



*Progetto Finanziato dalla Commissione Europea
DG Educazione e Cultura
Programma Socrates - Minerva*

Il Programma Europeo Socrates

Socrates è il programma europeo che finanzia progetti nel settore dell'istruzione. L'azione Minerva, in particolare, si pone l'obiettivo di supportare lo sviluppo e l'utilizzo delle nuove tecnologie dell'informazione e delle comunicazioni nel mondo dell'educazione.

Attraverso l'Azione Minerva la Commissione Europea sostiene quattro grandi categorie di attività trasversali al programma Socrates: il miglioramento della comprensione dei processi innovativi; la messa a punto di nuove metodologie e risorse didattiche; l'informazione e l'accesso ai risultati dei progetti e la diffusione delle buone prassi sviluppate; la creazione di reti transeuropee per favorire lo scambio di esperienze relativamente all'utilizzo delle nuove tecnologie nel settore dell'istruzione.

Il Contesto nel quale è nato il progetto MultimediArt

MultimediArt nasce dall'esperienza positiva sviluppata nell'ambito di un precedente progetto finanziato dal Programma Socrates azione IAD (oggi Minerva). Il progetto, concluso in dicembre 2001, aveva come oggetto la formazione degli insegnanti di arte della scuola secondaria all'utilizzo delle nuove tecnologie e della formazione a distanza quale supporto nello svolgimento delle attività didattiche e in particolare per la comunicazione, la ricerca e l'apprendimento.

Alcuni degli insegnanti coinvolti nel progetto ARTE hanno provato a sperimentare l'uso delle tecnologie non solo per la comunicazione e la ricerca (come negli obiettivi del progetto) ma anche per la creazione artistica ed hanno verificato che sta crescendo, un po' in tutto il mondo, il numero di artisti che ricorrono alle nuove tecnologie e alla multimedialità per la ricerca e la produzione artistiche. Internet, le nuove tecnologie, la multimedialità stanno contribuendo quindi all'adozione di un nuovo modo di intendere l'arte.

Da qui è nata l'idea alla base del progetto MultimediArt: le tecnologie possono servire all'insegnante di arte anche in quanto nuovo strumento per l'espressione artistica.

Il progetto MultimediArt, promosso da PIXEL Associazione, è co-finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del Programma Socrates Azione Minerva.

Le attività che coinvolgono le scuole sono iniziate a giugno 2002 e si concluderanno a dicembre 2003. La parte principale delle attività si svolge quindi nel corso dell'anno scolastico 2002-2003.

Obiettivi del Progetto MultimediArt

Il progetto MultimediArt si pone un duplice obiettivo:

- Promuovere la conoscenza delle nuove forme di espressioni artistica basate sull'utilizzo delle tecnologie

- Promuovere l'utilizzo delle nuove tecnologie nel processo di creazione artistica formando adeguatamente gli insegnanti di arte.

Le azioni progettuali che permettono di raggiungere tali obiettivi sono:

AZIONE 1: RICERCA

Ricerca, da svolgersi a cura di insegnanti e studenti, sull'applicazione delle nuove tecnologie al processo di creazione artistica: esame delle opere d'arte e analisi dell'artista.

Gli artisti multimediali vengono studiati ed intervistati dagli studenti coinvolti nel progetto che presentano poi il lavoro nella Galleria d'Arte accessibile sul sito Internet del progetto.

AZIONE 2: FORMAZIONE A DISTANZA DEGLI INSEGNANTI

Il corso di formazione sul tema dell'applicazione delle nuove tecnologie alla didattica dell'arte e al processo di creazione artistica è accessibile, via Internet, sul sito del progetto ed è a disposizione, gratuitamente, di tutte le scuole che ne facciano richiesta.

Il corso viene erogato a distanza al fine di permettere la partecipazione di un alto numero di insegnanti di diversi paesi europei.

A supporto della formazione a distanza è disponibile una sezione Forum nella quale è possibile lasciare domande ai docenti del corso o lanciare argomenti di discussione; sempre a supporto della formazione a distanza vengono inoltre organizzate, con scadenza mensile, delle riunioni on-line (nello spazio Chat) alle quali possono partecipare gli insegnanti coinvolti che si incontrano virtualmente con i docenti del corso.

