

 Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Focus sulla mobilità ibrida internazionale di Valencia: co-creare il percorso formativo CUL.T. attraverso Cultura, Tecnologia e Inclusione



Siamo lieti di condividere con voi la terza newsletter del Progetto CUL.T., dedicata alla mobilità ibrida internazionale di Valencia, tenutasi dal 21 al 24 aprile 2026 presso la Facoltà di Economia dell'Università di Valencia. Questa mobilità ha rappresentato una tappa cruciale nella traduzione delle ambizioni pedagogiche condivise in pratiche formative concrete, strumenti metodologici ed esperienze di apprendimento applicate.

Nel corso di quattro giorni intensivi, il partenariato ha lavorato attorno all'Art-Inspired Teaching Handbook e a un insieme di moduli interconnessi, progettati per integrare patrimonio culturale, comunicazione immersiva, intelligenza artificiale, digital storytelling, GIS, video game design e approcci STEAM inclusivi in un percorso educativo coerente.

Perché la mobilità di Valencia?

La mobilità di Valencia è stata concepita come un ponte operativo tra il Curriculum CUL.T., le Risorse Educative Aperte del progetto e la prossima fase di pilotaggio. Il suo scopo non era semplicemente presentare i contenuti formativi, ma verificare la coerenza, l'usabilità e la rilevanza didattica dell'Art-Inspired Teaching Handbook, che supporterà docenti e formatori nel guidare le studentesse verso le professioni della cultura digitale.

In linea con gli obiettivi del progetto, la mobilità ha contribuito a:

- allineare gli approcci dei partner alla coaching art-inspired, all'insegnamento basato sul lavoro e abilitare digitalmente l'educazione STEAM;
- testare l'Art-Inspired Teaching Handbook in vitro con la comunità di docenti e formatori del partenariato;
- rafforzare le sinergie tra università, organizzazioni culturali e stakeholder della tecnologia creativa.



Valencia come laboratorio di apprendimento transnazionale

Ospitato dall'Università di Valencia, il programma di quattro giorni ha combinato scambio istituzionale, dialogo con professionisti culturali e creativi, revisione strutturata dell'Handbook, sviluppo di micro-pillole applicate e valutazione plenaria. La sessione di apertura ha incluso contributi dell'Università di Valencia e del team di coordinamento CUL.T., seguiti da uno scambio orientato ai bisogni con rappresentanti del Bombas Gens Digital Arts Centre, Artcast4D e Culturalink, e Barret Transmedia Documentary Initiatives. Questo dialogo ha contribuito a collegare gli output educativi del progetto alla crescente domanda di profili STEAM nei settori culturali e creativi.

La mobilità ha esplorato diverse aree di apprendimento interconnesse:

- Art-Inspired Teaching Handbook: obiettivi, fondamenti, moduli formativi integrati, apprendimento basato sul lavoro, struttura del progetto finale ed esempi di project work
- Comunicazione culturale immersiva: spatial storytelling, esperienza utente, inclusione e rappresentazione etica
- Creazione musicale e audio con l'IA: strumenti audio generativi, paesaggi sonori interattivi e applicazioni per il patrimonio culturale
- Digital storytelling e GIS per il patrimonio culturale: narrazioni multimediali, accessibilità, conservazione, analisi spaziale, documentazione e valutazione del rischio
- Esperienza immersiva e video game design: prototipazione, navigazione 3D, selezione della piattaforma, ruoli nella produzione di giochi e motori in tempo reale
- Parità di genere e inclusione nelle STEAM: framework analitici e pedagogici per un'educazione culturale-tecnologica equa



Cosa succede ora?

A seguito della mobilità di Valencia, i partner consolideranno i feedback raccolti attraverso presentazioni, sessioni di revisione, attività pratiche, sondaggi e discussioni plenarie. Questo processo guiderà l'ulteriore perfezionamento dell'Art-Inspired Teaching Handbook, lo sviluppo e la validazione delle Risorse Educative Aperte e la preparazione finale della fase di pilotaggio CUL.T.

La prossima fase si concentrerà sul testing del HE Curriculum STEAM e delle relative risorse con studentesse nei Paesi partner, valutando al contempo l'efficacia didattica, l'accessibilità, l'usabilità, l'inclusività e il valore aggiunto europeo dei risultati del progetto. Attraverso questo processo, CUL.T. continuerà a costruire una comunità transnazionale di docenti e formatori allineati attorno a metodologie art-inspired, work-based e digitalmente potenziate per l'innovazione del patrimonio culturale.



Resta aggiornato sulle
attività di CUL.T!



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.