Codice rivista: E262892

Codice ISSN 2785-308X

n.2

anno 1

CULTURE DIGITALI

novembre-dicembre 2021

CULTURE DIGITALI

meta-rivista open access per promuovere l'educazione al Patrimonio culturale digitale e le ricerche sul digitale applicato al patrimonio culturale.

www.culture-digitali.eu

SOMMARIO

6 ORGANIZZAZIONE

6 ..... Direzione
6 ..... