

ARTinED online: A new approach to education using the arts



**e-ARTinED - Preliminari**

**Uso di New Media Arts nell'Insegnamento  
delle Materie Curricolari**

ID project: KA201-01226718



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

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

## Introduzione

Le *New Media Arts* impiegano nuove tecnologie multimediali tra cui l'arte digitale, la grafica digitale, l'animazione al computer, l'arte virtuale, l'arte legata a Internet, l'arte interattiva, i videogiochi, la robotica per computer, la stampa 3D, l'arte cyborg e arti come la biotecnologia ("*New Media Arts*", 2016).

L'apprendimento tramite *New Media Arts* coinvolge tecnologie digitali e forme d'arte interdisciplinari.



Il ruolo delle *New Media Arts* nell'istruzione è far sì che gli studenti comprendano, analizzino e partecipino attivamente alla moderna cultura mediatica, sviluppino la capacità di lavorare in una molteplicità di forme e stili, riflettano sul consumo, producano e valutino nuove opere d'arte multimediali, sviluppando consapevolezza estetica adeguata.



## L' apprendimento con le *New Media Arts* e il costruzionismo

Peppler (2010) sottolinea che l'apprendimento tramite *New Media Arts* è strettamente legato a:

- L'impegno attivo nel processo di apprendimento.
- la connessione personale degli studenti al loro lavoro, che ispira amore verso l'apprendimento in generale e si fonda sulle loro esperienze precedenti.
- la creazione di progetti che abbiano valore per una comunità più ampia.



**L**a pedagogia della *media art* si può ricollegare al costruzionismo. Il costruzionismo attribuisce agli studenti il ruolo di creatori di prodotti artistici destinati ad una comunità più ampia, al di là quindi del loro tradizionale ruolo passivo di "consumatori" di informazioni.



## **G**li studenti come consumatori e creatori di nuove opere d'arte multimediali

Gli studenti sono creatori che utilizzano una varietà di nuove opere d'arte multimediali, e sono anche consumatori che trovano e valutano dispositivi e software adatti nell'ambito della cultura dei media.



**S**ia nel consumo sia nella produzione troviamo:

- *Concetti chiave*: linguaggi mediatici, tecnologie digitali, produttori di media, pubblico di destinazione, rappresentazioni del mondo strutturate.
- *Elementi tecnici e simbolici*: la composizione, lo spazio, il tempo, il movimento, il suono l'aspetto visivo etc.
- *Principi della narrazione*: film, documentari, pubblicità, giochi digitali e riferimenti alla struttura drammatica (trama), intento, personaggi, ambientazione, punti di vista.



## **I** processo di creazione dei nuovi media

Fasi della creazione: azioni preparatorie (pre-produzione), successivo sviluppo (produzione) dei principali materiali dell'opera d'arte e assemblaggio finale (post-produzione).

In alcuni casi si distinguono altre due fasi: (a) sviluppo del concetto generale o idea dell'opera d'arte mediatica (come la sceneggiatura nella realizzazione di un film); (b) distribuzione o condivisione di opere d'arte mediatiche (post-produzione). Ad esempio, una video-storia digitale diffusa tramite YouTube.





**N**el complesso, la fase di pre-produzione comprende una qualche forma di storyboard e/o di schizzi, ideazione, pianificazione e ricerca per identificare gli elementi importanti da utilizzare.

La produzione prevede l'uso di dispositivi e tecniche di registrazione, nonché la codifica del comportamento interattivo dell'opera d'arte multimediale. Infine, la post-produzione può includere il montaggio e il mixaggio, nonché dei test in caso di opere d'arte interattive.



## **C**onoscenze e competenze promosse dalle *New Media Arts*

Imparare attraverso i *new media* sviluppa una conoscenza concettuale (come sono costruite le opere digitali) e competenze riguardanti l'utilizzo dei *new media* per comunicare e raccontare storie.

Come consumatore, lo studente analizza i media, partecipa alla nuova cultura mediatica e impara a rispettare un protocollo etico (problemi di copyright, creative commons, ecc).



**G**li studenti hanno l'opportunità di imparare:

- a rimixare immagini, suoni, video e testi; a montare video, a creare o trattare file di audio e di testo.
- ad usare attrezzature, oggetti di scena, costumi e set rispettando l'opera d'arte multimediale e l'intenzione dei creatori.
- a lavorare in collaborazione nell'ambito di team creativi; la capacità di analisi e di interazione/comunicazione; ad acquisire tecniche e metodi dalle comunità di pratica.
- la "cittadinanza digitale": conoscenza dei diritti di proprietà intellettuale e dei protocolli nella creazione dell'opera multimediale.



L'apprendimento tramite le *New Media Arts* non deve essere considerato come un'alternativa all'apprendimento tramite le arti tradizionali.

Peppler (2010): "Le *New Media Arts* introducono nuovi strumenti e rimodellano alcuni dei fondamenti delle pratiche artistiche. La programmazione informatica, in questo contesto, è un altro strumento che è entrato a far parte della tavolozza degli artisti".



## Nuove alfabetizzazioni

L'apprendimento tramite *media art* è fondamentalmente connesso allo sviluppo di nuove alfabetizzazioni.

I termini "alfabetizzazione" e "testo" erano tradizionalmente legati alla lettura e scrittura, ma dall'avvento delle tecnologie digitali, il termine "testo" significa molte cose: modalità di organizzazione sociale, *tagging*, abbigliamento, canto, disegno, danza.

I progetti artistici multimediali degli studenti possono essere visti come forme complesse di comunicazione multimodale che combinano illustrazione, audio, animazione, scrittura e modalità cinestetiche/interattive di comunicazione.



Impegnandosi nelle *media arts* gli studenti acquisiscono padronanza della tecnologia e capacità di espressione artistica, e diventano così più capaci nel comunicare idee.

Il campo della tradizionale alfabetizzazione viene esteso per includere diverse forme di media. L'obiettivo è quello di comprendere messaggi e significati, sia intenzionali sia involontari, trasmessi dai media (dimensione critica), ed essere in grado di creare i propri media (dimensione della padronanza).



**M**olti ricercatori hanno documentato che la programmazione di giochi offre un ambiente di apprendimento potente che promuove l'apprendimento efficace, lo sviluppo di capacità creative e l'autonomia dello studente (Kafai 2006; Kafai 2001).

L'alfabetizzazione alla programmazione di giochi può essere considerata come una cornice inclusiva per affrontare tutte le principali esigenze dell'apprendimento tramite *New Media Arts*.



**E**sempi pratici sono disponibili nel testo più esteso, in lingua inglese, del report: "Rapporto sull'uso delle *New Media Arts* per l'insegnamento delle Materie Curricolari".





Come and enjoy the e-learning platform !

<http://eartined.coursevo.com>



e-artined.eu



info@e-artined.eu



<https://goo.gl/zMpw35>

The e-learning platform: <http://eartined.coursevo.com>



Technical  
University  
of Crete

