



MOOC Biblioteca Digitale Newsletter

N. 2: RICERCATORI = RESEARCHERS

Table of contents = Indice

[Editoriale](#)

[Information-Digital Literacy \(ENG\)](#)

[Information-Digital Literacy \(IT\)](#)

[Come diventare ricercatori? Conversazioni della seconda settimana del MOOC](#)

[How to become researchers? conversations of the second week of Mooc](#)

[Strumenti della Biblioteca Digitale = Digital Library Tools](#)

[CHOOSE](#)

[COMPOSE](#)

[CONTINUATION](#)

[CHART](#)

[COMMUNICATION & CONVERSATION](#)

[REMIX e biblioteca digitale: cosa è possibile? cosa è auspicabile? \(IT\)](#)

[REMIX and digital libraries: what is possible? what is desirable? \(ENG\)](#)

Editoriale

Anna Maria Tammaro

Siamo arrivati alla fine della seconda settimana del MOOC, dedicata alla discussione ed approfondimento del tipo di apprendimento centrato sugli studenti che la biblioteca digitale può facilitare.

We are arrived at the end of the second week of the MOOC, dedicated to the discussion about the type of learning centered on the students that the digital library facilitates.

La conversazione è stata soprattutto in italiano. Infatti le lezioni ed il materiale del corso è tradotto dalla funzionalità della piattaforma EMMA, ma non è possibile tradurre le conversazioni. La scelta fatta finora è quella di rispondere alla conversazione nella stessa lingua della domanda, in un bilinguismo imperfetto!

The conversation has been mostly in Italian. In fact, the lessons and the course material are translated by the functionality of the EMMA platform, but we cannot translate the conversations. The choice made so far has been to reply to the conversation in the same language of the question, in an imperfect bilingualism!

Un problema simile anche avvenuto per il materiale didattico: mi sono infatti accorta che prevale letteratura di ricerca in lingua inglese, a cui non posso abbinare una corrispondente ricerca scritta in italiano. Abbiamo cercato di risolvere questo problema con trascrizioni e traduzioni dei testi principali, o alla loro sintesi tradotta. Ma per mancanza di tempo e risorse, non è stato possibile farlo per tutto il materiale elencato.

A similar problem also occurred for teaching material: research literature in English prevails, that I cannot match with a corresponding research report written in Italian. We tried to solve this problem with transcriptions and translations of major texts, or their abstracts translated. But for lack of time and resources, it was not possible to do so for all the linked material.

Questo è un vincolo per ora non facilmente risolvibile. E' un vincolo soprattutto perchè abbiamo disegnato questo MOOC come co-costruzione coi partecipanti, come dinamica partecipativa e forma di engagement diretto nei processi di insegnamento (cMOOCs).

This is a constraint for now not easily solvable. It's a constraint especially because we designed this MOOC as co-construction with participants, as dynamic and participatory form of direct engagement in the teaching/learning process (cMOOCs).

Uno dei compiti del Newsletter è anche quello di sintetizzare e tradurre le conversazioni, per rendere partecipi anche chi non ha partecipato.

One of the tasks of the newsletter is also to synthesize and translate conversations, to make also a participant who did not participate.

La consapevolezza che il multilinguismo e il multiculturalismo possono rappresentare un vincolo oltre che un'opportunità richiede di dover accettare l'idea di abbandonare ogni dogmatismo pedagogico, per aprire la didattica a nuove esperienze e a tutto il mondo connesso.

The awareness that multilingualism and multiculturalism can be a constraint as well as an opportunity requires that you accept the idea of having to give up any pedagogical dogmatism, to open the teaching to new experiences and to all the connected world.

Vi chiedo quindi di non farvi limitare dalla lingua e di partecipare. I therefore ask you not to stop for the edge of the language and to participate!



Information-Digital Literacy

Alessia Zanin-Yost

Associate Librarian, Reference and Instruction,
Penn State University (US)

Anna Maria asked me to present my definition of information-digital literacy and to write about the role of the librarian as faculty.

As far as I know, there is not a definition of “information-digital literacy”. To me, information-digital literacy, is the communion of three skills. Information, digital, and literacy are defined by the Merriam-Webster Dictionary as follow:

Information: Facts provided or learned about something or someone

Digital: Using or characterized by computer technology

Literacy: Knowledge that relates to a specific subject

From these definitions, we can assume that information-digital literacy refers to the ability to learn about something through the use of computer technology. However, in order to learn about something, one must have the skills to find that information. Therefore, we can conclude that the skills ones learn through information literacy are the basis to be competent in digital literacy, or any literacy. I am a strong supporter of information literacy because they help librarians, educators, students and administrators to foster a climate where everyone is engaged and teaching and learning are supported through collaboration.

As an instruction librarian, I have been working in higher education for over 10 years. My passion and expertise is in information literacy, specifically develop partnerships with faculty and incorporate the Association of Colleges & Research Libraries Standards, now the [Framework](#), in the curriculum. It is easy to say let's use technology for teaching and learning', but before this we must be certain that students have a basic understanding of information literacy. How many times have you seen students seeking online information and then selecting the first thing they find? What is the content of this information? Who wrote the information? It is accurate, usable and current? These are questions we all must ask, whether the research is done on paper or digital.

Digital collections are wonderful addition to the existing resources. However, the complexity on how to find and use digital information requires a higher level of thinking. For example, children in elementary school can use digital collections, from a list provided by their teacher, while high school and college students can do this individually (but always with some guidelines). The role of the librarian is to teach lifelong learning skills that students, or anyone else, can use and apply in their own context. By learning these transferable skills, it does not matter what we search and the medium.

Describing the role of the faculty-librarian is a bit complex. In general in the U.S., librarians can be hired with one of these three titles:

Librarian with faculty status and tenure track

Tenure is a lifetime contract between the institution and the faculty. Faculty it is not hired right away with tenure, but must go a six years probationary period during which they need to demonstrate growth and potentials in three areas: teaching, service and scholarship. During these six years, the faculty undergoes annual evaluations, and two major evaluations, usually at the 2nd and 4th years. These last two evaluations require the librarian to prepare a dossier that includes evidences of meeting the institution's guidelines for tenure and that cover the three areas. Different groups with members from all subject areas participate in the evaluation of the dossiers. Once faculty passes tenure, the level of Associate Professor is granted (also here institutions have different processes). A faculty can also achieve the level of Professor, which in general is acquire after 6-8 years and a portfolio must be submitted again.

Librarians that are hired in the tenure track undergo this process with the exception that their three areas of evaluations are librarianship, service and scholarship. Librarianship involves mastery of one's area (cataloguing, instruction, IT etc.).

