

EDUCAZIONE AL DIGITAL CULTURAL HERITAGE

PROGRAMMAZIONE DELLE ATTIVITA' PER L'A.S. 2019-20

Quinta edizione della Settimana delle culture digitali "Antonio Ruberti" **#SCUD2020**

Quinta Edizione del Concorso "Crowddreaming: i giovani co-creano culture digitali" **#CCD2020**

Seconda Edizione dell'Hackathon degli studenti per la "titolarità culturale" **#HackCultura2020**

Quarta Edizione del Concorso Fotografico "Fotografi di Classe" **#FotografidiClasse2020**

Seconda Edizione della Rassegna dei prodotti realizzati sui temi del Digital Cultural Heritage dalle scuole italiane **#RassegnaDCH2020**

Prima edizione delle **#OfficinediCulturaDigitale** (a Matera)

#LRXCULTURE, Progetto etico dedicata al mondo della Cultura basata su tecnologia Blockchain

La quinta edizione della "Settimana delle Culture Digitali "Antonio Ruberti" (**#SCUD2020**) insieme al Concorso "Crowddreaming: i giovani co-creano culture digitali (**#CCD2020**), all'Hackathon degli studenti per la "titolarità culturale" (**#HackCultura2020**), il concorso fotografico Fotografi di classe (**#FotografidiClasse2020**) e la "Rassegna dei prodotti realizzati sui temi del Digital Cultural Heritage dalle scuole italiane" (**#RassegnaDCH2020**), si terranno **dal 30 marzo al 4 aprile 2020** ed avranno come tema preminente la **Convenzione di Faro** e la sua contestualizzazione nell'Era Digitale¹, mentre le "Officine di Cultura Digitale" prenderanno avvio dal mese di ottobre 2019 a Matera (**#OfficinediCulturaDigitale**), nonché del Progetto etico dedicata al mondo della Cultura basata su tecnologia Blockchain **#LRXCULTURE**.

Seguendo il solco tracciato nel 2018 - Anno Europeo del Patrimonio Culturale – **#SCUD2020**, **#CCD2020**, **#HackCultura2020**, **#FotografidiClasse2020**, **#RassegnaDCH2020** e le **#OfficinediCulturaDigitale** affrontano vari temi connessi al patrimonio culturale in forma digitale, il Digital Cultural Heritage che identifica l'insieme dei processi digitali che costituiscono e costituiranno la memoria culturale della contemporaneità con una particolare attenzione al ruolo della cultura digitale nella contestualizzazione della **Convenzione di Faro nell'Era Digitale** e il tema della "Bellezza" quale tratto fondante della nostra identità culturale, esistenziale e produttiva, da scoprire, conoscere e tramandare anche mediante l'uso di strumenti digitali.

Garantire contesto e sviluppi attuativi al «diritto di ogni cittadino all'accesso ai saperi e di essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del digitale per la salvaguardia e la valorizzazione del patrimonio culturale e dei luoghi della cultura» è l'obiettivo posto alla base delle citate iniziative, nella convinzione che il patrimonio culturale, retaggio abilitante i processi di costruzione identitaria, di educazione alla cittadinanza e di promozione del dialogo interculturale, rappresentano sempre di più una risorsa strategica per realizzare una società inclusiva, integrata, meno ingiusta e pacifica.

Tali proposte interpretano, per quanto riguarda la dimensione digitale europea ed internazionale:

- le indicazioni di scenario di **Europa Creativa** per il 2014-2020 e 2021- 2027;
- le **Conclusioni del Consiglio del 21 maggio 2014** relative al patrimonio culturale come risorsa strategica per un'Europa;

¹ <https://www.diculther.it/blog/2019/01/15/convenzione-di-faro-loccasione-digitale-per-la-cultura-litalia-leuropa/>

