblioteche, Archivi e Musei) e organizzazioni non governative (ONG) che forniscono istruzione non formale agli adulti, in particolare coloro che lavorano con anziani, disoccupati, persone con disabilità, migranti, rifugiati o persone poco qualificate in regioni e comunità a rischio di esclusione digitale.

Il partenariato è costituito da 4 ONG/organizzazioni:

- Fondazione Culture Shock, Polonia.
- ClicTic, Spagna.
- Cooperativa Roes, Grecia.
- Escape4Change SlaVS srl, Italia.

Il progetto mira a rafforzare le istituzioni culturali e le ONG europee fornendo ai loro educatori conoscenze e strumenti per utilizzare tecnologie innovative e sviluppare le competenze digitali necessarie. A seguito della crisi pandemica del Covid-19, queste competenze sono diventate necessarie nel mondo e nell'ambiente culturale di oggi, dove le tecnologie innovative possono consentire alle persone di esprimersi e stimolare la propria creatività, migliorando al tempo stesso le proprie competenze digitali. Tutti possono riutilizzare collezioni d'arte digitalizzate, produrre brevi video, remixare immagini e opere d'arte, accedere a monumenti storici in realtà aumentata, registrare podcast e altro ancora con l'uso di strumenti digitali facili e accessibili e una metodologia di apprendimento attraverso la pratica.

2. SCENARI DEL WORKSHOP

2.1 AI storytelling – costruire storie straordinarie

 **90 minuti**

COMPLESSITÀ: ★ ★ ★ ★ ★

PANORAMICA DELLO SCENARIO: Questo workshop riguarda la co-creazione di storie straordinarie e la sperimentazione di metodi di narrazione. I/le partecipanti miglioreranno le loro capacità di scrittura creativa e stimoleranno la creatività sperimentando strumenti di intelligenza artificiale per sviluppare ciò che hanno creato. Innanzitutto, i/le partecipanti imparano come strutturare una storia avvincente e come utilizzare questa conoscenza per i propri scopi, ad esempio per l'autopresentazione. In secondo luogo, si immergono nel processo di co-creazione mentre realizzano una storia, basata sulla struttura narrativa popolare Pixar e su parole generate casualmente. L'ultimo passo sarà condividere la storia con gli altri, cosa che rafforzerà le capacità comunicative dei partecipanti.

GRUPPI DESTINATI: Giovani 18-25 (la versione base dello scenario è applicabile a gruppi misti e multigenerazionali o a persone con problemi di udito o altre disabilità).

NUMERO DI PARTECIPANTI : 16 massimo (idealmente 12).

METODI: Rompighiaccio, dinamiche di gruppo, scrittura creativa, narrazione creativa.

MATERIALE NECESSARIO: 1 computer e proiettore, connessione internet, matite, fogli di carta A4 o preferibilmente A3, smartphone dei/le partecipanti (ne basta 1 per squadra da 4), dispense condivise online o stampate disponibili sotto lo scenario (1 per ogni squadra da 4).

STRUMENTI DIGITALI:

- Generatore di parole casuali (disponibile in alcune lingue, funziona con Google Traduttore, nessuna registrazione, facile da usare).

Opzionale

- Padlet (lavagna vuota per scrivere/registrare le storie o disegnare – mentre è preparata dall'educatore, i/le partecipanti possono modificarla senza registrazione).
- Toolbaz.com Generatore di storie AI (nessuna registrazione).
- Craiyon.com Generatore di immagini AI (nessuna registrazione) o Pixabay (per illustrare la storia con risorse CC).
- Zoom o piattaforma simile (se il workshop si svolge online).

Azione e tempismo	Metodo e suggerimenti per l'educatore
Rompighiaccio: <u>Mappa del gruppo</u> [🕒: 5 minuti]	L'educator*inizia: presentandosi e spiegando gli obiettivi del laboratorio. L'educator*chiede ai/le partecipanti di scrivere il loro nome sulla mappa, su un luogo da cui provengono o vivono attualmente; A) su una mappa virtuale (es. predisposta su Padlet) oppure B) su un foglio di carta lavagna a fogli mobili con il contorno della mappa. <i>L'educator*deve preparare la mappa in anticipo.</i>
Presentazione: cos'è la narrazione [🕒: 10 minuti]	L'insegnante mostra una presentazione sullo storytelling in Presentazioni Google o in un programma simile (basato sui materiali aggiuntivi di seguito) <i>L'educator*deve preparare una presentazione in anticipo copiando/incollando le informazioni disponibili di seguito.</i>
Preparazione del gruppo: formando gruppi di 4 o 5 [🕒: 5 minuti]	Dividere i/le partecipanti in gruppi di 4 o 5. <i>L'educator*può utilizzare tecniche creative per la formazione del gruppo, ad esempio i posti caldi.</i>
Assegnazione dei compiti [🕒: 5 minuti]	Ogni gruppo utilizzerà la propria creatività e creerà un racconto basato su parole generate casualmente e sulla struttura della storia Pixar disponibile nei materiali seguenti. ¹
Lavoro di squadra: impostare la scena [🕒: 15 minuti]	Usando il <u>Generatore di parole casuali</u> strumento, i/le partecipanti generano tre parole chiave casuali per includerle nella loro storia. Quindi i gruppi scelgono l'eroe, il luogo e il momento della loro storia utilizzando il modello disponibile di seguito. <i>L'educator*si assicura che tutti conoscano il significato delle parole. L'educator*dovrebbe stampare prima il modello o condividerlo online con un gruppo. ad esempio su Google Doc o Padlet.</i>
Lavoro di squadra: co-creazione di storie [🕒: 20 minuti]	I gruppi creano la storia in base alle parole chiave generate e alla struttura della storia Pixar disponibile di seguito (alcune brevi frasi). Possono farlo su carta o sui loro smartphone utilizzando Google Docs o qualsiasi strumento di blocco note. <i>Di seguito è riportato un volantino sulla struttura della storia Pixar. L'educator*può stamparlo e condividerlo con il gruppo online. Se c'è tempo extra (circa 15 minuti), i/le partecipanti possono inserire tre parole casuali nell'intelligenza artificiale di Toolbaz.com per generare una storia utilizzando la struttura Pixar. Quindi, possono confrontare la storia dell'IA con la propria. ``</i>
Condividere il risultato della co-creazione	Ogni gruppo condivide la storia con gli altri leggendola ad alta voce.

¹La formula dello storytelling Pixar: cosa devi sapere - filmlifestyle.com/pixar-storytelling-formula

[☺: 15 minuti]	<i>Opzione (+15 minuti): i/le partecipanti possono registrare la storia direttamente su una bacheca Padlet condivisa e condividerla in questo modo con il gruppo. Possono anche aggiungere illustrazioni alla bacheca Padlet da Pixabay (risorse di pubblico dominio) o crearne una da zero disegnando in Padlet o crearla con lo strumento Craiyon AI su richiesta.</i>
Valutazione [☺: 10 minuti]	L'educator* incoraggia i/le partecipanti a condividere la loro esperienza con metodi di narrazione, la co-creazione, l'intelligenza artificiale o gli strumenti digitali che hanno utilizzato.

MATERIALI AGGIUNTIVI

Informazioni sullo storytelling

Cos'è lo storytelling?

- Condividere una narrazione (storia) con un pubblico attraverso parole, immagini o altri media.
- Un potente strumento per trasmettere informazioni ed evocare emozioni.
- Utilizzato in molti contesti, dall'intrattenimento e dall'istruzione al marketing e alla promozione.

Come e dove può essere utilizzato/utile:

- Nei social media, lo storytelling può essere utilizzato per creare contenuti avvincenti che si connettano con il pubblico a livello emotivo.
- Nell'industria cinematografica, la narrazione può essere utilizzata per trasportare il pubblico in nuovi mondi e immergerlo in nuove esperienze.
- Nei giochi, la narrazione può essere utilizzata per creare un'atmosfera unica, migliorare l'esperienza di gioco e incoraggiare i giocatori a creare connessioni con i personaggi ed esplorare il gioco.
- Nella cultura e nell'istruzione, lo storytelling coinvolge il pubblico, crea connessioni e favorisce una comprensione più approfondita della storia, della cultura e della società.
- In musei o gallerie (ad esempio, i/le partecipanti devono creare una storia su una certa esposizione o un'opera d'arte).

Strutture narrative più efficaci e popolari:

- Struttura in tre atti: imposta la storia e i personaggi nell'Atto 1, Crea conflitti e tensioni nell'Atto 2 e risolve la storia nell'Atto 3.
- Viaggio dell'eroe: segue il protagonista in un viaggio o in una missione, dove affronta sfide e alla fine raggiunge un obiettivo o impara una lezione.
- Il modello di narrazione Pixar con cui lavoreremo oggi si basa su queste due strutture narrative.

Altre strutture narrative

- *Nella Ris. Media* (latino: "in mezzo alle cose."): inizia la storia nel bel mezzo dell'azione per attirare l'attenzione del pubblico e mantenere il coinvolgimento.

- Narrativa circolare: termina la storia dove ha iniziato a creare un senso di chiusura e completezza.
- Narrativa non lineare: racconta la storia in modo ordinato, utilizzando tecniche come flashback e sequenze oniriche per creare complessità e intrigo.

Considerazioni:

- La struttura più efficace dipende dalla storia che viene raccontata e dal pubblico a cui si mira.
- Strutture diverse possono funzionare meglio per generi, mezzi e pubblico diversi.
- La sperimentazione è importante per trovare la struttura che funziona meglio per ogni singola storia.

Informazioni sulla struttura della storia Pixar: la struttura della storia Pixar è una formula universale e semplice per creare storie avvincenti che abbiano risonanza con il pubblico. Comprende sei elementi chiave: introduzione al mondo e al personaggio, un invito all'azione, ostacoli e conflitti, un momento oscuro, risoluzione e conclusione. È ampiamente utilizzato a Hollywood per creare narrazioni avvincenti per vari tipi di pubblico: è stato utilizzato in produzioni come il film d'azione e avventura I predatori dell'arca perduta, il thriller di fantascienza Blade Runner e il film drammatico Breaking Bad. Per utilizzare in modo efficiente la struttura della storia Pixar, utilizza i modelli seguenti.

⌘ MODELLO DI EROE, SET E CONFLITTO

Crea le basi per la tua storia

● *Passo 1: Pensa agli eroi*

Chi lui/lei/loro sono? Qual è il suo background?

Gli eroi principali della storia sono _____ chi è/sono _____. La sua età è _____ e il nome è _____. Nota: anche qualche oggetto (es. penna, tavolo) o idea (libertà, amore) può diventare _____ il _____ protagonista _____ della _____ storia.

● *Passo 2: Imposta la scena*

Dove si svolge la tua storia? Quando? Qual è l'atmosfera di questo posto?

La storia è ambientata _____ durante _____. Nota: il luogo può essere inteso più metaforicamente, come sogno, mondo antico, ecc. Anche "Quando" può essere ambientato in vari modi: nei secoli _____ bui _____ o _____ nel _____ futuro, _____ oppure _____ in _____ un _____ secondo.

● Passaggio 3: Pensa agli ostacoli/conflitti, quella sarà la tela della tua storia.

Cosa può succedere nella storia? Cosa incontreranno gli eroi? Chi può incontrare?

L'eroe(i) _____.

✂ MODELLO DI STORIA

Crea una storia utilizzando la seguente struttura:

1. C'era una volta

_____.

2. Ogni giorno

_____.

3. Ma un giorno

_____.

4. Per questo motivo

e per questo

motivo _____

per questo

motivo _____

fino alla fine _____

2.2 Curiosità sull'arte

 **90 minuti**

COMPLESSITÀ: ★ ★ ★ ★ ★

PANORAMICA DELLO SCENARIO: In questo workshop artistico coinvolgente e inclusivo, riuniamo un gruppo eterogeneo di partecipanti , tra cui appassionati d'arte, studenti d'arte e professionisti delle istituzioni GLAM, garantendo al contempo l'accessibilità alle persone con problemi di udito, agli anziani e alle persone con disabilità. Il workshop ruota attorno alla co-creazione di giochi a quiz con Kahoot, esplorando l'arte di varie culture e periodi, utilizzando strumenti digitali come Kahoot e promuovendo il brainstorming collaborativo. La sessione termina con test di gioco, discussioni e riflessioni, lasciando ai/le partecipanti un apprezzamento più profondo delle diverse sfaccettature dell'arte e un'esperienza pratica memorabile.

GRUPPI DESTINATI: adulti, in particolare migranti o gruppi internazionali (se semplificato lo scenario può essere utilizzato con anziani, bambini, adolescenti o persone con disabilità)

NUMERO DI PARTECIPANTI :12-16.

METODI: Rompighiaccio, dinamiche di gruppo, scrittura, gamification.

MATERIALE NECESSARIO: Computer o dispositivi con accesso a Internet (1 per il gruppo di 4 persone per educatore), immagini di varie opere d'arte di culture ed epoche diverse², materiale per scrivere domande e risposte per il brainstorming: post-it, carta, matite (facoltativo), pallina di carta o piccolo oggetto luminoso per formare gruppi.

STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI:

- Piattaforma di gioco Trivia (come [Kahoot](#), Quizlet o Quizizz).
- [Wikimedia Commons](#) piattaforma con opere d'arte di pubblico dominio (libere da usare e riutilizzare).
- Google Drive o qualsiasi altra piattaforma di archiviazione cloud.

²Puoi utilizzare il nostro pacchetto Wikimedia Commons condiviso in [Google Drive](#) cartella

Azione e tempo	Metodo e suggerimenti per l'educatore
<p>Introduzione: Autopresentazione e presentazione del workshop [🕒: 5 minuti]</p>	<p>L'educator*inizia presentandosi e spiegando gli obiettivi del laboratorio. Sottolinea che questo workshop mira ad aumentare la conoscenza e la comprensione dell'arte di culture e tempi diversi. Spiega che i/le partecipanti creeranno un gioco a quiz che esplora varie opere d'arte.</p>
<p>Formazione del gruppo: dividere i/le partecipanti in gruppi da 4 [🕒: 5 minuti]</p>	<p>I/le partecipanti stanno in cerchio e si lanciano una palla o un oggetto. La persona che lancia la palla dice il suo nome. Dopo che tutti hanno avuto il turno, il facilitatore chiede ai/le partecipanti di formare piccoli gruppi con le persone a cui hanno lanciato la palla.</p>
<p>Dinamica del gruppo: giocando al gioco delle curiosità [🕒: 10 minuti]</p>	<p>L'educator*avvia un gioco a quiz esemplare in Kahoot. Quindi chiede ai/le partecipanti di giocare, per abituarsi al formato di gioco.</p> <p><i>L'educator*deve prima preparare un gioco a quiz esemplare in Kahoot e condividere il collegamento. Sono sufficienti 3-5 domande. È positivo se copre una gamma di opere d'arte provenienti da culture e periodi diversi affinché tutti i/le partecipanti si sentano inclusi.</i></p>
<p>Lavoro di gruppo: brainstorming [🕒: 15 minuti]</p>	<p>I/le partecipanti lavorano in gruppi di 3 o 4 e fanno un brainstorming di domande e risposte relative a immagini di varie opere d'arte che hai fornito. Possono usare Wikimedia Commons risorse in cerca di ispirazione. Annotano le idee su carta o smartphone.</p> <p><i>Incoraggiare la partecipazione attiva durante la sessione di brainstorming. Puoi fornire suggerimenti o suggerimenti per stimolare la loro creatività.</i></p>
<p>Co-creazione: i/le partecipanti lavorano sul loro gioco a quiz [🕒: 25 minuti]</p>	<p>Una volta che i/le partecipanti hanno fatto un brainstorming sulle loro domande e risposte, si registrano e accedono alla piattaforma dei quiz e creano il proprio quiz. All'inizio, L'educator*li guida attraverso il processo di creazione di un nuovo gioco a quiz e aggiungendo le loro domande e risposte.</p> <p><i>Assicurati che i/le partecipanti si sentano a proprio agio con la piattaforma di gioco a quiz. Guidali attraverso il processo passo dopo passo e risolvi eventuali domande o problemi che si presentano. Incoraggia i/le partecipanti ad aggiungere immagini o video da Wikimedia Commons alle loro domande e risposte per rendere il gioco più coinvolgente.</i></p>
<p>Pilotaggio: testare i giochi [🕒: 20 minuti]</p>	<p>Ogni gruppo testa il proprio gioco a quiz per assicurarsi che funzioni correttamente e che le domande e le risposte siano chiare e precise. Quindi condividono il collegamento al gioco con altri gruppi.</p> <p><i>Sottolineare l'importanza dell'accuratezza e della chiarezza nelle domande e nelle risposte. Incoraggia i/le partecipanti a verificare i fatti e a correggere le bozze dei loro contenuti. Kahoot! giochi possono essere salvati e resi pubblici, in modo che le persone possano accedervi in futuro.</i></p>

Valutazione
[🕒: 10 minuti]

Termina il workshop riflettendo sul processo di creazione del quiz.
Ringrazia i/le partecipanti per il loro tempo e impegno e incoraggiali a continuare a conoscere l'arte di culture e tempi diversi.

Suggerire ulteriori risorse o attività ai/le partecipanti per continuare il loro viaggio di esplorazione artistica oltre il workshop.



MATERIALI AGGIUNTIVI

TUTORIAL: Come creare quiz in Kahoot

5. Iscriviti gratuitamente a [Kahoot](#) per gli insegnanti sul sito web o sull'app mobile.
6. Fai clic sul pulsante “Crea” per iniziare un nuovo quiz. Scegli un titolo e una descrizione per un quiz e seleziona la categoria o l'argomento appropriato.
7. Aggiungi domande al quiz e fornisci opzioni di risposta per ciascuna domanda. Seleziona la risposta corretta per ogni domanda e aggiungi eventuali immagini o video che miglioreranno l'esperienza del quiz.
8. Includi un limite di tempo per ogni domanda e personalizza l'aspetto del quiz scegliendo un tema, una combinazione di colori e un'immagine di sfondo
9. Una volta che il quiz è pronto, fai clic su “Salva e continua” per procedere al passaggio Successivo.

TUTORIAL: Come creare un gioco a quiz in Kahoot

Questo tutorial fornisce una panoramica di base sulla creazione di un gioco a quiz Kahoot per il laboratorio culturale. Puoi ampliare questo aspetto aggiungendo altre domande e personalizzando le impostazioni del gioco per adattarle alle esigenze del tuo laboratorio.

- **Passo 1:** Accedi a Kahoot. Vai al sito web di Kahoot ([kahoot.com](#)) e accedi al tuo account Kahoot. Se non ne hai uno, puoi iscriverti gratuitamente.
- **Passo 2:** Crea un nuovo Kahoot³. Fai clic sul pulsante "Crea" per avviare un nuovo quiz Kahoot.
- **Passaggio 3:** Aggiungi un titolo e una descrizione. Dai al tuo Kahoot un titolo che rifletta il tema del workshop, come "Arte da culture e tempi diversi". Aggiungi una breve descrizione se lo desideri.
- **Passaggio 4:** Aggiungi domande. Aggiungiamo alcune domande relative all'arte al tuo Kahoot. Ecco tre domande di esempio:

Domanda 1:

- Domanda: “Chi ha dipinto la Gioconda?”
- Opzioni di risposta:
 - A. Leonardo da Vinci
 - B. Vincent van Gogh
 - C. Pablo Picasso
 - D. Michelangelo
- Risposta corretta: A. Leonardo da Vinci


³ [Video tutorial per insegnanti su Kahoot!](#)

Domanda 2:

- Domanda: "Quale antica civiltà è famosa per la creazione dell'Esercito di Terracotta?"
- Opzioni di risposta:
 - A. Antico Egitto
 - B. Grecia antica
 - C. Antica Cina
 - D. Antica Roma
- Risposta corretta: C. Antica Cina

Domanda 3:

- Domanda: "Chi è noto per il suo dipinto 'Notte stellata'?"
- Opzioni di risposta:
 - A. Leonardo da Vinci
 - B. Vincent van Gogh
 - C. Pablo Picasso
 - D. Salvador Dalí
- Risposta corretta: B. Vincent van Gogh

 **Passaggio 5:** Aggiungi file multimediale (facoltativo). Per rendere il tuo Kahoot più coinvolgente, puoi aggiungere immagini o video relativi a ciascuna domanda. Ad esempio, puoi includere un'immagine della Gioconda per la domanda 1.



2.3. Risoluzione di problemi creativa attraverso l'arte

 **90 minuti**

COMPLESSITÀ: ★ ★ ★ ★

PANORAMICA DELLO SCENARIO: In questo laboratorio creativo, i/le partecipanti esplorano e interpretano i "problemi" rappresentati nelle opere d'arte, come questioni sociali o temi emotivi. Ogni partecipante seleziona un'opera d'arte che risuona con lui e identifica un problema di fondo che rappresenta. Quindi utilizzano strumenti digitali per creare una nuova opera d'arte che affronta o risolve visivamente il problema identificato attraverso il collage o il fotoritocco. Questo processo promuove le capacità creative di risoluzione dei problemi e incoraggia i/le partecipanti a impegnarsi profondamente con l'arte mentre esplorano in modocollaborativo le soluzioni.

GRUPPI DESTINATI: Adulti, soprattutto migranti (nella versione semplificata applicabile a gruppi misti e multigenerazionali, anziani, persone con disabilità uditive).