Il corso si struttura in 3 moduli:

- Le Nuove Tecnologie nella Didattica
 - Internet a supporto della didattica dell'arte, della ricerca e della socializzazione
- Arte e Nuove Tecnologie
 - La tecnologia come potenziamento dell'espressione artistica tradizionale
- Tecnologia e Nuove Arti
 - La tecnologia come mezzo di espressione artistica alternativo a quello tradizionale

La metodologia formativa proposta mette la creazione artistica multimediale al centro del percorso didattico. Si parte da un'introduzione alle tecniche utilizzate anche in riferimento a precedenti artistici "tradizionali" sottolineando l'evoluzione in corso, per arrivare ad una serie di esempi, di tutorial di costruzione e di indicazioni sui softwares utilizzati.

La formazione non ha quindi come oggetto l'apprendimento dell'utilizzo di uno o più softwares specifici, ciò significherebbe infatti andare a riproporre qualcosa che già esiste e che si può scaricare dalla rete. L'obiettivo è piuttosto quello di far conoscere le potenzialità di questi softwares approfondendone solo alcuni aspetti. Sarà poi l'insegnante a decidere quale fra gli strumenti proposti sia più congeniale al suo bisogno di espressione artistica e quindi a scegliere quale approfondire scaricando dalla rete i tutorials che verranno suggeriti.

AZIONE 3: PRODUZIONE

Gli studenti, una volta formati, creano opere multimediali.

I lavori realizzati vengono pubblicati nella Galleria Virtuale sul sito Internet del progetto. La Galleria virtuale raccoglie opere che coniugano arte e tecnologia sviluppate da artisti e studenti europei.

AZIONE 4: INTERAZIONE

Gli insegnanti di arte coinvolti nel progetto partecipano attivamente alle riunioni virtuali organizzate sul sito del progetto (www.multimediant.net).

A tal fine esiste un apposito spazio per i “*meetings virtuali*” che vengono organizzati ad integrazione del corso a distanza.

Inoltre, sempre sul sito del progetto, è accessibile uno *spazio forum*, una sorta di bacheca virtuale nella quale gli insegnanti possono lasciare messaggi per discutere di tematiche relative all’arte ma anche, ad esempio, per organizzare scambi fra istituti scolastici d’Europa, per scambiarsi informazioni ecc.

AZIONE 5: CONCORSO LOV’ART

Ogni studente lavora, in collaborazione con un altro studente di una nazione partner (diversa da quella di origine), sullo sviluppo di una creazione artistica multimediale comune che viene creata sulla rete e che è accessibile attraverso la rete stessa.

Una giuria valuterà i lavori realizzati. Gli autori dell’opera vincitrice saranno invitati a presentarla a Firenze, durante il Convegno finale del progetto.

I Risultati

I risultati tangibili del progetto sono interamente accessibili (tramite password) attraverso il sito Internet del progetto (<http://www.multimediart.net>).

I risultati tangibili sono:

- Banca Dati delle scuole coinvolte con presentazione di ciascuna scuola; foto degli insegnanti e studenti.
- Galleria d’Arte Multimediale divisa in due sezioni:
 - Artisti (con pubblicazione delle opere ed interviste agli autori)
 - Studenti (con pubblicazione dei lavori realizzati ed il dettaglio sulle tecniche utilizzate)
- Biblioteca virtuale che raccoglie materiale didattico prodotto o suggerito dagli insegnanti di arte che partecipano all’iniziativa.
- Corso a distanza sul tema “Arte e Nuove Tecnologie” diviso in tre sezioni:
 - Le Nuove Tecnologie nella Didattica
 - Internet a supporto della didattica dell’arte, della ricerca e della socializzazione
 - Arte e Nuove Tecnologie
 - La tecnologia come potenziamento dell’espressione artistica tradizionale
 - Tecnologia e Nuove Arti
 - La tecnologia come mezzo di espressione artistica alternativo a quello tradizionale
- Forum e Chat quali punto di incontro per insegnanti e studenti di arte in Europa.