Librarian with faculty status but not tenure

The appointment is based on a yearly contract and librarians are still evaluated on all three areas.

Librarians without faculty status

Librarians with this title focus on the librarianship aspect and in general are not required to be active in scholarship and service. Usually, these positions have continuing appointment, which is similar to tenure. Public librarians follow this method.

As a tenure track faculty, librarians must oblige all of the guidelines of their institution. They must produce scholarship that focus on their librarianship area or area of interest. They must be active at all levels of service: in the library, in the campus and in regional or/and national professional associations. This is done by serving in committees, which at the campus level is important to become known and know what it is going on. One benefit of being faculty are the opportunities to become partners in education. My primary role is that of reference and instruction, therefore I look for ways to incorporate information literacy in the curriculum. I cannot do this alone, but with the buy-in of the faculty. My faculty status helps me to do my job. Faculty are willing to try new methods and experiment. I have been lucky to have found faculty interested to collaborate with me in a variety of project, and in doing so I have learned and improved my skills, which, in the end, better help the students.

Information-Digital Literacy

Alessia Zanin-Yost.

Associate Librarian, Reference and Instruction,
Penn State University (US)

Anna Maria mi ha chiesto di presentare la mia definizione di competenza informativa-digitale e di scrivere del ruolo del bibliotecario come docente.

Per quanto ne so, non esiste una definizione di "competenza informativa-digitale". Per me, competenza informativa-digitale è la comunione delle tre competenze. Informazione, digitale, e competenza sono definite dal dizionario Merriam-Webster come segue:

Informazione: I fatti imparati per conoscere qualcosa o qualcuno

Digitale: Caratterizzati dall'uso della tecnologia informatica

Competenza: Conoscenza riferita ad un argomento specifico

Da queste definizioni, si può supporre che la competenza dell'informazione-digitale si riferisce alla capacità di conoscere qualcosa attraverso l'uso del computer. Tuttavia, al fine di conoscere qualcosa, si deve avere la capacità di trovare l'informazione di cui si ha bisogno. Quindi, possiamo concludere che le competenze che si imparano attraverso la competenza informativa sono le basi delle competenze digitali, o qualsiasi competenza. Sono una sostenitrice della competenza informativa perché aiuta i bibliotecari, educatori, studenti e amministratori a creare un clima in cui tutti sono impegnati, e l'insegnamento e l'apprendimento sono sostenuti attraverso la collaborazione.

Come bibliotecaria accademica, ho lavorato nel settore universitario per oltre 10 anni. La mia passione e la mia specialità sono la competenza informativa, in

particolare lo sviluppo e collaborazione con docenti nell'incorporare l'Association of Colleges & Research Libraries Standards, ora [Framework](#), nel curriculum. Si fa presto a dire 'usiamo la tecnologia per insegnare ed imparare', ma prima di questo bisogna che gli studenti abbiano una base della competenza informativa. Quante volte avete visto studenti che cercano informazioni in linea e poi selezionano la prima cosa che trovano? Che cosa è il contenuto di questa informazione? Chi ha scritto l'informazione? E sono le informazioni accurate, utilizzabili e correnti? Queste sono domande che tutti devono porsi sia che la ricerca sia fatta sul cartaceo o digitale.

Le collezioni digitali sono un'aggiunta meravigliosa alle risorse esistenti. Tuttavia, la complessità su come trovare e utilizzare informazioni digitali richiede un livello elevato e critico di pensiero. Ad esempio, i bambini delle scuole elementari possono utilizzare le collezioni digitali, ma da una lista fornita dal loro insegnante, mentre gli studenti delle scuole superiori e universitari possono farlo singolarmente (ma sempre con alcune linee guida). Il ruolo del bibliotecario è quello di insegnare le tecniche di apprendimento permanente che gli studenti, o chiunque altro, possano utilizzare e applicare nel proprio contesto. Quando queste competenze si sono imparate, non ha importanza cosa si cerca e in che medio.

Descrivere il ruolo del bibliotecario-docente è un pò complesso. In generale, negli Stati Uniti, i bibliotecari possono essere assunti con uno di queste tre cariche:

Bibliotecario con carica di docenza a ruolo

Tenure (che in Italiano si traduce 'di ruolo') è un contatto a vita tra l'istituzione e i docenti. Il docente non è assunto subito di ruolo, ma deve passare un periodo di prova di sei anni durante i quali bisogna dimostrare crescita e potenzialità in tre aree: insegnamento, servizio e ricerca. Nel corso di questi sei anni, il docente ha delle valutazioni annuali, e due importanti valutazioni, di solito a 2 ° e 4 ° anno. Quest'ultime richiedono al bibliotecario di preparare un dossier che comprende prove di abilità che seguono le linee guida dell'istituzione. Diversi gruppi con membri provenienti da tutti i dipartimenti partecipano alla valutazione dei dossiers. Una volta che la tenure è ottenuta, il docente ha la permanenza in carica, e si ottiene il livello di Professore Associato (anche qui le istituzioni hanno diversi processi). Un docente può anche raggiungere il livello di Professore dopo altri 6-8 anni ed anche in questo caso bisogna inoltrare un dossier e ripeterete il process di valutazione.

I bibliotecari che sono assunti come docenti tenure sono sottoposti a questo processo con l'eccezione che le tre aree di valutazione sono biblioteconomia, servizi e ricerca. Biblioteconomia comporta la padronanza del proprio lavoro (catalogazione, istruzione, informatica, ecc).

Bibliotecario con carica di docente ma non di ruolo

La nomina si basa su un contratto annuale e tutti i docenti, bibliotecari inclusi, sono valutati su tutte e tre le aree.

Bibliotecario senza docenza

Di solito, queste posizioni sono continue, come la carica di ruolo, ma i bibliotecari si concentrano solo nell'area della biblioteconomia. In genere nelle biblioteche pubbliche si segue questo tipo d'assunzione.

Come docente, i bibliotecari devono seguire tutte le linee guida della loro istituzione. Devono produrre ricerca nella loro area di biblioteconomia o area d'interesse. Devono essere attivi a tutti i livelli di servizio: in biblioteca, nel campus e nelle associazioni professionali regionali e / o nazionali. Questo viene fatto prestando servizio in vari comitati, che a livello del campus sono importanti per farsi conoscere e sapere che cosa succede. Uno dei vantaggi di essere docente è l'opportunità di diventare partner nel campo dell'istruzione. Il mio ruolo principale è quello di referenza e istruzione, quindi, cerco modi per incorporare la competenza informativa nel curriculum. Non posso farlo da sola, ma con l'aiuto dei docenti nella disciplina. La mia carica di docente mi aiuta a fare il mio lavoro. I docenti sono disposti a provare nuovi metodi ed a sperimentare. Sono stata fortunata ad aver trovato docenti interessati a collaborare con me in una varietà di progetti, e così facendo ho imparato e migliorato le mie capacità, che alla fine, contribuiscono ad aiutare meglio gli studenti.

Come diventare ricercatori? Conversazioni della seconda settimana del MOOC

How to become researchers? conversations of the second week of Mooc

Anna Maria Tamaro

Il tema centrale di questa settimana è stato quello di diventare esperti nel processo di ricerca. Si rischia infatti di non saper utilizzare al meglio la gran quantità di risorse della biblioteca digitale e le sue funzionalità, se non si hanno le competenze giuste per fare ricerca. Questo però non si risolve sapendo usare le funzionalità della biblioteca digitale, non basta un tutorial di una funzionalità di ricerca per poter dire che sappiamo fare ricerca.

The central theme of this week has been to become experts in the research process. You run the risk of not knowing how best to use the large amount of digital library resources and its functionalities, if you do not have the right competencies to do research. However this is not resolved knowing how to use the digital library functionality, it is not enough a tutorial for a search functionality, to be able to say that you do research.

Internet ci rende stupidi, dice Carr. Nel suo libro Carr ci avverte di quello che alcuni di voi hanno evidenziato molto bene: sopravvalutiamo le nostre competenze, ingannati dall'apparente semplicità dei motori di ricerca e dall'apparente facilità di trovare le risorse.

Così tutti noi confondiamo "fare la ricerca" con il mettere delle parole chiave nei motori di ricerca (di solito Google) e ci sentiamo soddisfatti!

Internet makes us stupid, says [Carr](#). In his book, Carr tells us what some of you have highlighted already very well: we overestimate our competences, misled by the apparent simplicity of the search engines and the apparent ease of finding the resources.

So all of us confuse "do research" by putting our keyword in the search engines (usually Google) and we feel satisfied!

Allora cosa fa la differenza? Può essere la disponibilità della biblioteca digitale? Siamo fortunati ad avere a disposizione un così gran numero di biblioteche digitali, con strumenti avanzati di ricerca e uso che consentono le funzionalità di EXPLORE,

READ, SHARE, REMIX. In particolare questa settimana abbiamo analizzato le funzionalità che rendono disponibili la NYPL e Europeana ad esempio per la didattica. Quali sono le vostre opinioni?

So what makes the difference? It may be the availability of the digital library? We are fortunate to have available such a large number of digital libraries, with advanced search tools that enable the functionalities of EXPLORE READ SHARE REMIX. In particular, this week we have analyzed the features of the NYPL and Europeana for example for teaching. What are your opinions?

Usufruibilità, in quanto tutto il patrimonio in rete è usufruibile da tutti, di Reciprocità perchè si condividono e scambiano molti materiali tra utenti e di Affidabilità in quanto tutto ciò che viene reperito su tale piattaforma corrisponde al principio di autenticità.

Ricreare la biblioteca non digitale dove il bibliotecario consigliava, e dava spunti utili. un percorso guidato in cui sia possibile organizzare il materiale della ricerca e un ambiente stimolante che crei degli spazi nei quali si possa comunicare con altri utenti per poter scambiare e condividere materiali, progetti etc.

Queste funzionalità e caratteristiche da sole, per quanto possano essere ben organizzate, non garantiscono però quello che noi stiamo cercando in questo MOOC: un apprendimento approfondito, che possa trasformare lo studente rispetto non solo le sue conoscenze nozionistiche, ma attraverso lo stimolo alla sua creatività, alle sue capacità inesplorate. Per ottenere una trasformazione duratura di capacità di apprendere e di curiosità di ricerca, lo studente dovrà essere un ricercatore.

These features and capabilities by themselves, though they may be well-organized, does not guarantee what we are looking in this MOOC: an in-depth learning, which can transform the student with respect not only his notional knowledge, but the stimulus to his creativity, to express his unexplored capacities. To achieve a lasting transformation of ability to learn and research curiosity, the student must be a researcher.

Abbiamo appreso in questa settimana che per diventare ricercatori non basta avere una biblioteca digitale a disposizione, anzi avere a disposizione tante risorse pur se di qualità rischia di farci perdere in una giungla infinita di oggetti, dove se ci troviamo senza bussola, finiremo per perderci, alla fine sapendo meno di quanto sapevamo all'inizio del percorso.

We learned this week that to become researchers it is not enough to have a digital library available, indeed to have so many resources even if of quality is likely to be lost in an endless jungle of objects, where if we are without a compass, we will end up losing, at the end knowing less than we knew at the beginning of the path.

Come possiamo allora diventare ricercatori? Dobbiamo imparare il processo di ricerca, che è basato su problemi, le giuste domande di ricerca, la collaborazione e lo stimolo ad un processo creativo di rielaborazione individuale delle informazioni raccolte. Così questa settimana abbiamo fatto i primi passi "guidati" dalla Guided Inquiry (Fig. 1).

How then do we become researchers? We must learn the research process, which is based on problems, ability to ask the right research questions, the cooperation and the stimulation of a creative process of individual reflection of the information collected. So this week we made the first steps "guided" by Guided Inquiry.

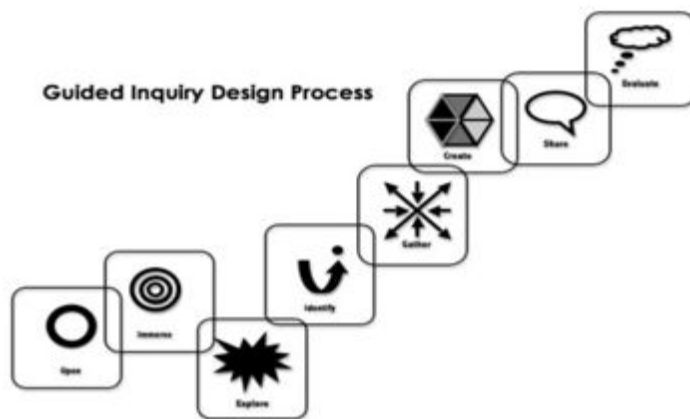


Fig. 1

Gli studenti che hanno difficoltà, probabilmente non hanno un chiaro orientamento e dovranno essere guidati. In particolare le strategie descritte da Kuhlthau per la biblioteca digitale hanno trovato riscontro nelle conversazioni (Fig. 2)

Students who have difficulty, probably do not have a clear direction and will need to be guided. The strategies described by Kuhlthau for the digital library have been reflected in the conversations.

6 C's	Intervention Strategies for Guiding Inquiry
1. Collaborate	Students work jointly with others, co-construct ideas.
2. Converse	Students talk to each other and the instructional team about ideas to construct understandings, gain clarity and create further questions
3. Continue	Students learn to develop understanding over a period of time, develop stamina for inquiry
4. Choose	Students select what is interesting and pertinent
5. Chart	Students visualize connections between ideas using pictures, timelines, and graphic organizers. Students use charts for decision making in inquiry See themes, make comparisons, synthesize information
6. Compose	Students compose as a thinking tool, all the way along not just for the end product

Fig. 2

Collaborate & Converse

“Allora abbiamo cominciato a capire il valore della biblioteca digitale come spazio virtuale per l'apprendimento”

“La giornata a scuola cambia notevolmente per i nostri ragazzi in quanto, diventando i veri protagonisti del processo apprendimento/insegnamento, hanno la possibilità di confrontarsi, condividere tra pari”

“L'ambiente virtuale ideale per gli studenti una classe tematica per poter scambiare e/o condividere con altri studenti di altri paesi , idee, materiali progetti”

“Children will grow up with the role of researcher. They will learn to discuss about the task and work in teams”.

“Un ambiente che sia, oltre che un "luogo" di condivisione delle risorse, anche uno spazio virtuale d'incontro, in cui poter condividere fasi e risultati di ricerca”.

Continue

“Gli studenti diventano attori del processo di apprendimento, possono collaborare e conversare durante la fase di esplorazione”.

“Più che un "classico" network (o anche un social network) dovrebbe trattarsi di una reale comunità di apprendimento”

“una piattaforma accattivante, nella quale gli studenti possano porre domande, risolvere situazioni complesse, interagire, scegliere le informazioni, collaborare, condividere, imparare, creare, partecipare attivamente ai processi di apprendimento con la guida dell'educatore e poi in maniera autonoma”.

Choose

“un ambiente in cui sia possibile organizzare il materiale della ricerca man mano che viene selezionato; e anche nel quale comunicare con altri utenti”

“Vorrei che la biblioteca digitale offrisse per la Guided Inquiry un percorso guidato nel quale gli studenti possono condividere e collaborare”.

Chart

“L'ambiente virtuale ideale per gli studenti una classe tematica per poter scambiare e/o condividere con altri studenti di altri paesi , idee, materiali progetti”.

Compose

“Qualcosa che unisse le possibilità di Cmap e Padlet in una struttura attenta al riuso come Scratch :-)”

Il processo di ricerca è continuo e quindi il docente deve proprio trasferire questo allo studente: non si finisce mai, la curiosità non deve mai spegnersi, l'apprendimento è continuo ed il processo di ricerca anche.

The search process is continuous and then the teacher has to transfer this concept to the student: you never stop, curiosity must never go out, learning is continuous and the search process even.

Come tutto questo di cui abbiamo discusso si rispecchia nei criteri e competenze definiti nella rubrica che è stato il compito volontario di questa settimana?

How all this we have discussed is reflected in the criteria and competencies defined in the rubric which was the volunteer task of this week?

Rimane prevalentemente un approccio centrato sulle risorse e non sulla Guided Inquiry! Quindi serve un approfondimento maggiore, che faremo nella settimana appena iniziata, che è la terza del MOOC: qui vedremo in pratica cosa significa cambiare l'approccio da trovare a cercare. La biblioteca digitale va correttamente intesa come Inquiry tool, non l'unico ma il migliore! Un sistema che guida lo studente attraverso il processo di ricerca usando le strategie dei 6C. Usando quindi la biblioteca digitale non solo come deposito di risorse (quello che abbiamo fatto finora) ma come flipped digital library e soprattutto come biblioteca digitale di classe.

It remains mainly an approach centered on resources and not on Guided Inquiry!

Then we need further study, that we will do in the week just started, which is the third of the MOOC: here we will see in practice what it means to change from resource centered to the research process centered approach. The digital library is properly understood as Inquiry tool: a system to guide student learning through inquiry by using the strategies of 6 C's. We have to use the digital library not only as a resource repository (what we have done so far) but as flipped digital library and especially as class digital library.

Strumenti della Biblioteca Digitale = Digital Library Tools

Elenchiamo qui gli strumenti che sono stati citati nelle conversazioni dai partecipanti al MOOC.

Sono stati classificati seguendo le 6C della strategia di Kuhlthau (1997) per la biblioteca digitale:

6 C's	Intervention Strategies for Guiding Inquiry
1. Collaborate	Students work jointly with others, co-construct ideas.
2. Converse	Students talk to each other and the instructional team about ideas to construct understandings, gain clarity and create further questions
3. Continue	Students learn to develop understanding over a period of time, develop stamina for inquiry
4. Choose	Students select what is interesting and pertinent
5. Chart	Students visualize connections between ideas using pictures, timelines, and graphic organizers. Students use charts for decision making in inquiry See themes, make comparisons, synthesize information
6. Compose	Students compose as a thinking tool, all the way along not just for the end product

CHOOSE

Motori di ricerca

KIDREX

<http://www.kidrex.org>

INSTGROK

<https://www.instagrok.com>

GOORU

<http://www.gooru.org/#home>

UCRiverside

<http://www.ucr.edu/>

COMPOSE

CBook

CBook di Pinocchio

registrarsi dalla Homepage: <https://fondazione scuola.cbook.it/>

Qui c'è un video di spiegazione sulla registrazione:

https://www.youtube.com/channel/UCV43yhM_BDjYQ_B8N21UOmA

Here is a SlideShare presentation for English speakers:

<http://www.slideshare.net/celitorino/cbook2014-en-dhwards>

TwLetteratura

Rilettura di testi e produzione di tweet animati da personaggi stessi delle storie.

<http://www.twletteratura.org>

Padlet

come spazio su cui raccogliere tutto il materiale di un'unità didattica.

<https://it.padlet.com>

CONTINUATION

Medialibrary

<http://www.medialibrary.it/>

LIBRARE

<http://www.librare.org/>

LinkedIn SlideShare

Discover, Share, and Present presentations and infographics with the world's largest professional content sharing community.

<http://www.slideshare.net/>

OILPROJECT

<http://www.oilproject.org>

CHART

Mappe concettuali interattive, presentazioni in PPT e Prezi

BLENDSPACE

Consente di creare lezioni multimediali assemblando testi, video, immagini, ppt, link e altri file: l'iscrizione è gratuita

<https://www.tes.com>

EDPUZZLE

per condividere materiali didattici (lezioni, documentari, filmati, gallerie fotografiche)

<https://edpuzzle.com/>

MINDOMO (<https://www.mindomo.com/it/>), strumento dedicato alla creazione e alla condivisione di mappe concettuali interattive; purtroppo si possono creare solo tre mappe gratuitamente, ma vale la pena di conoscerlo e provarlo.

COMMUNICATION & CONVERSATION

TES - Education Jobs, Teaching Resources, Magazine & Forums

Latest news, comment, education jobs, teaching resources and discussion from TES

<https://www.tes.com>

TinyTap - Turn Moments Into Games

TinyTap is a social platform which empowers families, teachers and students to learn from each other by creating their own personalized interactive lessons and games and playing thousands of new ones shared dai...

<http://www.tinytap.it/>

REMIX e biblioteca digitale: cosa è possibile? cosa è auspicabile?

Elena Giusti

Nella seconda settimana del MOOC dedicata a “Come usare la biblioteca digitale”, i partecipanti hanno affrontato fra i tanti temi, l’aspetto del riuso delle risorse digitali. Le funzioni e le attività di REMIX si presentano come strategia efficace per l’attuazione del metodo costruttivista nell’apprendimento. In questo approccio, lo ricordiamo, lo studente è al centro del processo di insegnamento/apprendimento, e propone nuove interpretazioni, nuovi significati a partire dal riuso dei contenuti dati, creando così nuova conoscenza.

L’abilità di (ri)creare è fra le competenze previste nella tassonomia di Bloom sui livelli di apprendimento. Gli ultimi 3 stadi della Tassonomia, in contesto digitale, mostrano competenze avanzate e apprendimento “trasformativo” degli studenti che diventano quindi in grado di **creare** nuove risorse. Lo studente alfabetizzato con competenza informativa (la prima fra le competenze digitali della persona) deve avere la capacità di **saper citare e usare le risorse recuperate**.

Le biblioteche digitali hanno interiorizzato e si presentano come strumenti pratici per lo sviluppo di competenze digitali avanzate. Con la commistione fra tecnologia e contenuti, le biblioteche digitali permettono agli utenti di organizzare le risorse digitali, ordinarle, indicizzarle, creare connessioni per obiettivi di problem solving, ma anche con il fine di generare nuovi significati e quindi nuova conoscenza. In ambito educativo, le biblioteche digitali facilitano un apprendimento attivo ed approfondito, agevolando con la tecnologia il metodo costruttivista.

Per questo diversi progetti offrono agli utenti i concreti strumenti, integrati nella piattaforma, per operare un REMIX dei contenuti disponibili trovati e creare nuove risorse. C’è consapevolezza del fatto che il riuso è una delle principali strade per l’apprendimento, in era digitale di tratta del “consapevole “far bottega””.

Problematiche del REMIX

Le questioni emerse nella conversazione relativa al REMIX sono varie.

In che misura il riutilizzo dei contenuti può avvenire e con quali modalità? Il confine tra riuso e “plagio” è labile, come si fa a preservare tale confine? La diffusione della cultura è sempre più globale, e nuovi movimenti per nuove forme di copyright flessibile cercano di andare incontro alle nuove esigenze del mondo di Internet e di cambiare i modelli tradizionali. La complessità di tali problematiche identifica una sfida culturale importante, e in questo sia bibliotecari che insegnanti hanno un ruolo.

C'è consapevolezza del fatto che la pratica del “copia e incolla” sia favorita dall'aumento della disponibilità d'informazione grazie a Internet. Una testimonianza riporta un'altra problematica reale: quella dell'atteggiamento spesso frequente degli studenti di non considerare il livello di consapevolezza degli insegnanti.

Il problema degli studenti che copiano non è una novità ma certamente ora è facilitato in maniera esponenziale con il copia e incolla da Internet. Fortunatamente è altrettanto facile accorgersene. Spesso loro sottovalutano gli insegnanti pensando che siano un po' rimbambiti e non sappiano usare la tecnologia, o sono semplicemente superficiali. Io raccomando sempre loro di citare le fonti, lo facciamo abitualmente usando la documentazione per l'articolo o il saggio breve nella prima prova. Tra l'altro citare le fonti in maniera corretta conferisce credibilità e autorevolezza alle proprie argomentazioni perciò insisto che lo facciano con accuratezza.

Considerando tali questioni, i partecipanti convengono nel fatto che la sfida per gli educatori di oggi sia quella di essere pienamente consapevoli del problema, quindi padroneggiare con cognizione e approccio critico gli strumenti di riuso dati dalle biblioteche digitali, infine trasmettere questa consapevolezza agli studenti nell'uso guidato delle risorse e strumenti offerti dalla rete.

C'è consapevolezza fra gli insegnanti dell'importanza del proprio ruolo in questo: linee guida vengono già fornite agli studenti, nel momento in cui sono chiamati a usare i contenuti delle loro ricerche non solo rete, ad esempio nel citare le fonti in maniera accurata: quello di citare correttamente le fonti è un problema reale e quotidiano nelle scuole, Un'intera unità della Lezione 3 del MOOC è stata dedicata all'importanza della corretta citazione per evitare il plagio nelle realizzazioni degli studenti.

Opportunità del REMIX

Ma il remix è una forma di creatività, una produzione nuova sulle spalle di chi c'era prima, o è solo copiare?

Varie formule sono state elaborate per descrivere l'attività di remix: si parla di “rimischiare le carte”, “ripackaging delle fonti”, “germoglio per la creatività”, un “recycling of information”

La maggior parte dei commenti della conversazione concorda su alcuni punti: il Remix parte dall'attività di integrazione e rielaborazione di contenuti già esistenti e ha l'obiettivo di produrre qualcosa di nuovo, di innovativo, di personale o di utile, per questo si può considerare una forma di creatività. Non si tratta di copiare, a meno che il risultato non porti un'opera nuova, o si limiti ad un semplice accostamento di citazioni di tante opere altrui.

Il remix conduce a un modo nuovo, alternativo di guardare, interpretare e presentare le risorse; per questo è

“una pratica che muove il pensiero, stimola la sperimentazione, la voglia di cercare nuove domande, partendo dalle risposte di chi ci ha preceduto.”

“Con la riconoscenza si tiene aperto un dialogo che non conosce confini”

Biblioteche digitali e progetti di REMIX

Le biblioteche digitali offrono strumenti di riuso in varie forme (remix, mash-up, collage) e promuovono la rielaborazione delle risorse disponibili in pubblico dominio, tramite progetti, workshop, contest pubblici e gare di creatività. Con questa strategia, alcuni istituti che hanno deciso di digitalizzare il proprio patrimonio (non solo biblioteche digitali) sono andati oltre, e si sono proposti come istituti di cultura in grado di generare ispirazione per nuove creazioni artistiche, dove l'invito a ricreare nuove collezioni o nuovi contenuti è esplicito. Queste biblioteche o musei digitali operano affinché si crei una comunità attorno alle proprie collezioni, promuovendone la condivisione ma anche il riuso creativo. *Being inspiring but also practical.*

Di seguito elenchiamo e riassumiamo notizie su biblioteche digitali o iniziative che propongono funzioni di remix e che sono state citate nelle conversazioni.

NYPL Remix Residency Labs

La Biblioteca digitale della New York Public Library¹ e il team di lavoro NYPL Labs hanno promosso un contest per un posto di REMIX RESIDENCY², con lo scopo di “incitare a nuovi usi trasformativi, interessanti e creativi della nostra collezione digitale”³ per ispirare nuove opere. Il laboratorio offerto mette a disposizione diverse risorse, a partire dalla collezione digitalizzata della NYPL: browser di esplorazione delle collezioni e risorse riusabili della Collezione di Pubblico Dominio da opere digitalizzate; scarico e riuso dei dati delle risorse digitali tramite API. Sulla pagina di presentazione delle Collezioni digitali di pubblico dominio⁴ il NYPL Labs ha creato e messo a disposizione (visibili, navigabili, e riusabili) alcuni progetti illustrativi di esempio con il fine di rappresentare e mostrare le possibilità di riuso creativo che sono messe a disposizione dal contest.

DPLA e Gif it up 2015

Un contest coordinato dalla Digital Public Library of America e da DigitalNZ, e in collaborazione con Europeana e Trove (la biblioteca digitale della National Library of Australia), aperto a tutti che chiama animatori e creativi a realizzare GIF animate a partire dai materiali di pubblico dominio o con licenze CC che permettono il riuso,

¹ <http://digitalcollections.nypl.org>

² <http://www.nypl.org/help/about-nypl/fellowships-institutes/remix>

³ *We have been digitizing our collections for many years, but digitization is just the start—the real magic happens when these collections make their way into the hands of scholars, educators, technologists, and creators of all types.* <http://www.nypl.org/help/about-nypl/fellowships-institutes/remix>

⁴ <http://www.nypl.org/research/collections/digital-collections/public-domain>

dalle collezioni digitali delle organizzazioni partner del progetto. Una galleria di tutte le varie realizzazioni è stata creata e resa visibile su Tumblr⁵.

Europeana Labs

I “Laboratori” di Europeana⁶ vogliono rendere possibile l’idea che le persone “giochino” con la collezione, rielaborando nuovi significati, dando nuova vita alle risorse.⁷ mettono insieme “rights-cleared images, videos, audio and text files with technical expertise, tools, services and business knowledge”. I Labs sono chiamate “aree giochi” (*playgrounds*) in cui team di creativi, designer, artisti, i quali studiano e sperimentano nuove forme di riuso di contenuti digitali, riunendosi in una Comunità di pratica aperta. I Labs si svolgono sia in ambienti virtuali sia in sedi fisiche.

Dal database di più di 40 milioni di risorse libere da license, il mash-up di API senza limiti di riuso o combinazione con altre applicazioni è reso possibile a chiunque voglia farne uso. Per fare questo è necessario registrarsi per un API key tramite form online.⁸

Supportato dal network dei Labs, un progetto di riuso creativo delle collezioni Europeana da parte di Industrie creative è stato lanciato nel 2013: Europeana Creative⁹ a cui hanno contribuito 26 istituzioni culturali partner, ma anche esperti di strumenti multimediali, sviluppatori di softwares, educatori, organizzazioni turistiche e creative. Dal progetto sono nati anche numerosi documenti di lavoro utili, come linee guida, report di discussioni su vari argomenti, esempi di business plan, scaricabili in formato pdf direttamente dalla pagina dedicata al progetto.

Remix

Un portale realizzato dalla University of Notre Dame¹⁰, che mira a realizzare gli obiettivi di sviluppo delle competenze digitali tramite compiti tipici che i professori assegnano agli studenti. La piattaforma permette e assiste il visitatore in un percorso tipico di esplorazione, condivisione e REMIX di risorse digitali: il visitatore parte da liste di progetti digitali, a cui il portale rimanda e che sono ricercabili; sulla pagina dedicata a ogni progetto, sono forniti link a strumenti per realizzare tre fasi e funzioni di EXPLORE, SHARE, MIX con l’obiettivo di nuove realizzazioni da parte di studenti; sono inoltre presentate le varie difficoltà che uno studente può incontrare, come la

⁵ <http://gfitup2015.tumblr.com/>

⁶ <http://labs.europeana.eu/>

⁷ “This is the knowledge that we got (open the digital equivalent), it’s YOURS, you now build on it.”

Europeana Dreams https://www.youtube.com/watch?v=Nxr_qSGrNXM

⁸ <http://labs.europeana.eu/about-us/about-europeana-labs>

⁹ <http://pro.europeana.eu/get-involved/projects/project-list/europeana-creative>

¹⁰ <https://remix.nd.edu/> ; <http://learning.nd.edu/remix/guide/index.html> How to use this site

valutazione della risorsa, le questioni di copyright e licenze, ecc. Il fine ultimo è quello di permettere la realizzazione di nuova conoscenza.

OER

Si presenta come *dynamic digital library and network* dedicata alla raccolta e diffusione di materiali didattici. Sulla piattaforma¹¹ il visitatore può esplorare risorse educative aperte alle attività di riuso e modifica, libere e gratuite, totali o in parte. Le risorse raccolte sono state create da persone o organizzazioni che hanno deciso di condividerle in rete senza chiedere i diritti o chiedendoli in parte (di ogni risorsa è indicata la licenza nonché l'uso consentito). Le risorse modificabili possono poi essere riproposte sulla stessa piattaforma come risorse remixate da altre. La collezione di risorse si costituisce di podcast scaricabili e condivisibili: materiali testuali, lezioni registrate, esercizi pratici, videolezioni, ecc. Il progetto invita inoltre alla partecipazione in una comunità virtuale di educatori come gruppo di lavoro dedicato all'evoluzione del curriculum.

La piattaforma offre anche gli strumenti pratici per realizzare nuove risorse educative, come proprio contributo alla comunità attorno alle OER. Tramite strumenti di editing, si possono creare testi, pianificare lezioni o corsi interi (Lesson Builder); lo strumento di Open Author rende possibile la ricombinazione personalizzata di testi, immagini, file audio e video: il risultato può essere salvato e condiviso come ulteriore OER oppure usato liberamente come risorsa per il proprio corso.