NUMERO DI PARTECIPANTI : 16 massimo (idealmente 12).

METODI: Risoluzione creativa di problemi, visualizzazione, lavoro individuale, elaborazione fotografica, creazione di collage, discussione.

MATERIALE NECESSARIO: Penne, pastelli, pennarelli, fogli A4 per tutti, smartphone o laptop (ne basta 1 al paio più 1 per l'educatore), connessione Wi-Fi (più forbici, colla e vecchi giornali per fare collage, carta colorata se vogliamo il workshop sarà meno digitale)

STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI:

- Google Drive o qualsiasi altra piattaforma di archiviazione cloud o Wikimedia Commons piattaforma con opere d'arte di pubblico dominio (liberi da usare e riutilizzare)

OPZIONALE

- Padlet, Jamboard o Murales (lavagna vuota che un educatore prepara in anticipo)
- Collage Maker gratuito (non è necessaria la registrazione) O Tela (è necessaria la registrazione)
- Ingrandisci o piattaforma simile (se il workshop si svolge online)

Azione e tempismo	Metodo e suggerimenti per l'educatore
<p>Rompighiaccio: i/le partecipanti entrano in uno stato d'animo creativo [🕒 10 minuti]</p>	<p>Ai/le partecipanti vengono fornite penne, matite e pennarelli e un foglio di carta a persona. Metà del gruppo sta in cerchio, schiena contro schiena, tenendo in mano le carte, mentre l'altra metà dipinge i ritratti di coloro che tengono le carte. Uno per uno, molto velocemente - circa 30 secondi - disegnano una parte del ritratto (ad esempio testa, occhi o naso) e passano la carta alla persona alla loro destra. Parallelamente si scambiano nomi, parlano, si conoscono.</p> <p>Quando un cerchio è completo, i/le partecipanti si scambiano di posto: orale persona ritratta disegna la persona ritratta in precedenza e continua la conversazione.</p> <p><i>L'educator*si assicura che tutti abbiano un ritratto e tutti prendano parte al processo. Segna l'orario e batte le mani o suona un campanello quando sono trascorsi 30 secondi ed è ora di passare la carta.</i></p> <p><i>Nella versione online, puoi dividere il gruppo in coppie e invitarli in stanze condivise per disegnare lì i loro ritratti (3 minuti a persona).</i></p>
<p>Andare online: presentazione dell'attività [🕒: 10 minuti]</p>	<p>I/le partecipanti ricevono un collegamento alla cartella Google con <u>Licenza Creative Commons</u> opere, almeno 3 foto per partecipante. I/le partecipanti ricevono anche un collegamento allo spazio della lavagna.</p> <p><i>L'educator*crea la cartella e seleziona le immagini in anticipo; nelle opzioni di condivisione l'accesso è consentito a tutti coloro che dispongono di un link. Ogni immagine deve rappresentare un determinato problema e nel nome di ciascun file deve essere incluso il nome dell'autore e il titolo. Esempi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>UN dipinto di un paesaggio inquinato potrebbe suggerire il problema del degrado ambientale.</i> ● <i>UN ritratto con un'espressione cupa potrebbe rappresentare il problema del dolore umano o la lotta con problemi di salute mentale.</i> ● <i>UN pezzo astratto con colori e forme contrastanti potrebbe evocare il problema del conflitto personale o sociale.</i> ● <i>UNA fotografia di una strada vuota in un'area urbana potrebbe suggerire il problema della solitudine nella società moderna.</i>

<p>Preparazione [🕒: 10 minuti]</p>	<p>I/le partecipanti controllano tutte le immagini, riflettono e selezionano quella che gli piace o con cui sentono una connessione. Inoltre, trovano e definiscono un problema nell'opera d'arte esaminando la propria risposta emotiva, pensando all'intento dell'artista, esaminando i simboli nell'opera d'arte, il contesto storico e culturale (tempo e luogo in cui l'arte è stata creata). Questi contesti possono far luce sulle questioni che l'opera d'arte potrebbe affrontare.</p> <p>Scelgono un'opera d'arte e la copiano nello spazio della lavagna.</p> <p><i>L'educator*aiuta i/le partecipanti a posizionare le opere sulla lavagna e si assicura che ognunoscriva il proprio nome vicino alle proprie immagini. In una versione semplificata basta semplicemente indicare l'opera che ci è sembrata più interessante ed eventualmente scaricarla sul proprio dispositivo.</i></p>
<p>Assegnazione dei compiti [🕒: 5 minuti]</p>	<p>Ora ai/le partecipanti viene chiesto di usare la loro creatività per realizzare una nuova opera d'arte che offra un commento o una soluzione a un problema identificato. Ad esempio, potrebbero re immaginare il paesaggio inquinato con elementi che suggeriscano sforzi di conservazione o descrivano un futuro pieno di speranza. Oppure potrebbero alterare il cupo ritratto per includere elementi che trasmettono speranza o resilienza, “risolvendo” visivamente il problema del dolore.</p> <p>Possono realizzare il proprio disegno, creare un collage da zero (virtualmente o fisicamente) o semplicemente modificare e remixare un'immagine di loro scelta.</p>
<p>Creazione di un'opera d'arte [🕒: 20 minuti]</p>	<p>I/le partecipanti lavorano individualmente sulla propria opera d'arte utilizzando CollageMaker gratuito, Tela oppure su un foglio di carta, utilizzando colori, matite, ritagliando elementi dai vecchi giornali.</p> <p><i>L'educator*supporta i/le partecipanti se hanno difficoltà con gli strumenti online.</i></p>
<p>Condivido il risultato [🕒: 10 minuti]</p>	<p>I/le partecipanti condividono i propri risultati sulla stessa lavagna virtuale su cui avevano precedentemente caricato il proprio lavoro. Ora tutti guardano il lavoro dell'altro. Confrontano ciò che è stato creato con ciò che è stato ispirato. Cercano di identificare problemi e suggerimenti per soluzioni nel lavoro degli altri.</p> <p><i>I/le partecipanti possono anche semplicemente mostrare le loro opere al resto del gruppo.</i></p>
<p>Valutazione [🕒: 10 minuti]</p>	<p>L'educator*incoraggia i/le partecipanti a condividere la loro esperienza con i metodi applicati, il processo di creazione artistica e gli strumenti utilizzati.</p>

2.4.Melodie e frammenti: libera l'espressione nelle parole e nel corpo

 **90 minuti**

COMPLESSITÀ: ★ ★ ★ ★ ★

PANORAMICA DELLO SCENARIO: Questo workshop mira ad aiutare i/le partecipanti ad acquisire esperienza pratica nel pensiero creativo, nella poesia, nella produzione musicale e nelle app tecnologiche⁴. Offre una piattaforma dinamica per esprimere il proprio mondo interiore attraverso parole, gesti e movimento, integrando tecnologia e risorse creative commons. L'idea principale è che i/le partecipanti remixino le loro registrazioni uniche con altre tracce mentre utilizzano strumenti online. I/le partecipanti approfondiscono il miglioramento delle registrazioni con Rave.dj, esplorando gli aspetti tecnici. Presentano i loro remix, condividono esperienze e discutono i risultati dell'apprendimento.

GRUPPI DESTINATI: Giovani adulti 18-30 anni, applicabile ad altri gruppi misti e multigenerazionali e a persone con problemi di vista.

NUMERO DI PARTECIPANTI : 12 massimo (idealmente 8)

METODI: Rompighiaccio, dinamiche di gruppo, scrittura, canto/rapping

MATERIALE NECESSARIO: blocco lavagna a fogli mobili/2 cartoncini; pennarelli, matite, pastelli, preferibilmente fogli di carta A3, smartphone dei/le partecipanti o 4-5 computer (1 per gruppo di quattro) o tablet con cuffie per accesso a Internet (tappi per le orecchie); altoparlante e proiettore; connessione internet.

STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI:

- Padlet, Miro, Jamboard o chat di gruppo (Messenger, WhatsApp, ecc.)
- [Youtube](#)
- [Rave.dj](#) (non è necessaria la registrazione)
- Zoom o una piattaforma simile (se il workshop si svolge online)

⁴ [Rapporto sul mondo dell'insegnamento digitale](#) sul ruolo delle nuove tecnologie nella didattica.

Azione e tempismo	Metodo e suggerimenti per l'educatore
<p>Introduzione, rompighiaccio [🕒: 10 minuti]</p>	<p>L'educator*inizia presentandosi e spiegando gli obiettivi del laboratorio.</p> <p>I/le partecipanti imparano i nomi degli altri. Quindi i/le partecipanti stanno in cerchio. Uno per uno, velocemente, dicono il nome di una determinata persona. Se c'è un errore, due persone in piedi accanto applaudono. La persona che commette un errore crea una rima con la parola proposta dall'educatore.</p> <p><i>Esempi di parole per trovare la rima: città, amore, sogno, famiglia, solitudine, libertà, giustizia, fine, viaggio, paura, significato, successo.</i></p>
<p>Riscaldamento del cervello [🕒: 5 minuti]</p>	<p>Esercizio per la flessibilità del pensiero. Tutti i/le partecipanti stanno in cerchio. L'educator*ha introdotto l'esercizio: "Tutti insieme, il più velocemente possibile, puntiamo il dito sull'oggetto e chiamiamolo come non è, a turno, evitando catene di associazioni. (ad esempio, una persona indica una lampada e dice libro)"</p> <p><i>Un'altra opzione: trovare una metafora: i/le partecipanti si presentano per nome e poi indicano un oggetto, dicendone il contrario.</i></p>
<p>Co-creazione del lavoro di squadra [🕒: 15 minuti]</p>	<p>Dividere i/le partecipanti in gruppi da 4. Ogni gruppo riceve due fogli di carta A4 con un palloncino bianco disegnato al centro e 4-8 raggi chesi spengono. Tutti scrivono una parola (collegata in modo casuale all'argomento dell'attività). Quando i/le partecipanti finiscono di scrivere l'ultimo raggio, l'educator* distribuisce fogli di carta casuali con parole preparate da inserire nel palloncino bianco (es: città, amore, sogno, famiglia, solitudine, libertà, giustizia, coraggio, vecchiaia, fine, viaggio, Paura). Quindi, il formatore li incoraggia a dividersi in coppie e a creare quanti più versi (frasi) sorprendenti possibili per collegare i temi delle parole date con le parole dei raggi dei partecipanti .</p> <p><i>Gli/le educator* possono utilizzare tecniche creative per la creazione di gruppi. Puoi anche utilizzare testi culturali - poesia, cultura pop per ispirare i testi. L'obiettivo dell'azione è l'integrazione dei partecipanti , lo scambio interculturale, la condivisione di esperienze e la conoscenza reciproca.</i></p>
<p>Lavoro individuale [🕒: 5 minuti]</p>	<p>Sulla base dell'esercizio precedente, ogni partecipante crea individualmente due righe di testo. Possono o meno fare rima.</p>
<p>Registrazione: 1 bit - 2 righe [🕒: 15 minuti]</p>	<p>Una volta pronti, tutti si alzano e formano un cerchio.</p> <p>L'educator*suona la parte in sottofondo. I/le partecipanti dicono le loro battute una dopo l'altro e il resto del gruppo può ripeterle.</p>