- La **Raccomandazione** della Commissione sulla **digitalizzazione e l'accessibilità** online del materiale culturale e sulla conservazione digitale del 27 ottobre 2011²;
- la **Decisione del Parlamento** europeo e del Consiglio del 17 maggio 2017, relativa alla nomina dell'Anno Europeo del Patrimonio Culturale (2018)
- la **Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore del patrimonio culturale per la Società**, cosiddetta **di Faro** del 27 ottobre 2005;
- la **Relazione del Parlamento Europeo del 14 maggio 2018** sugli ostacoli strutturali e finanziari nell'accesso alla cultura³;
- la **Risoluzione del Parlamento europeo dell'11 dicembre 2018** sulla nuova agenda europea per la cultura (2018/2091(INI))⁴
- Le Politiche dell'UE in tema di **Mercato Unico Digitale**⁵
- La **Dichiarazione universale dei diritti umani**, proclamata dall'Assemblea generale delle Nazioni Unite il 10 dicembre 1948.

e, a livello nazionale:

- il **Piano Nazionale dell'Educazione al Patrimonio Culturale** promosso dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali (MiBAC)
- il **Piano Nazionale Scuola Digitale** promosso dal Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca (MIUR), che contiene gli orientamenti sulla riforma del sistema di istruzione che individua nel digitale e nell'acquisizione delle relative competenze uno degli assi portanti per diffondere la cultura dell'innovazione nel Paese ed in particolare in ambito scolastico, al fine di sviluppare nelle studentesse e negli studenti capacità di orientamento agli studi e al lavoro e consapevolezza dell'esistenza e del valore delle culture digitali come risorse e beni comuni da conservare come memoria del processo creativo della contemporaneità;
- Il **"Manifesto Ventotene Digitale"**⁶ elaborato da DiCultHer nel 2017 in vista del 2018, Anno Europeo del Patrimonio Culturale;

Per quanto riguarda **'Educazione all'umanesimo solidale**, gli Orientamenti della Congregazione per l'educazione cattolica⁷ a 50 anni dalla *Populorum progressio*

Al mondo dell'istruzione, delle Università, degli Enti di Ricerca e delle organizzazioni culturali nazionali ed internazionali si chiede quindi di animare durante questa programmazione di attività, laboratori, eventi, attività informative, formative, didattiche, di sensibilizzazione nei confronti del mondo dell'istruzione nei settori della valorizzazione, della conservazione, gestione e della produzione culturale digitale, per attuare la "Carta di Pietrelcina⁸" sull'Educazione all'eredità culturale digitale, e per sottolineare ulteriormente l'importanza sociale ed economica del patrimonio culturale oggi e per il futuro, e ridisegnare la prospettiva degli interventi per riaffermare il valore di essere Persone, il valore di essere Cittadini, il valore di essere e far parte di quell'importante visione che si chiama Europa.

Un'occasione per presentare progetti digitali volti a facilitare l'accessibilità e la fruibilità del patrimonio culturale e a comunicare i valori della co-creatività digitale e delle altre forme di esplorazione, conoscenza e comunicazione della nostra identità culturale in Europa e nel mondo.

² https://ec.europa.eu/digital-single-market/sites/digital-agenda/files/en_4.pdf

³ <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?type=REPORT&reference=A8-2018-0169&format=XML&language=IT>

⁴ <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//NONSGML+TA+P8-TA-2018-0499+0+DOC+PDF+V0//IT>

⁵ <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/policies/digital-cultural-heritage>

⁶ <https://www.diculther.it/redpatrimonioculturale/prodotto/il-manifesto-ventotene-digitale/>

⁷ http://www.vatican.va/roman_curia/congregations/ccatheduc/documents/rc_con_ccatheduc_doc_20170416_educare-umanesimo-solidale_it.html

⁸ <https://www.diculther.it/blog/2019/08/01/carta-di-pietrelcina-sulleducazione-alleredita-culturale-digitale/>

La programmazione delle attività DiCultHer per l'anno scolastico 2019-20 prevede:

- **La quinta edizione** della **“Settimana delle Culture Digitali “Antonio Ruberti” (#SCUD2020)** attraverso l’animazione di **eventi** in tutta Italia a cura di università, enti di ricerca, istituti culturali, scuole, musei, aziende, associazioni, etc.;
- **la continuazione di #HackCultura**, l’hackathon degli studenti per la **“titolarità culturale”** finalizzato allo sviluppo di progetti digitali da parte degli studenti delle scuole italiane, per favorire nei giovani, in un’ottica di ‘titolarità culturale’, la conoscenza e la **“presa in carico”** del patrimonio culturale nazionale. Anche questa seconda edizione **#HackCultura2020** si colloca in un contesto di proposte progettuali di metodologie innovative per la valorizzazione del patrimonio - tangibile, intangibile e digitale - centrate sull’**engagement** delle fasce giovanili della popolazione, chiamate, in una logica di esercizio di cittadinanza e di progettazione partecipata, a “prendere in carico” il proprio patrimonio come complesso di risorse di cui aver cura a livello individuale e come comunità.
- **l’estensione a livello europeo** del concorso **“Crowddreaming: i giovani co-creano cultura digitale”**, la cui formula coepetitiva è stata considerata una buona pratica dal programma Erasmus+ KA3. Studenti di scuole italiane, croate, greche e lettoni continueranno il percorso avviato in Italia di ideazione e realizzazione di **“Piazza Europa”**, monumento digitale collettivo alla transculturalità europea, sotto il coordinamento di All Digital e con la collaborazione della European Foundation all’interno del progetto **“Crowddreaming: youth co-create digital culture”**.
- Il concorso fotografico **#Fotografi di classe** promosso dall’Associazione Italiana Insegnanti di Geografia, da De Agostini Scuola e dalla Fondazione Italia Patria della Bellezza, con il patrocinio dell’Associazione Nazionale dei Dirigenti Scolastici, dell’Autorità garante per l’infanzia e l’adolescenza e di E20-Eventi, per promuovere la conoscenza del territorio e l’apprezzamento delle bellezze naturali, culturali, artistiche e produttive del nostro Paese attraverso la diffusione dell’educazione e della cultura geografica e ambientale ai fini di sollecitare ragazze e ragazzi a superare la pura percezione visiva, osservando il paesaggio dei loro luoghi vissuti con occhio critico.
- La realizzazione di **“Laboratori di Umanesimo solidale”** per attuare la cultura dell’incontro per la pace attraverso l’integrazione di comunità educative mediate dalla tecnologia per la progettazione di classi interattive.
- **La realizzazione della “Rassegna dei prodotti realizzati sui temi del Digital Cultural Heritage dalle scuole italiane” #RassegnaDCH2020 a Matera**, quale “comunità di pratica” “tra pari” con i giovani in apprendimento e i loro docenti da realizzarsi in concomitanza della Settimane della Cultura Digitale “Antonio Ruberti” **dal 30 marzo al 4 aprile 2020**.
- **L’avvio delle Officine di Cultura Digitale**, quali meta incubatori della formazione rivolti al Corpo docente delle Scuole italiane di ogni ordine e grado, ai futuri Docenti iscritti ai Corsi di Laurea in Scienza della formazione e agli Studenti sull’innovazione digitale per il Cultural Heritage;
- L’avvio del Progetto etico dedicata al mondo della Cultura basata su tecnologia Blockchain **#LRXCULTURE**, quale strumento di certificazione a disposizione del mondo della Cultura, dell’educazione e della formazione, ma anche il tracciamento di servizi culturali, certificazione degli apprendimenti e delle competenze, lo scambio e la generazione di valore alle esperienze e ai “prodotti” culturali generati dai ragazzi e dal Corpo docente delle Scuole italiane di ogni ordine e grado che hanno realizzato e stanno realizzando partecipando alle varie attività della rete DiCultHer. L’iniziativa si colloca anche come opportunità per una forte azione per la promozione consapevole in ambito culturale di una tecnologia emergente quale la *Blockchain*.