Why open education matters?¹²

Un contest lanciato nel 2012 e promosso da organizzazioni votate alla distribuzione e al riuso di contenuti digitali. La consegna: 'Create a short video that explains the benefits and promise of Open Educational Resources for teachers, students and schools everywhere.'

Il progetto dichiara che le OER permettono il riuso libero di materiali didattici per il miglioramento continuo, tramite la modifica e la ri-proposta da parte di altri. Il progetto sottolinea il ruolo che le OER svolgono per il miglioramento della qualità dell'insegnamento e apprendimento. Permettono l'accesso diffuso a opportunità di apprendimento di alta qualità, permesso dalle tecnologie e docenti altamente qualificati. Accelerano e arricchiscono l'apprendimento, tramite la sperimentazione del mondo digitale e l'acquisizione di competenze digitali. Non solo, in quanto risorse digitali costituiscono strumento in grado di abbattere le barriere per un'educazione che raggiunga ogni singolo studente motivato¹³.

¹¹ <https://www.oercommons.org/about>

¹² <http://whyopenedmatters.org/>

¹³ Dal video 'Arne Duncan introduces the Why Open Education Matters Video Competition'.

Rijksmuseum

Inaugurato nel 2011 si è da subito proposto come museo digitale, per questo ha il potere innovativo di cambiare l'idea di museo nella mente e nell'esperienza delle nuove generazioni. Il centro dell'attività di riuso è la piattaforma del sito ufficiale, dove il visitatore trova tutti gli strumenti tecnologici per attuarlo: dopo una visita delle varie collezioni tematiche e per autori, la sezione "Rijksstudio"¹⁴ del sito è un laboratorio dedicato a chi desidera costruire il proprio studio d'arte digitale: è possibile salvare le opere di interesse e costruire una personale galleria, dare vita a nuove creazioni. Ogni riproduzione, tramite un tasto a forma di forbice, può essere scaricata e rielaborata a piacimento. Ma la promozione avviene anche tramite altre biblioteche digitali o piattaforme aggregatori di collezioni, come Europeana o Wikipedia, e tramite i suoi canali social.

Nel 2013 il Rijksmuseum organizza la prima edizione del suo contest 'Make your own Masterpiece', per la migliore creazione di design da opere della collezione.

Google cultural Institute

Progetto lanciato nel 2011, tramite varie iniziative di collaborazione fra Google e 17 musei e archivi internazionali, di cui la piattaforma web aggrega le collezioni digitali¹⁵. Il progetto dichiara la volontà di rendere possibile 'To Experience the art in a new way!' e "fare un'esperienza di Curation della propria collezione personale."

Il visitatore può fare un tour attraverso le collezioni, anche tramite un'app per smartphone. La funzione "Gallerie utente" offre la possibilità di creare collezioni personali a partire dalle collezioni presentate, e di condividerle con un pubblico. Le immagini possono essere scaricate sui propri dispositivi.

L'istituto ha creato anche un Lab con sede a Parigi. Lo scopo principale è quello di sperimentare nuove tecnologie come supporto agli istituti partner del progetto per pubblicare le proprie collezioni e raggiungere un nuovo pubblico. A questo scopo il Lab ospita gruppi di esperti, artisti, curatori, designer ed educatori, in un vero e proprio laboratorio e workshop dove tecnologia e comunità di creativi si incontrano, si confrontano e lavorano su come sperimentare nuove forme e strategie di fruizione del patrimonio culturale.

REMIX and digital libraries: what is possible? what is desirable?

Elena Giusti

In the second week of the MOOC dedicated to "How to use the digital library", the participants discussed on many issues, included that of re-use of digital assets, after debating about what is the set of digital skills to be acquired. REMIX functions and

¹⁴ <https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio/instructions>

¹⁵ <https://www.google.com/culturalinstitute/home>

activities represent an efficient strategy for the implementation of constructivist learning method. In this approach, let's recall, the student is the center of the teaching / learning process, and he proposes new interpretations, new meanings from reuse of data, thus creating new knowledge.

The ability to (re)create is one of the competences in Bloom's taxonomy of learning levels. The last three stages of the Taxonomy, seen in the digital environment, indicate advanced skills and "transformative" learning by students, so that they become able to create new resources. Literate students with information literacy (the first one among the digital skills of an individual) must be able to quote and use the recovered resources. Digital libraries are practical tools for the development of advanced digital skills: through their mix of technology and content, digital libraries allow users to organize digital resources, order and index them, to create connections and reuse them for problem solving purposes, but also to generate new meanings and thus new knowledge. In education, digital libraries facilitate an active and in-depth learning, supporting the constructivist method through technology. This is why different projects offer users the concrete tools, integrated into the platform, to operate a REMIX content found available and create new resources. There is awareness of the fact that reuse is one of the main roads for learning in the digital age.

Remixing challenges

Many issues about Remixing raised during the conversations.

What should be the limit or the extent to content reuse and How? The border between reuse and plagiarism is weak, how do you preserve this border? The dissemination of culture is increasingly global, and new movements for new forms of flexible copyright are trying to meet the demands in the Internet era, to change the traditional models. The complexity of a major cultural challenge represents a cultural challenge, and in this both librarians and teachers have an active role. Among teachers there is awareness of the "copy and paste" practice, much easier thanks to the Internet where there is high information available. Another frequent problem was cited: that of students attitude of underestimating teachers' level of awarness:

Problems of students copying is not something new, but certainly it is now extremely facilitated through the Copy-paste from Internet. Luckily, it is easier to become aware of this. Students often underestimate teachers, believing that they are like idiots and they do not know how to use technology, or even that they are just superficial. I always recommend to cite sources (...) Therefor, I teach them that citing correctly the source certainly make their realiable and authoritative, so I insist very much on that they are doing it accurately.

Considering all these issues, participants have come to agree in the fact that the challenge for today's educators is to be fully aware of the problem, then mastering the tools for re-use provided by digital libraries with a critical approach, finally transmit this awareness to students through guiding in the use of resources offered by the network. Teachers are aware of the importance of their role in this: students are already given guidelines when they are called to use contents (not only from the web), for example by teaching them how to cite sources accurately: this is real problem in schools; a whole Unit of Lesson 3 of the MOOC has been dedicated to the importance to cite properly in order not to make plagiarism in students works.

Remixing opportunities

But is remix is a form of creativity, or is it just copying?