A chi si rivolge il Progetto

MultimediArt si rivolge a due gruppi target:

- Gli *insegnanti di arte* delle scuole superiori: istituti d’arte e licei artistici quindi, ma non solo, nel progetto infatti sono coinvolti anche Istituti Tecnici ed altri tipi di scuole in cui si insegna arte, grafica, gioielleria ecc. La **partecipazione al progetto per le scuole è**

gratuita e flessibile. Ogni scuola può infatti decidere a quali attività progettuali contribuire secondo la disponibilità di tempo degli insegnanti coinvolti.

Attraverso la partecipazione al progetto, le scuole possono:

- scoprire l'arte multimediale;
 - formarsi all'utilizzo delle nuove tecnologie per realizzare espressioni artistiche multimediali;
 - collaborare con altre scuole di tutta Europa per realizzare scambi (di metodologie, di materiali e di persone);
 - contribuire a creare gli artisti multimediali di domani.
- *Gli enti pubblici e privati che si occupano di cultura.* Attraverso il progetto MultimedArt, gli enti, i musei e le associazioni che si occupano di arte contemporanea, possono far conoscere artisti ed opere d'arte multimediale ad un vasto pubblico di studenti ed insegnanti di arte in Europa.

Le scuole che intendono partecipare al progetto possono contattare il promotore del progetto (Pixel Associazione - Tel. 055-43 69 760 - Fax. 055-43 69 737 – eMail: staff@pixel-online.net) che provvederà a trasmettere il materiale per l'adesione.

Per gli enti pubblici che intendano partecipare al progetto è sufficiente inviare una richiesta firmata dal rappresentante legale al promotore del progetto (Pixel Associazione - Tel. 055-43 69 760 - Fax. 055-43 69 737 – eMail: staff@pixel-online.net).

Partenariato del Progetto

Il progetto MultimedArt, promosso da PIXEL Associazione, coinvolge 12 soggetti in 7 nazioni europee.

A livello nazionale sono coinvolti:

PIXEL è un'agenzia formativa con sede a Firenze, che opera a livello regionale ed europeo per la messa a punto di progetti di formazione ed educazione promuovendo l'applicazione delle nuove tecnologie nei processi di apprendimento. PIXEL è l'ideatore e promotore del progetto, si occupa del coordinamento e del monitoraggio di tutte le attività progettuali da svolgersi a livello nazionale che europeo. PIXEL si occupa, inoltre, del coordinamento del lavoro delle scuole italiane di cui è referente.

L'Accademia delle Belle Arti di Brera è responsabile dello sviluppo dei contenuti del percorso formativo sul tema dell'utilizzo delle tecnologie nel processo di creazione artistica; l'Accademia si è occupata inoltre della messa a punto della metodologia didattica da utilizzare per la formazione a distanza.

Connectis S.r.l. è il partner tecnico che si occupa dello sviluppo e aggiornamento costante del sito del progetto e di tutti gli aspetti tecnici del corso a distanza.

IRRE Toscana collabora con alcune fra le scuole italiane coinvolte al fine di monitorare il percorso metodologico didattico messo in atto e partecipa alla disseminazione.

Il **Comune di Firenze** (Assessorato Pubblica Istruzione) collabora alla tutela delle pari opportunità nell'ambito del progetto, e sta, a tal proposito, mettendo a punto uno studio sul linguaggio da utilizzare in un contesto di educazione artistica.

La **Regione Toscana** (Assessorato alla Pubblica Istruzione) collabora all'attività di diffusione dell'informazione sul progetto presso le scuole.

A livello europeo sono coinvolti:

Università di Patrasso (Grecia) si occupa del coordinamento del lavoro delle scuole a livello nazionale.

Comune di Aberdeen (Regno Unito) si occupa del coordinamento del lavoro delle scuole a livello nazionale.

Regione Andalusia (Spagna) si occupa del coordinamento del lavoro delle scuole a livello nazionale.

Bildungswerk Ver.Di (Germania) si occupa del coordinamento del lavoro delle scuole a livello nazionale.

Ilomantsin Oppimiskeskus (Finlandia) si occupa del coordinamento del lavoro delle scuole a livello nazionale.

De Geergymnasiet (Svezia) si occupa del coordinamento del lavoro delle scuole a livello nazionale.