	<p>Dopo un tentativo (o due:), l'educator* registra la prestazione del gruppo sul suo smartphone in qualsiasi programma, o direttamente nel Padlet pre-preparato (icona del microfono). I/le partecipanti ripetono le loro battute, cercando di mantenere il ritmo e la dinamica. L'educator* si assicura che il brano registrato sia disponibile sul Padlet e che i/le partecipanti abbiano un link ad esso e possano ascoltarlo.</p> <p><i>Ritmi hip hop consigliati: https://www.youtube.com/watch?v=vjWwR5FGj1k O https://www.youtube.com/watch?v=0bFjL-Johw</i></p> <p><i>La registrazione deve durare almeno un minuto. Per garantire che le parole siano ben registrate, l'educator* si avvicina ai/le partecipanti uno alla volta per registrarle, registrandole due volte se necessario.</i></p>
<p>Lavoro di gruppo: Remix e mash-up [🕒: 15 minuti]</p>	<p>I/le partecipanti si uniscono nuovamente ai gruppi (può essere diversoda prima). Vanno sul Padlet condiviso e aggiungono lì 2-3 brani preferiti (possono essere vecchi o moderni, oppure brani della loro cultura o su qualsiasi altro argomento).</p> <p>Ora, il compito di ciascun gruppo è creare un mash-up, una combinazione di 2 canzoni: una canzone hip hop appena registrata e un'altra a loro scelta con l'aiuto dell'applicazione online Rave.djo altra applicazione simile⁵.</p> <p><i>Potrebbero essere necessari diversi tentativi per selezionare il brano giusto da remixare per il brano registrato.</i></p> <p><i>In attesa che il mash-up venga completato, L'educator* può mostrare al gruppo come utilizzare IA Adobe o Audacity (freeware) con un campione di qualche canzone per migliorare il suono.</i></p> <p><i>Dato che Rave.DJ crea mash-up che durano circa 30 secondi, suggeriamo di registrare due video, il secondo dei quali viene registrato dalla seconda metà della registrazione.</i></p>
<p>Condividere il risultato della co-creazione [🕒: 15 minuti]</p>	<p>Ogni gruppo condivide un estratto dei brani remixati da un tablet, smartphone o computer e parla brevemente dell'esecutore del secondo brano scelto. I partecipanti, come valutazione complessiva, condividono il loro feedback e i risultati dell'apprendimento.</p> <p><i>I/le partecipanti possono caricare i collegamenti direttamente su una bacheca Padlet e condividerli in questo modo.</i></p>
<p>Valutazione [🕒: 10 minuti]</p>	<p>L'educator* incoraggia i/le partecipanti a condividere le loro esperienze e scoperte rimanendo nel mondo che viene in mente ai/le partecipanti dopo questo workshop. L'educator* chiede se i/le partecipanti vogliono creare uno spazio per salvare le canzoni? Possono creare una playlist su Spotify (richiede la registrazione), creare un gruppo o persino</p>

⁵Trova altri strumenti di mixaggio audio su [Strumenti del futuro](#).

pubblicare sui social media.

È sempre una buona idea chiedere ai volontari chi può salvare questa playlist e poi condividerla con altri. In questo modo, può essere una comunicazione post-attività e parte della promozione dell'istituzione (utilizzare #,@).



2.5. Umani e robot

 **90 minuti**

COMPLESSITÀ: ★★★★★

PANORAMICA DELLO SCENARIO: Gioco creativo con l'intelligenza artificiale. Questo workshop è progettato per incoraggiare i/le partecipanti utilizzare nuovi strumenti digitali basati sull'intelligenza artificiale⁶ e per aggiungere un elemento energizzante al processo di apprendimento. Mira anche a stimolare la creatività. Gli/le educator* simuleranno un'immagine disegnata a grandezza naturale con una descrizione specifica e una posizione "falsa" e le confronteranno con vere e proprie opere d'arte, come in un gioco. È possibile replicare questa attività in una serie di situazioni: dai workshop di gruppo agli eventi più piccoli, anche lavorando con i membri dello staff.

GRUPPI DESTINATI: 15-100 anni, anche persone con problemi di udito

NUMERO DI PARTECIPANTI : 16 (12 idealmente)

METODI: Visualizzazione; modifica, creazione della piattaforma

MATERIALE NECESSARIO: Un computer con connessione internet per ogni partecipante, oppure uno per ogni gruppo di 4-5 persone; computer e proiettore per il facilitatore.

STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI:

- strumenti della lavagna bianca (es. Mentimeter o Padlet)
- ChatGPT o simili
- Leonardo.ai (è necessaria la registrazione) o Craiyon.com (nessuna registrazione)

Opzionale

- Parco giochi
- documenti Google
- DeepL

⁶Cos'è l'IA: builtin.com

Azione e tempismo	Metodo e suggerimenti per l'educatore
<p>Rompighiaccio: Cosa significa artista? [🕒 5 minuti]</p>	<p>I/le partecipanti prendono posto attorno ad un tavolo o si siedono su sediedavanti ad uno schermo/pannello con proiettore. Ricevono un codice di 8 cifre per il sito Mentimeter (schermata A) e devono accedervi tramite smartphone/pc. Lì possono inserire le parole alla domanda “Cosa significa l’artista?”.</p> <p><i>L’educator*accoglie i/le partecipanti si assicura che tutti abbiano posto e che vedano correttamente l’immagine proiettata sulla parete o sul PC. Successivamente L’educator*creerà tramite Mentimeter una “parola inserita” e la condividerà con i/le partecipanti proiettandola sullo schermo del PC o sulla parete.</i></p>
<p>Discussione di gruppo: brainstorming e definizione delle idee [🕒: 10 minuti]</p>	<p>I/le partecipanti vedono le diapositive (Collegamento diapositive) e si ispirano all'esercizio da svolgere successivamente.</p> <p>A questo punto, vedono una nuova diapositiva su Mentimeter (screenshot B) con la domanda "Cosa hai voglia di disegnare oggi?"</p> <p>Qui i/le partecipanti esprimono idee e proposte su possibili temi per l'operada realizzare. Non ci sono risposte giuste o sbagliate.</p> <p><i>L’educator*garantisce che ogni partecipante abbia libero accessomateriali</i></p> <p><i>L’educator*mostra le diapositive al partecipante (Collegamento diapositive) per ispirarli per l’esercizio che sta per svolgersi. A questo punto L’educator*posiziona una nuova slide sul Mentimeter(Screenshot B) con la domanda “Cosa vogliamo disegnare?”.</i></p> <p><i>L’educator*potrà decidere se preparare il link o le immagini sul posto oppure farlo prima dell’incontro.</i></p>
<p>Presentazione del compito [🕒: 5 minuti]</p>	<p>I/le partecipanti vedono proiettato un grande padlet (Collegamento al padlet) e ricevi il link e il codice QR per visualizzarlo. Nel padlet sono presenti una serie di immagini artistiche e le relative descrizioni, per la maggior parte generate dall'intelligenza artificiale: solo alcune sono realizzate dall'uomo.</p> <p>I/le partecipanti potrebbero dedicare qualche minuto per cercare di indovinare/capire quali immagini sono realizzate da esseri umani e quali da robot.</p> <p>Alla fine, L’educator*dice ai/le partecipanti che esiste una sola descrizione prodotta da una persona: questo Padlet, il cui autore è sconosciuto.</p> <p><i>Gli/le educator* dovrebbero assicurarsi che tutti i/le partecipanti visualizzino correttamente il Padlet di grandi dimensioni e ricevano correttamente i collegamenti e i codici QR.</i></p> <p><i>Non dare consigli e termina l'attività in 10 minuti.</i></p>

	<p><i>Gli/le educator* dovrebbero garantire che tutti i/le partecipanti abbiano l'opportunità di condividere le loro impressioni, riflessioni e pensieri.</i></p>
<p>Co-creazione: i/le partecipanti lavorano sulle proprie opere d'arte, utilizzando un'intelligenza artificiale [⌚: 20 minuti]</p>	<p>I/le partecipanti accedono a un'intelligenza artificiale⁷ strumento di loro scelta dall'elenco degli strumenti: Leonardo.ai, Playgroundai, Craiyon.com o Pixray.</p> <p>Possono anche sperimentare cambiando strumenti e inserendo varie descrizioni per creare l'opera d'arte, secondo il tema deciso all'inizio del laboratorio.</p> <p>Infine, ogni partecipante o gruppo sceglie la propria immagine preferita e la salva sul proprio dispositivo.</p> <p><i>Gli/le educator* condividono i collegamenti con i/le partecipanti visualizzandoli su uno schermo condiviso. B</i></p> <p><i>Gli/le educator* assicurano che tutti i/le partecipanti possano accedere ai siti e facilitano incoraggiando l'uso di diversi strumenti.</i></p> <p><i>Prova diverse IA per controllare vari stili. Può essere una sessione di partecipazione o, meglio ancora, di gruppo.</i></p>
<p>Lavoro individuale: imparare a sollecitare l'intelligenza artificiale [⌚: 20 min]</p>	<p>I/le partecipanti vedono l'esempio del lavoro sullo schermo del PC o proiettato a muro dall'educatore. Quindi accedono a ChatGPT⁸e, guidati dai suggerimenti dell'educatore, generano una descrizione credibile dell'opera d'arte che hanno creato.</p> <p>In questa fase creano una descrizione completa dell'opera, ad esempio il nome dell'autore, la motivazione dell'opera, il paese di origine e la data. Possono anche aggiungere aneddoti e storie sul lavoro se hanno tempo.</p> <p><i>Prima dell'evento, il facilitatore dovrebbe selezionare un'immagine artistica da condividere con i partecipanti . Durante la sessione, il facilitatore mostrerà quest'opera d'arte e fornirà una serie di domande guida.</i></p> <p><i>I/le partecipanti saranno stimolati a interagire attivamente con l'opera analizzandone gli elementi fondamentali e interpretando le emozioni o i messaggi che comunica. Successivamente, saranno spinti a riflettere su come incorporare i temi o i messaggi dell'opera d'arte nei propri progetti creativi.</i></p>
<p>Intervista: parte del debriefing [⌚: 30 minuti]</p>	<p>I/le partecipanti iniziano la parte di debriefing accedendo a un questionario (schermata D), prima di esaminarsi a vicenda. Alla fine, i/le partecipanti vedono i risultati del questionario sullo schermo e discutono insieme ogni punto. Lo scenario si conclude con una fase di condivisione delle proprie</p>

⁷ Intelligenza artificiale: techtarget.com

⁸ [Politica di utilizzo di OpenAI](#)

impressioni.

