

Associazione «Caputmundi»

Progetti per la Scuola

Progetto «Ecosistema Creativo»

A cura di Associazione «Caputmundi» - aprile 2015 - #PRJ15/04

Introduzione





In linea con le più recenti direttive europee, la promozione della creatività e la cultura tra i giovani è di importanza cruciale per il sostegno del loro sviluppo personale e un'attiva inclusione nella società. La creatività contribuisce al benessere sociale ed individuale ed alla prosperità economica. Sostenere l'energia creativa dei giovani e la loro capacità di innovazione significa aiutarli a sviluppare le proprie potenzialità, affrontare meglio il loro percorso di studi e a trovare un'occupazione. Anche il coinvolgimento in attività culturali contribuisce allo sviluppo personale dei giovani e ad accrescere il loro senso di appartenenza alla comunità. Accedere alla cultura può rafforzare la loro consapevolezza di condividere un patrimonio culturale comune e promuovere una cittadinanza attiva aperta al mondo.

Scuole e insegnanti predispongono i progetti di creatività che rappresentano l'oggetto di valutazione del bando. Ai vincitori, secondo le regole stabilite dal bando, saranno assegnati i corrispondenti premi o contributi.

La "Stazione di Creatività"

La stazione di creatività consiste di un insieme di tecnologie hardware e software per la creatività. In questa fase si ipotizza la fornitura di un sistema con le seguenti funzionalità:

- Creatività per la musica
- Creatività per il video
- Creatività per la grafica
- Creatività per la realizzazione di grafica animata 2D e 3D

<p>L'hardware di base</p> <p>L'hardware di base prevede la dotazione di un computer di ultima generazione, touch screen, completo di software e dispositivi di input adeguati allo scopo.</p>	
	<p>La dotazione per la musica</p> <p>Microfono professionale, mixer, software, tastiera multimediale (fisica o virtuale).</p>
<p>L'interfacciamento con i dispositivi</p> <p>Tablet e smartphone completano la dotazione della stazione multimediale, per una creatività compatibile con i più diversi dispositivi.</p>	
	<p>Il software per la creatività vettoriale, il fotoritocco, l'editing video</p> <p>La dotazione software che completa la stazione creativa, fornita con licenze per lo studente e la scuola.</p>

Conclusione

La creatività e la cultura sono state individuate dalla nuova Strategia UE per la Gioventù come settore chiave d'azione per il benessere dei giovani. In questo contesto, gli Stati membri UE e la Commissione stanno collaborando al fine di accrescere le opportunità per i giovani di sperimentare la cultura e sviluppare il proprio talento e le competenze creative. Questo implica rendere immediatamente disponibili le nuove tecnologie per rafforzare la creatività dei giovani, promuovere una formazione specifica nel settore culturale, competenze sui nuovi media e l'interculturalità degli animatori giovanili, o ancora, incoraggiare partenariati tra i settori culturali e creativi e tra le organizzazioni giovanili e gli operatori giovanili.