Different expressions have been given to describe Remixing practice: they speak of "shuffle the cards", "repackaging of sources," "shoot for creativity", a "recycling of information". Most of the comments given agree on some points: Remixing starts by integrating and reworking of existing content and aims to produce something which is new, innovative, personal, or useful, and for this reason it can be considered a form of creativity. It is not copy, unless the result is not producing something new, or it is limited to a mere juxtaposition of quotations of other works.

Remixing leads to a new way of looking, interpreting and presenting the resources. for this is

a practice that make minds moving, stimulates the experiment, the desire to try new applications, starting from the responses of those who preceded us."

"With gratitude we keep a dialogue that knows no borders"

Digital libraries and REMIX

Digital libraries offer tools for various forms of reuse (remix, mash-up, collage) and promote the reworking of public domain resources available, through projects, workshops, awarded public contests and creativity competitions. With these strategy, some institutions that decided to digitize their paper collection (not just digital libraries) have gone further, they have presented as cultural institutes which can generate inspiration for new artistic creations, so the invitation to create new collections or new content is explicit. These digital libraries or museums want to create a community around their collections, promoting sharing but also the creative reuse. Being inspiring but also practical.

The following list summarize information on digital libraries or initiatives that promote the remixing, and that have been mentioned in the conversations.

NYPL Labs Remix Residency

The digital library of the New York Public Library and the NYPL Labs team have promoted a contest for one place of REMIX RESIDENCY, in order to "incite to new,

transformative, creative and interesting use of our digital collection", to inspire new works. The workshop provides several resources, from the digitized collection of NYPL: exploration browser collections and reusable resources from the Public Domain Collection of digitized works; download and re-use of digital asset data via API. On the page of digital public domain Collections, the NYPL Labs has created and made available (visible, navigable, and reusable) some illustrative projects to show the possibilities for creative reuse which are provided by the contest.

DPLA and Gif it up in 2015

A contest coordinated by the Digital Public Library of America and DigitalNZ, in collaboration with Europeana and Trove (Digital Library of the National Library of Australia), open to anyone, calls for creative animators to create animated GIF from the public domain materials or resources under CC licenses that allow reuse. A gallery of all creations has been made visible on Tumblr.

Europeana Labs

The "laboratories" of Europeana want to realize the idea that people can "play" with the collections, elaborate new meanings, giving new life to resources. The Labs reunite "rights-cleared images, videos, audio and text files with technical expertise, tools, services and business knowledge." The Labs are called playgrounds where creative teams of experts, designers, artists, are testing and developing new forms of reuse of digital content, gathering in an open Community of Practice. The Labs are held in both virtual environments and physical locations.

From the database of more than 40 million free resources with no licenses, the mash-up of API without limits of reuse or combined with other applications is made possible to anyone who wants to use it. In order to do this, the user need to sign up for an API key via online form.

A project for creative reuse of Europeana collections by creative industries was supported by the Labs network, and it was launched in 2013: "Europeana Creative", in which 26 cultural institutions participated, but also multimedia experts, softwares developers, educators, tourism and creative organizations. Many useful labor documents have been produced during the life of the project, such as guidelines, discussions reports on different topics, business plan examples, and you can download everything in pdf format directly from the project page.

Remix

A portal created by the University of Notre Dame, which aims to realize the developing of digital skills by offering typical tasks that teachers of the University assign to students. The platform allows and assists visitors in a typical tour of exploration, sharing and remix of digital resources: the visitor starts from lists of digital projects, which are searchable from the portal; on the page of each project, visitors are provided with links and tools to accomplish the three phases of

EXPLORE, SHARE, MIX for new realizations by students. They are also presented problems that a student may encounter, such as the evaluation of a resource, copyright issues and licences, etc. The ultimate goal is to make them creating new knowledge.

OER

It is presented as "dynamic digital library and network". On the platform the visitor can explore through educational resources free to be modified and reused, totally or partially. Collected resources have been created by people or organizations who decided to share them online without asking any copyright or asking them partially (each resource has its license and the use permission indicated). Editable resources can then be proposed again on the same platform as being remixed from other resources. The collection of resources collects downloadable and sharable podcasts: textual materials, recorded lectures, practical exercises, video lessons, etc. The project also stimulate participation in a virtual community of educators as a working group who works on the evolution of the curriculum.

The platform also offers practical tools to implement new educational resources, to let the visitor contribute to the OER community. Through editing tools, you can create texts, plan lessons or entire courses (Lesson Builder); the Open Author tool let users recombine texts, images, audio and video files: the results can be saved and shared as additional OERs or freely used as resources for a learning course.

Why open education matters?

The contest was launched in 2012, and supported by organizations dedicated to distribution and re-use of digital content. The tagline says: 'Create a short video that Explains the benefits and promise of open educational resources for teachers, students and schools everywhere.'

It stated that OER allow free reuse for continuous improvement, through modification and re-proposal by others. The project emphasizes the role that OERs play in improving the quality of teaching and learning. They allow widespread access to high quality learning opportunities, enabled by technology and qualified teachers. They accelerate and enrich learning, through testing the digital world and acquiring digital skills. Also, as digital assets are tools they break down the traditional barriers for an education that reach all motivated students.

Rijksmuseum

It was opened in 2011 it is now proposed as a digital museum, because this has the innovative power to change the idea of the museum in new generations' minds and experience. The center for activities of reuse is the official website of the platform, where the visitor can find all the technological tools to realize it: after a tour through the thematic collections and authors, the "Rijksstudio" section of the platform is a lab for all those who want build their own digital art studio: you can save the works of

interest and build a personal gallery, giving life to new creations. Any reproduction, via the 'scissors' button, can be downloaded and reworked at will. But promotion also occurs via other digital libraries or collections aggregators platforms, such as Europeana or Wikipedia, and through Rijksmuseum social channels.

In 2013, the Rijksmuseum launched the first edition of its contest 'Make your own Masterpiece', to create the best design works from the collection.

Google Cultural Institute

The project was opened in 2011, from collaborative efforts between Google and 17 international museums and archives, including those that the web platform aggregates the digital collections. The project declares the intention to make people 'Experience the art in a new way!' but also "have an experience of Curation of his personal collection."

Visitors can have a tour through the collections, even with an app for smartphones. The "User Galleries" feature gives you the ability to create personal collections starting from the available collections and share them with an audience. The images can be downloaded on our own devices.

The institute has also created a physical Lab in Paris. The main purpose of it is to test new technologies as a support for partner institutions to publish their collections and reach new audiences. For this purpose, the Lab hosts groups of experts, artists, curators, designers and educators: here technology and creative communities meet in a real laboratory and workshops, where people work together to test new forms to promote cultural heritage.