L'insegnante salva i risultati come PDF e li invia ai partecipanti .



MATERIALI AGGIUNTIVI

Dispense:

UN)



Mentimeter

What our work should be about?

Enter a word 20

Enter another word 20

Enter another word 20

Enter another word 20

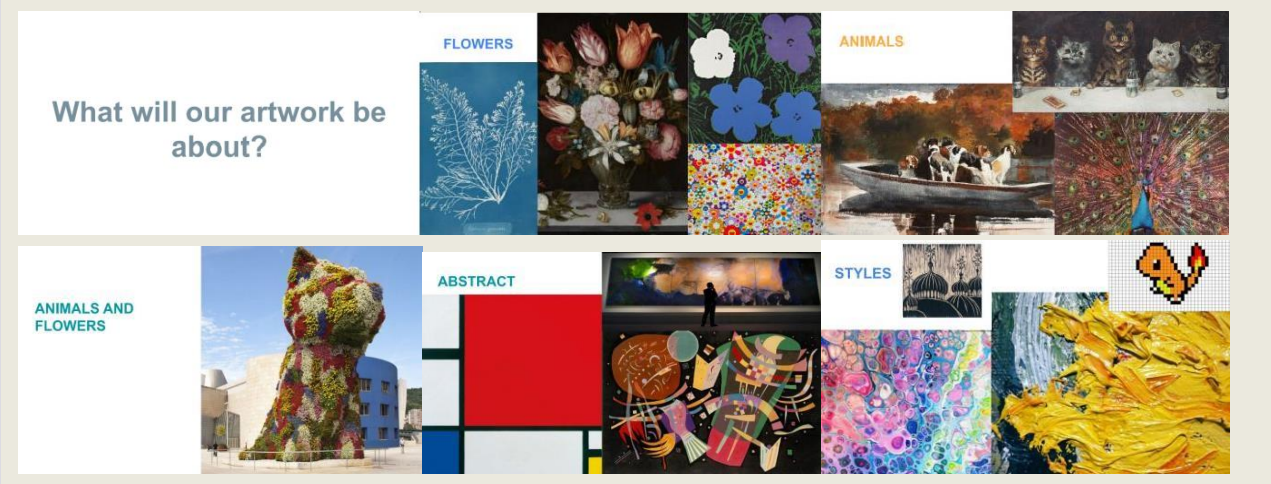
Enter another word 20

You can submit multiple answers

Submit

Figura 1: Esempio di Mentimeter

B)



What will our artwork be about?

FLOWERS

ANIMALS

ANIMALS AND FLOWERS

ABSTRACT

STYLES

C)



Figura 2: Padlet con esempi di immagini umane e AI

D)



AI impact _debriefing

Let's begin together with some answers :) Take your time to complete this form, but don't think too much before answering. See you later!

carlottapavesi95@gmail.com [Cambia account](#)

Non condiviso

* Indica una domanda obbligatoria

Do you think AI can create art?

Yes

No

I don't really know

Had you ever used an artistic AI BEFORE this workshop?

Yes, many times!

Yes, one-two times

None

Over the next ten years, will AI and automation:

Cause massive unemployment

Be somewhat disruptive to employment

Not noticeably impact overall employment

Create more jobs than it destroys

Do you think your job:

Will be replaced by automation during your career.

Will not be replaced by automation before your retirement

Can never be automated

Do you usually create art?

Yes, I'm an artist

Yes, sometime for hobby

Not for now

Never and I won't do it

Do you think you will use an AI again in the future to create art (visual or narrative)?

Yes, for sure

Yes, maybe

I don't know

Nope

Do you feel like you understand the basic concepts of machine learning, such as reinforcement learning, neural nets, deep learning, clustering, etc?.

Yes, I have a great knowledge of the concepts and terms

I have a vague sense what they mean

I've heard the terms, but don't really understand them

No, not at all

Is consciousness uniquely human?

Yes

No

I don't know

When you think about AI and the future, are you...? *

Optimist

Pessimist

It's complicated

If you choose 'it's complicated', please explain

When you read about AI working instead humans, what best describe your response?

It worries me

It worries me, but I'm optimistic we can handle it

It doesn't worry me

I don't know

**Figura 3: Modulo Google -AI
impatto debriefing**

2.6. Viaggio artistico nel tempo

 90 minuti

COMPLESSITÀ: ★★☆☆☆

PANORAMICA DELLO SCENARIO: Questo workshop è progettato per incoraggiare i/le partecipanti a esplorare diversi periodi della storia dell'arte, scoprire le loro opere d'arte preferite e creare collage che rappresentano diversi movimenti o stili artistici mentre lavorano in modalità creativa e intraprendono un viaggio attraverso la storia dell'arte utilizzando la funzione timeline di Google Arts and Culture. Promuove l'inclusività rivolgendosi a un pubblico diversificato, compresi coloro che sono interessati all'arte e alla storia, studenti, educatori, professionisti museali e membri della comunità.

Attraverso attività creative e discussioni, promuove un ambiente in cui vengono celebrati diversi patrimoni culturali e viene apprezzata l'importanza della storia dell'arte. Inoltre, mira a rendere le risorse culturali più accessibili attraverso la digitalizzazione, migliorando ulteriormente l'inclusività nell'educazione culturale.

GRUPPI DESTINATI: Individui interessati all'arte e alla storia, studenti, persone con problemi di udito, migranti, anziani

NUMERO DI PARTECIPANTI : 16 (12 idealmente)

METODI: Rompighiaccio, discussione di gruppo, strumenti digitali, lavoro di squadra

MATERIALE NECESSARIO: Proiettore e schermo o laptop/desktop individuali con accesso a Internet; dispense o schede su periodi e movimenti della storia dell'arte; pennarelli o penne e forbici per l'attività di creazione del collage.

STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI:

- [Google Arts and Culture](#)
- [Murales](#) (lavagna vuota per la creazione collaborativa di collage - se preparato dall'educatore, i/le partecipanti possono modificarlo senza registrazione)

Azione tempismo	e Metodo e suggerimenti per l'educatore
introduzione [🕒: 5 minuti]	<p>L'educator* si presenta, dà il benvenuto ai/le partecipanti e conduce un breve gioco con i nomi. Ognuno deve dire il proprio nome e il nome del frutto che inizia con la stessa lettera. I frutti non possono ripetersi.</p> <p><i>Quando si spiega lo scopo del workshop, sottolineare l'importanza di esplorare la storia dell'arte e il patrimonio culturale.</i></p>
Presentazione [🕒: 7 minuti]	<p>L'educator* divide i/le partecipanti in gruppi di cinque e spiega lo scopo del laboratorio. Ogni gruppo riceve dall'educator* una curiosità sull'arte o sulla storia sotto forma di testo e lo condivide con gli altri.</p> <p><i>Quando si dividono i/le partecipanti in gruppi, fornire istruzioni chiare e incoraggiare l'interazione tra i membri del gruppo. Prima, prepara fatti divertenti sull'arte o sulla storia per ciascun gruppo.</i></p>
Teoria: guida all'accesso Google Arte e Cultura [🕒: 5 minuti]	<p>L'educator* spiega brevemente ai/le partecipanti come accedere alle funzionalità della timeline di Google Arts and Culture. Quando spieghi come accedere a Google Arts and Culture</p> <p><i>9 funzione timeline, utilizza ausili visivi e sii disponibile per qualsiasi domanda o difficoltà tecnica.</i></p>
Lavoro di gruppo [🕒: 15 minuti]	<p>Quindi, ogni gruppo esplora un periodo diverso della storia dell'arte utilizzando la funzione timeline. I/le partecipanti prendono appunti e salvano le immagini delle loro opere d'arte preferite del periodo prescelto.</p> <p><i>Quando si chiede a ciascun gruppo di esplorare un periodo diverso della storia dell'arte, fornire linee guida chiare e incoraggiare a prendere appunti e a salvare immagini.</i></p>
Discussione di gruppo: lavorare in nuovi team [🕒: 20 minuti]	<p>I gruppi condividono le loro scoperte con gli altri, verificando somiglianze e differenze tra i loro periodi di storia dell'arte. Concedere tempo sufficiente a ciascun gruppo per condividere le proprie scoperte e facilitare la discussione tra i/le partecipanti sulle somiglianze e le differenze tra i diversi periodi della storia dell'arte.</p>
Co-creazione: realizzare collage utilizzando note e immagini	<p>Ora i gruppi utilizzano le loro note, le immagini salvate in precedenza e gli elementi grafici disponibili per creare un'unica</p>

⁹ [Tutorial sull'utilizzo di Google Arts and Culture](#)

<p>[🕒: 20 minuti]</p>	<p>grande sequenza temporale con le loro opere d'arte in uno spazio vuoto <u>Murales</u> asse.</p> <p><i>Incoraggia i/le partecipanti a essere creativi e a divertirsi su Padlet</i></p>
<p>Presentazione e riflessione [🕒: 10 minuti]</p>	<p>I/le partecipanti discutono il processo di co-creazione, condividendo la loro riflessione su ciò che hanno imparato oggi. Al termine della discussione, L'educator*riassume il workshop e ringrazia i/le partecipanti per la loro partecipazione. Incoraggia i/le partecipanti a continuare a esplorare la storia dell'arte e Google Arts and Culture.</p>

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

TUTORIAL: Utilizzo della funzione Timeline di Google Arts and Culture

Introduzione: in questo workshop utilizzeremo la funzione cronologia di Google Arts and Culture per esplorare vari periodi della storia dell'arte. Questa guida ti spiegherà come accedere e utilizzare questo potente strumento per arricchire la tua esperienza di esplorazione artistica.