I temi preminenti di questa quinta edizione sono progetti ed iniziative per implementare, valorizzare, riutilizzare, sostenere:

1. **la Convenzione di Faro e la sua contestualizzazione nell’Era Digitale;**
2. **La Bellezza** come tratto fondante la nostra identità produttiva, culturale, esistenziale. Un’identità da scoprire, conoscere e tramandare anche mediante l’uso di strumenti digitali, attraverso riconoscimenti per

gli insegnanti che progettano con i propri alunni uscite didattiche di prossimità finalizzate a valorizzare, promuovere e riscoprire la Bellezza nascosta dei territori limitrofi e a tramandarla attraverso strumenti digitali. La “bellezza che unisce le persone”, tema conduttore della partecipazione Italiana a EXPO DUBAI 2020: la bellezza italiana da sempre elemento di connessione tra popoli, talenti e ingegno, eredità culturale mediterranea e ponte verso il futuro.

3. **il “riuso” del patrimonio culturale digitale reso accessibile da INDIRE, dell’Istituto Centrale del Catalogo Unico, dell’Istituto Centrale per i Beni Sonori ed Audiovisivi e da Europea per sostenere l’integrazione nei curricula scolastici di contenuti digitali originali e di alta qualità;**
4. **il DIGITAL STHEAM, il valore della diversità nell’ecosistema delle Digital Science, Humanities, Technology, Engineering, Arts And Mathematics per rimuovere le barriere disciplinari e di genere;**
5. **il ruolo della cultura digitale nell’agire “Con i ragazzi per costruire opportunità” per sostenere la capacità di immaginare il cambiamento e per sostenere forme di raccordo sociale e culturale, potenziando i processi di riconoscimento e valorizzazione della transculturalità nelle giovani generazioni nel contesto del tema *Periferie, povertà educativa e comunità educante e dell’Educazione all’umanesimo solidale.***

Così come nelle precedenti edizioni, anche queste edizioni di **#SCUD2020**, di **#HackCultura2020** e dei Concorsi **#CCD2020**, **#FotografidiClasse2020**, la **#RassegnaDCH2020** e le **#OfficinediCulturaDigitale**, **#LRXCULTURE** dovranno rappresentare occasione per promuovere la progettualità giovanile e il dialogo sulle problematiche legate al diritto per tutti di avere accesso ai saperi per:

- **garantire il ‘diritto di ogni cittadino all’accesso ai saperi e ad essere educato alla conoscenza e all’uso responsabile del digitale per la piena titolarità del patrimonio culturale’** e riaffermare il valore di essere Persone, il valore di essere Cittadini;
- diffondere la **conoscenza e l’utilizzazione degli** strumenti di comunicazione di rete, attraverso la partecipazione pratica alla Settimana delle Culture Digitali, ai Concorsi e ad HackCultura;
- promuovere **iniziative** per favorire **engagement** e la **titolarità individuale e collettiva sul patrimonio e sull’eredità culturale;**
- affrontare, mediante **l’uso consapevole del digitale** e con approcci innovativi, la conoscenza, la salvaguardia, la valorizzazione dei luoghi della cultura e la consapevolezza del valore culturale del paesaggio con particolare riferimento al proprio territorio analizzato e rappresentato nel contesto europeo e mondiale;
- costruire **contest innovativi intorno a memoria, bellezza, testimonianze, opere, prodotti culturali;**
- incrementare la consapevolezza dell’esistenza e del valore delle **culture digitali come risorsa e bene comune da conservare quale memoria del processo creativo nello spazio e nel tempo;**
- promuovere la **lingua italiana** nel mondo, come lingua di Cultura.

Al fine di chiarire le motivazioni e la natura delle iniziative, sono reperibili all’indirizzo WWW.DICULTHER.IT e ai seguenti indirizzi di rete le **modalità** e i **regolamenti** di partecipazione rispettivamente per:

- **Settimana Culture digitali “A.Ruberti”:** diculther.it/scud2020/ ,
- **Concorso “Crowddreaming”:** diculther.it/crowddreaming2020/
- **#HackCultura2020:** diculther.it/hackcultura2020/
- **#FotografidiClasse2020:** diculther.it/fotografidiclasse2020/
- **#RassegnaDCH2020 :** diculther.it/rassegnaDCH2020/
- **#OfficinediCulturaDigitale:** diculther.it/OfficineCulturaDigitale/
- **#LRXCULTURE:** diculther.it/LRXCULTURE/