- **Passo 1:** Accedi a Google Arts and Culture. Apri il browser web e vai al sito web di Google Arts and Culture: artsandculture.google.com.
 - **Passo 2:** Passare alla funzione Timeline. Nella home page di Google Arts and Culture troverai un menu nell'angolo in alto a sinistra. Fai clic su "Esplora" per visualizzare un menu a discesa. Nel menu a discesa, fai clic su "Cronologia". Questo ti porterà alla funzione timeline.
 - **Passaggio 3:** Esplora i periodi di storia dell'arte. Ora vedrai una sequenza temporale che abbraccia secoli di storia dell'arte. Scorri orizzontalmente per navigare tra i diversi periodi. Fai clic sul periodo specifico che desideri esplorare. Ad esempio, se al tuo gruppo è assegnato il Rinascimento, fai clic sulla sezione "Rinascimento" nella sequenza temporale.
 - **Passaggio 4:** Esplora opere d'arte e mostre. Nel periodo selezionato troverai tantissime informazioni. Puoi sfogliare le opere d'arte, le mostre e le collezioni in primo piano relative a quel periodo. Fai clic su un'opera d'arte o su una mostra per saperne di più. Troverai informazioni dettagliate, immagini e talvolta anche tour virtuali dei musei.
 - **Passaggio 5:** Prendi appunti e salva immagini. Mentre esplori, prendi nota dei dettagli importanti, dei fatti interessanti e delle tue impressioni sulle opere d'arte. Per salvare le immagini delle tue opere d'arte preferite, fai clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine e seleziona "Salva immagine con nome..." per scaricarla sul tuo dispositivo.
- Passaggio 6:** Condividi le tue scoperte. Ritorna al gruppo del tuo workshop e condividi le informazioni e le immagini che hai raccolto. Discuti il significato del periodo che hai esplorato e di eventuali artisti o opere d'arte importanti che hai scoperto.

Conclusione: la funzione cronologia di Google Arts and Culture è una risorsa preziosa per gli appassionati e gli studenti d'arte. Seguendo questa guida, puoi navigare attraverso diversi periodi della storia dell'arte, raccogliere informazioni e partecipare a discussioni significative durante il workshop. Buona esplorazione del mondo dell'arte!

2.7. Caccia alla mappatura

 **90 minuti**

COMPLESSITÀ: ★ ★ ★ ★ ★

PANORAMICA DELLO SCENARIO: Lo scenario è progettato per creare una mappa geografica completa di un'area prescelta. Questa mappa conterrà vari punti che rappresentano opere d'arte significative, musei, biblioteche rinomate e altri luoghi culturalmente significativi. Cliccando su un qualunque punto l'utente potrà esplorare quello specifico luogo accedendo ad una descrizione e visualizzandone alcune porzioni. Questa mappa incorpora anche un elemento di gioco di caccia al tesoro: all'interno dei luoghi reali, c'è un luogo fittizio che custodisce il tesoro segreto. I/le partecipanti potranno scoprire il tesoro solo esplorando e scoprendo meticolosamente il patrimonio artistico del territorio.

GRUPPI DESTINATI: adulti senza limiti di età, anche in versione semplificata, persone con problemi di udito, persone con varie disabilità fisiche, anziani, migranti, gruppi multigenerazionali e internazionali.

NUMERO DI PARTECIPANTI : 16 (12 idealmente)

METODI: Rompere il ghiaccio, lavoro di squadra, co-creazione, team building, imparare facendo

MATERIALE NECESSARIO: Un computer con connessione internet per ogni partecipante oppure uno per ogni gruppo di 4-5 persone; proiettore per il facilitatore, post-it, pennarelli, scatola vuota, lavagna a fogli mobili, carta e matite per prendere appunti.

STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI:

- Funzione Google Map Mymaps (è necessaria la registrazione) o [Padlet](#) mappe (l'insegnante deve registrarsi per creare un Padlet e condividere un collegamento: i/le partecipanti possono modificarlo senza effettuare l'accesso)

OPZIONALE:

- Lavagna Padlet, Miro o Murales

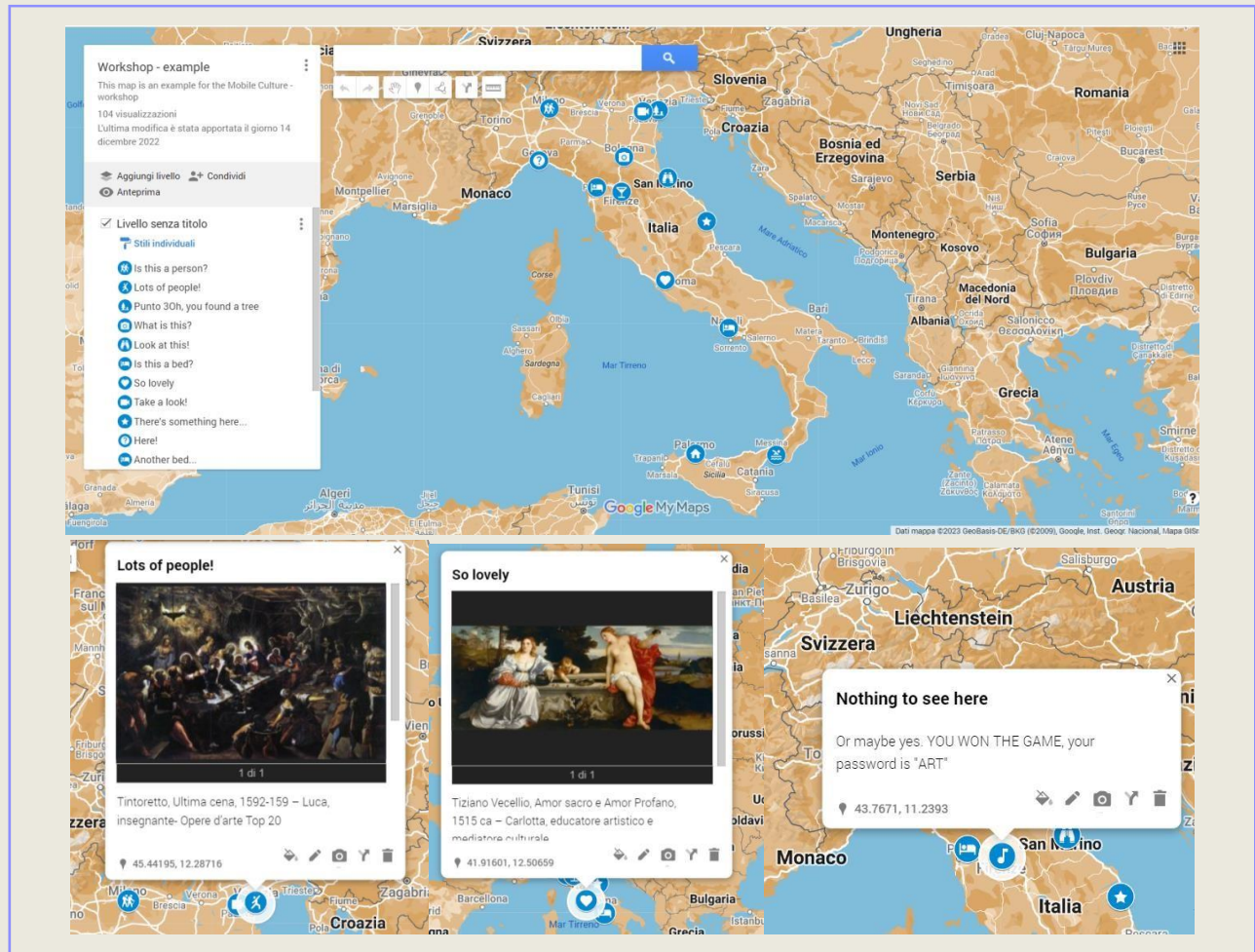
Azione e tempismo	Metodo e suggerimenti per l'educatore
<p>Rompighiaccio: avvicinarsi all'argomento [🕒: 10 minuti]</p>	<p>Ogni partecipante riceve un minimo di 2 post-it e la domanda: “Cos'è l'arte?”. Quindi, scrivono la risposta di una parola su ciascun post-it e mettono i post in un contenitore (ad esempio un cappello). Successivamente, i/le partecipanti osservano L'educator*mentre prende un post-it dal contenitore, ne legge ad alta voce il contenuto e lo mette sulla lavagna a fogli mobili.</p> <p><i>L'educator*si assicura che i/le partecipanti abbiano più di 3 post-it ciascuno. L'educator*condivide verbalmente la domanda e si assicura che i/le partecipanti rispondano sui post-it. Se il workshop si svolge online, L'educator*può raccogliere le risposte tramite word cloud in Mentimeter o su post-it online in Mural.</i></p>
<p>Mettersi dell'umore giusto: caccia al tesoro online [🕒: 10 minuti]</p>	<p>L'educator*condivide il collegamento alla mappa creata in precedenza con posizioni contrassegnate (collegamento Padlet o Google Map; schermata A). I/le partecipanti hanno 5 minuti per esplorare tutti i luoghi e trovarne uno con un tesoro.</p> <p><i>L'educator*crea una mappa prima del workshop. Ad un certo punto, preferibilmente tra tanti altri punti, crea un ulteriore punto con un “tesoro”: una fotografia di pietre preziose, monete antiche.</i></p>
<p>Lavoro di squadra [🕒: 5 minuti]</p>	<p>I/le partecipanti si dividono in gruppi di 3-4 e insieme scelgono una città, una regione o una parte del mondo dove vorrebbero creare una nuova mappa.</p> <p><i>L'educator*si assicura che le posizioni dei diversi gruppi non si ripetano.</i></p>
<p>Raccolta di opere e luoghi [🕒: 10 minuti]</p>	<p>I gruppi ricevono un collegamento alla lavagna Padlet, Miro o Mural dove potranno inserire suggerimenti per opere d'arte, musei, gallerie, statue o altri luoghi artisticamente interessanti nella parte del mondo prescelta. Hanno anche diversi minuti per effettuare ricerche online se non sanno cosa aggiungere o non riescono a prendere una decisione.</p> <p><i>L'educator*si assicura che in questa fase ogni gruppo abbia raccolto almeno 10 proposte di posto. Ognuno dovrebbe proporre più di un posto. Se il workshop si svolge online, L'educator*può fornire ai/le partecipanti una lavagna digitale vuota su cui annotare appunti.</i></p>
<p>Co-creazione: preparazione di una nuova mappa [🕒: 15 minuti]</p>	<p>Ora, sulla base degli appunti, ogni gruppo crea la propria mappa con Google Map o Padlet e nasconde il tesoro in uno dei luoghi. Esempio: Mymaps condiviso sullo schermo.</p> <p><i>Ogni gruppo dovrà posizionare un nome falso sulla stessa mappa e nella</i></p>

	<p><i>descrizione aggiungere una frase del tipo “congratulations, hai trovato il tesoro!”. È importante nascondere bene l'indicatore, ad esempio dietro gli altri tag con posizioni.</i></p>
<p>Caccia al tesoro finale [🕒: 10 minuti]</p>	<p>I gruppi si scambiano i collegamenti alle loro mappe. I/le partecipanti devono accedervi rapidamente e trovare il tesoro nascosto in 5 minuti.</p>
<p>Debriefing [🕒: 20 minuti]</p>	<p>Ora, L'educator* incoraggia una tavola rotonda per condividere, discutere e confrontare le idee della mappa e l'intero processo creativo. Questa fase di discussione aperta consente a ciascun partecipante di presentare le proprie opinioni, arricchire il dibattito con prospettive diverse e favorire un dialogo collaborativo. In questo modo si promuove un ambiente di apprendimento inclusivo e partecipativo, in cui ognuno ha l'opportunità di contribuire e imparare dagli altri.</p> <p><i>L'educator* conduce il debriefing durante la tavola rotonda. Aiuta a strutturare la discussione, facilitare lo scambio di idee e garantire che tutti i/le partecipanti abbiano l'opportunità di esprimersi.</i></p>

MATERIALI AGGIUNTIVI

Esempio della mappa creata in My Maps

UN)



2.8. Esposizione Virtuale

 **75 minuti**

COMPLESSITÀ: ★ ★ ★ ★ ★

PANORAMICA DELLO SCENARIO: In questo workshop, incoraggiamo i/le partecipanti a creare mostre virtuali, simili a ciò che possono sperimentare visitando le istituzioni culturali sul web. Aiuta inoltre i/le partecipanti a saperne di più su determinati stili o opere d'arte durante l'utilizzo di strumenti digitali. Aiuta a spiegare il patrimonio di qualsiasi tipo di arte, dalla storia all'arte applicata o all'architettura. La metodologia di questa attività è esplorare e apprendere creando. Inoltre, sviluppa il pensiero creativo, critico e spaziale dei partecipanti, nonché le capacità di comunicazione. Gli/Le insegnanti possono utilizzarlo offline, online e ibrido.

GRUPPI DESTINATI: 18-60 anni anche persone con problemi di udito (se lo scenario è utilizzato nel modulo base)

NUMERO DI PARTECIPANTI : 12-16

METODI: Rompighiaccio, esplorazione e creazione

MATERIALE NECESSARIO: Penne, foglietti adesivi; laptop o tablet per partecipante (usare il cellulare è meno conveniente); connessione internet.

STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI:

- Cartella Google Drive con opere d'arte Creative Commons o sito web Wikimedia Commons
- Lavagne Presentazioni Google o Padlet: 1 per ogni gruppo di 3-4 persone (l'insegnante deve registrarsi per creare il collegamento; i/le partecipanti possono accedere senza doversi registrare)
- Laptop, computer o tablet (almeno 1/ogni 4 partecipanti)

Opzionale:

- Mostra Artsteps VR (è necessaria la registrazione)
- Tour virtuale del Museo Thyssen-Bornemisza Madrid
- Zoom o piattaforma simile (se il workshop si svolge online)

Azione e tempismo	Metodo e suggerimenti per l'educatore
<p>Introduzione e gioco dei nomi: 'Mentimi' [🕒: 10-15 minuti]</p>	<p>L'educator*si presenta e descrive brevemente il laboratorio. I/le partecipanti ricevono due post-it ciascuno. Sul primo scrivono il loro nome e sul secondo 2 fatti su di loro. Importante: uno dei fatti dovrebbe essere falso. Mettono adesivi sui loro maglioni o su qualsiasi altra parte del corpo. I/le partecipanti hanno 10 minuti per conoscere i propri colleghi.</p> <p><i>L'educator*incoraggia i/le partecipanti a conoscersi. Dopo aver completato questo esercizio, L'educator*chiede quanti nomi ricordano. Questo esercizio può essere svolto anche in versione online, posizionando 3-4 partecipanti contemporaneamente in stanze condivise per 2-3 minuti.</i></p>
<p>Mostra virtuale: breve discussione [🕒: 15 minuti]</p>	<p>L'educator*chiede di alzare la mano ai/le partecipanti che hanno visitato un museo o una mostra virtuale e li invita a visitare Thyssen-Bornemisza mostra virtuale. Gli/le educator* possono incoraggiare una breve discussione sugli svantaggi e sui vantaggi della mostra virtuale.</p>
<p>Presentazione dei compiti e formazione dei gruppi [🕒: 5 minuti]</p>	<p>Ora, L'educator*incoraggia i/le partecipanti a formare gruppi di 3 o 4 perco-creare una mostra virtuale.</p>
<p>Co-creazione del concept espositivo [🕒: 10 minuti]</p>	<p>I/le partecipanti lavorano sul concetto di mostra virtuale.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● scegli l'argomento/tema, ● scegli 6-10 opere d'arte dal web (preferibilmente da un repository Creative Commons come Wikimedia Commons o dalla cartella Google preparata in anticipo dall'educatore), ● pensa all'ordine in cui le opere d'arte verranno presentate per creare una trama basata sui criteri scelti: tempo di creazione, colori, emozioni o argomenti dell'opera d'arte.
<p>Ricerca: i/le partecipanti cercano informazioni [🕒: 10 minuti]</p>	<p>I/le partecipanti effettuano una rapida ricerca sui capolavori scelti suInternet per prepararsi al meglio alla creazione della mostra.</p>
<p>Co-creare la mostra [🕒: 10 minuti]</p>	<p>Con l'aiuto degli strumenti digitali scelti (Google Slides, Padlet o Artstep più avanzato) ogni gruppo crea una mostra online, inserendo le opere nell'ordine prescelto, aggiungendo titoli e brevi descrizioni, impostando il colore di sfondo.</p>

Condividere il risultato della co-creazione
[🕒: 10 minuti]

Ogni gruppo presenta la propria mostra, in qualità di curatore, sullo schermo del computer. L'educator*incoraggia la condivisione di pensieri sul processo creativo.

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

2.5.1. Guarda questo video per sapere come creare una mostra virtuale con Presentazioni

Google:<https://www.youtube.com/watch?v=Yp349SMWe0Y>

2.5.2. Ulteriori informazioni sullo strumento espositivo Artsteps

VR:<https://blog.artsteps.com/artsteps-make-your-own-virtual-exhibitions-1cbdc3a36146>



3. CONSIGLI E CONSIGLI PER FAVORIRE L' INCLUSIVITÀ

Per rendere il tuo workshop o altra attività culturale più inclusiva, considera quanto segue:

1. Inclusività e diversità:

- Offrire attività culturali per diverse fasce di età e culture,
- Creare un ambiente accogliente che incoraggi la partecipazione,
- Rispettare e valorizzare la diversità.

2. Comunicazione:

- Utilizzare un linguaggio chiaro e semplice nelle istruzioni e nella comunicazione,
- Scrivi le istruzioni chiave in un volantino, un documento condiviso o una lavagna, in modo che i/le partecipanti possano seguirle facilmente,
- Evitare linguaggio o comportamenti offensivi o esclusivisti.

3. Accessibilità e alloggio:

- Garantire l'accessibilità alla piattaforma e agli strumenti per tutti i partecipanti ,
- Soddisfare le esigenze individuali, come i sottotitoli o l'interpretazione nel linguaggio dei segni,
- Offrire più formati di materiale (audio, testo, immagini) per i/le partecipanti condisabilità.

4. Strumenti e formato:

- Fornire strumenti e alternative di facile utilizzo secondo necessità,
- Adattare il programma e il formato delle attività in base alle esigenze e alle capacità dei partecipanti .

Ciò può aiutare a garantire inclusività e accessibilità per tutti durante il workshop!

4. STRUMENTI DIGITALI PER AUMENTARE LA CREATIVITÀ E L'ESPRESSIONE DI SE'

La tabella seguente elenca gli strumenti digitali gratuiti e sicuri per workshop ed eventi creativi. Ordinati per caso d'uso, questi strumenti consentono varie attività creative come la creazione di grafica o podcast. Sono inoltre classificati in base alla compatibilità del dispositivo e al supporto dell'uso individuale o collaborativo.

Arti visive

Nome dello strumento	Descrizione	Idee per casi d'uso di attività culturali	Creazione e modifica collaborativa	Registrazione/Accedi	Piano di pagamento	Sito web/App mobile
<u>Europea</u>	<i>Scopri il patrimonio culturale digitale dell'Europa!</i> Biblioteca digitale europea che riunisce in trenta lingue i contributi già digitalizzati di varie istituzioni dei ventisette Stati membri dell'Unione Europea. Comprende libri, film, dipinti, giornali, archivi sonori, mappe, manoscritti e archivi.	Laboratori in cui si creano meme o fotomontaggi divertenti basati su immagini di opere d'arte di pubblico dominio.	NO	Sì	Gratuito	Sito web
<u>Google Arte e Cultura</u>	<i>Ammira l'arte da tutto il mondo!</i> Consente di sfogliare e interagire con opere d'arte e manufatti culturali di più organizzazioni culturali partner. Offre vari tour VR	Utilizzando i tour VR durante i workshop online, la creatività aumenta mentre si	NO	No (se utilizzato come sito di navigazione)	Gratuito	Sito web/app mobile iOS e Android (con funzionalità AR)

	ed esperienze AR (versione mobile).	gioca con le funzionalità mobili AR) / Sì (se utilizzato per la creazione)		aggiuntive)
<u>Padlet</u>	<i>Crea e fai brainstorming insieme!</i> Una lavagna digitale per la collaborazione Opzioni: <ul style="list-style-type: none"> • Crea e condividi un progetto comune con opzioni di modifica. • Pubblica file video, documenti e file di testo, post e commenti in tempo reale. • Creazione di mappe e timeline. 	Utilizzabile sia per attività online che offline per il disegno collaborativo, la scrittura di parole chiave, sessioni di brainstorming, creazione di mappe e sequenze temporali.	Sì	Sì (per L'educator* ma i/le partecipanti lo usano come ospiti)	Freemium (fino a 3 Padlet gratuiti) + Piano a pagamento	Sito web/mobile (iOS, Android)
<u>Ikonate</u>	<i>Icone vettoriali gratis per i tuoi progetti!</i> Un set adattabile di icone SVG ottimizzate e accessibili per sviluppare e progettare app o una nuova presentazione	Personalizzazione di una presentazione con grafica e icone.	NO	NO	Gratuito	Sito web

Narrativa

Nome dello strumento	Descrizione	Idee per casi d'uso di attività culturali	Creazione e modifica collaborativa	Registrazione/Accedi	Piano	Sito web/App mobile
<u>Laboratorio del Cavaliere</u>	<i>Racconta storie con parole e mappe!</i> Migliora il giornalismo online: chiunque può creare sequenze temporali interattive, immagini prima-dopo, incorporare audio negli articoli, creare mappe di storie.	Creazione di mappe del patrimonio locale, sequenze temporali,	Sì	NO	Gratuito	Sito web

		immagini prima e dopo.				
<u>Spago</u>	<i>Crea una storia interattiva e non lineare!</i> Permette la creazione di narrativa interattiva. Aiuta a realizzare trame e scenari seguendo il modello dell'avventura testuale, scrivendo avventure basate su variabili e logica condizionale ("se... allora...").	Laboratori su trame narrative per giochi o libri.	NO	NO	Gratuito	Sito web
<u>Ecostudio</u>	<i>Crea un film interattivo</i> Ti consente di realizzare video con diverse opzioni per ciò che lo spettatore può vedere successivamente. Puoi passare da un flusso video all'altro per cambiare la storia o il punto di vista.	Storytelling interattivo per attività di video editing	NO	Sì	Gratuito	Sito web (la versione mobile è solo per la visione)
<u>Pixamotion</u>	<i>Crea la tua GIF!</i> Permette la realizzazione di brevi video e foto viventi in movimento. Consente la creazione di GIF animate, video in loop utilizzando immagini fisse e la condivisione di storie visive creative sui social media.	Creazione di foto in movimento, sfondi animati, sfondi in movimento e temi con effetti di animazione per le loro storie.	Sì	NO	Freemium/ Pro	Solo app mobile (iOS, Android)

Montaggio di foto e video

Nome dello strumento	Descrizione	Idee per casi d'uso di attività culturali	Creazione e modifica collaborativa	Registrazione/Accedi	Piano	Sito web/App mobile
<u>Generatore di meme d'amore</u>	<i>Fai ridere tutti con un meme!</i> Questo strumento consente di creare e condividere meme online,	Workshop sulla creazione di ricordi artistici basati su	NO	NO	Gratuito	Sito web

	in base a foto o immagini caricate.	vecchi dipinti o foto				
<u>InShot</u>	<i>Come un video professionale!</i> InShot è un editor video e moviemaker mobile potente e facile da usare, che consente di aggiungere musica, testo e adesivi ai video.	Semplici attività di editing video con musica ed effetti sonori.	Sì	No sì	Freemium/Pro	Dispositivi mobili (iOS, Android)
<u>FilmoraGo</u>	<i>Fare un film!</i> È un editor video e un produttore di filmati facile da usare con molteplici funzionalità: ritaglio video, aggiunta di musica, effetti di transizione, testo, emoji e filtri per creare video incredibili in pochi minuti.	Workshop rapidi sull'editing video per utenti più avanzati.	NO	NO	Freemium/Pro	Sito web (solo versione a pagamento) / App mobile (freemium, Android e iOS)
<u>Cera metallica</u>	<i>Fai evolvere il tuo video con funzionalità interattive!</i> Gli strumenti rendono automaticamente interattivi i video. Consente inoltre di creare video ramificati che consentono agli utenti di decidere il percorso di una storia.	Laboratorio con video storytelling; video 360 multicamera; alternative multiflusso.	NO	Sì	Gratuito	Sito web
<u>Mappatore pazzo</u>	<i>Realizzato da artisti per artisti!</i> Software dedicato agli artisti per video mapping e proiezioni, installazioni LED e laser show.	Workshop o eventi di videomapping comprendenti videomapping.	NO	NO	Gratuito/a pagamento	Sito web

Arte digitale

Nome dello strumento	Descrizione	Idee per casi d'uso di attività culturali	Creazione e modifica collaborativa	Registrazione/Accedi	Piano	Sito web/App mobile
<u>PIXLR</u>	<i>Sii creativo con le foto!</i> Editor di foto online che offre un'ampia gamma di strumenti e funzionalità per creare e modificare foto.	Modifica vecchie foto. Crea un post sui social media o un annuncio pubblicitario.	NO	Sì	Freemium/Premium	Sito web
<u>Tela</u>	<i>Strumento di progettazione infinito!</i> Piattaforma di progettazione grafica multilingue per creare grafica, volantini, presentazioni, animazioni. Include centinaia di modelli già pronti e risorse gratuite.	Workshop sulla progettazione di poster o animazione.	Sì	Sì	Gratuito/Pagato	Sito web/mobile
<u>PicMonkey</u>	<i>Crea un fumetto!</i> Software di pittura digitale popolare tra artisti e illustratori. Offre un'ampia gamma di strumenti e funzionalità per la creazione di arte digitale, come pennelli, livelli, filtri e altro.	Laboratori di narrazione con elementi comici.	NO	Sì	Prova gratuita/a pagamento	Sito web

Strumenti basati sull'intelligenza artificiale

Nome dello strumento	Descrizione	Idee per casi d'uso di attività culturali	Creazione e modifica collaborativa	Registrazione/Accedi	Piano	Sito web/App mobile
<u>ChatGTP</u>	<i>Il tuo aiutante digitale!</i> Strumento chatbot basato sull'intelligenza artificiale, che può	Laboratori di narrazione, poesia, canzone o scrittura	NO	Sì	Gratuito/Pro	Sito web

	aiutare a creare storie intriganti o generare idee.	di scenari per stimolare la creatività.				
<u>Dall-E</u>	<i>Creiamo!</i> Genera immagini digitali da descrizioni in linguaggio naturale, chiamate "prompt". Consente di creare il cosiddetto "outpainting", ovvero aggiungere uno sfondo all'esterno della cornice originale.	Aumenta rapidamente la creatività, gioca con vecchie foto e dipinti per vedere cosa c'è "dietro".	NO	Sì	Gratuito	Sito web
<u>Futuretools.io</u>	<i>Trova i tuoi strumenti AI perfetti!</i> Il sito organizza e raccoglie i migliori strumenti di intelligenza artificiale esistenti che emergono ogni giorno.	workshop introduttivi sull'intelligenza artificiale; aumento della creatività e delle competenze digitali.	NO	NO	Il sito web è gratuito; tuttavia, alcune app menzionate sono a pagamento.	Sito web

Giochi e gamification

Nome dello strumento	Descrizione	Idee per casi d'uso di attività culturali	Creazione e modifica collaborativa	Registrazione /Accedi	Piano	Sito web/App mobile
<u>Le mie mappe</u>	<i>Il tuo workshop sarà entusiasmante con la mappatura al suo interno!</i> MyMaps consente di creare mappe personalizzate su Google Maps. Puoi aggiungere segnaposto, foto, video ed etichette di testo, disegnare linee e forme. Le nuove mappe possono essere condivise tramite URL pubblico, incorporato nei siti Web.	Realizzare un quiz o un gioco basato su Google Maps e condividerlo con altri.	Sì	Sì	Gratuito	Sito web
<u>Kahoot</u>	<i>Accendi la curiosità per il nuovo argomento!</i>	Stimolazione della	Sì	Sì (deve)	Gratuito	Sito

	Una piattaforma di apprendimento online basata su giochi che offre quiz a scelta multipla generati dagli utenti, chiamati kahoots.	creatività, workshop sulla creazione di quiz		registrarsi solo l'autore del quiz)		web/mobil e (iOS, Android)
<u>Puzzle.org</u>	<i>Immergiti nella conoscenza!</i> Un luogo in cui gli/le educator* possono assemblare all'infinito puzzleonline e crearne di nuovi dalle loro immagini.	Sarà utile aggiungere enigmi a qualsiasi tipo di attività culturale.	NO	NO	Gratuito	Sito web
<u>Museo Dezentral</u>	<i>Andiamo al museo virtuale!</i> Si tratta di un gigantesco museo virtuale dagli spazi estremamente curati, con esposizioni di opere digitali e NFT.	Workshop con componente di visita virtuale.	NO	NO	Gratuito	Sito web

Musica e suono

Nome dello strumento	Descrizione	Idee per casi d'uso di attività culturali	Creazione e modifica collaborativa	Registrazion e/Accedi	Piano	Sito web/App mobile
<u>MuseNet</u>	<i>Scopri ritmo e stile!</i> Strumento basato su una rete neurale profonda in grado di generare composizioni musicali fino a 4 minuti con 10 strumenti diversi, combinando stili da Mozart ai Beatles.	Creazione di melodie con l'uso dell'intelligenza artificiale.	NO	NO	Gratuito	Sito web
<u>Rave.dj</u>	<i>Remixa la musica e crea mash-up!</i> Lo strumento consente agli utenti di mixare e mash-up di brani e	Espressione di sé e creatività potenziate con la	NO	NO	Gratuito	Sito web

	playlist da YouTube e Spotify gratuitamente utilizzando il primo DJ al mondo basato sull'intelligenza artificiale.	creazione di musica e colonne sonore.				
Audacia	<i>Registra e remixa il suono!</i> Editor e registratore audio multitraccia per utenti avanzati. Funziona su sistemi operativi Windows, macOS, GNU/Linux.	Workshop sul podcasting o sulla storia orale (editing di brani precedentemente registrati)	NO	NO	Gratuito	Il software deve essere scaricato sul computer.

5. RIEPILOGO

Il percorso verso cose grandi e complesse è fatto di piccoli passi. Ci auguriamo che l'utilizzo di questa pubblicazione digitale ti aiuti a condurre attività culturali più coinvolgenti e inclusive e ti ispiri a progettare esperienze culturali in autonomia. Queste soluzioni semplici ma convenienti e questi approcci innovativi possono rendere il tuo lavoro più semplice e soddisfacente, oltre a migliorare la risposta e la creatività del tuo pubblico. Pertanto ti invitiamo caldamente a utilizzare gli scenari di cui sopra, a sperimentare con essi e con gli strumenti che abbiamo consigliato e altri che potremmo non aver menzionato. Diventare un innovatore culturale non è così complicato come potrebbe sembrare. Passa al digitale, diventa mobile!




6. COSA C'È DOPO?

Per ulteriore ispirazione e conoscenza pratica, ti invitiamo a partecipare al nostro corso online gratuito NUOVE TECNOLOGIE NELL'EDUCAZIONE CULTURALE, disponibile qui:

[!\[\]\(2bdfe261b986065ee0ac76460d6528c9_img.jpg\) https://it.course.mobileculture.eu/](https://it.course.mobileculture.eu/)

Pensato per animatori culturali, educatori e professionisti GLAM, il nostro corso offre approfondimenti pratici, strumenti e risorse per un impegno culturale inclusivo. Esplora esempi del mondo reale e sblocca risorse complete che eleveranno le tue attività culturali a nuovi livelli!

Puoi anche trovare molteplici ispirazioni, buone pratiche, report e guide sulle migliori attività culturali online e materiali di kit educativi sul nostro sito web del progetto: 

<https://mobileculture.eu/>

Siamo certi che vi ispireranno e vi aiuteranno nello sviluppo di programmi unici e coinvolgenti per gli adulti, in particolare gli anziani, i disoccupati, le persone con disabilità (ad esempio, non vedenti e ipovedenti), migranti, rifugiati o persone poco qualificate, in almeno aree e comunità a rischio.

Nome del progetto: Mobile Culture

Numero di riferimento del progetto:2020-1-PL01-KA227-ADU-096377

Partner:

POLONIA



Shock culturale della Fondazione

Contatto: info@cultureshock.pl

SPAGNA



Clitico

Contatto: info@clitico.es

GRECIA



Cooperativa Roes

Contatto: mobileculture@roes.coop



ITALIA

Escape4Change SlaVS srl

Contatto: info@escape4change.com

Data di pubblicazione:30.09.2023



Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

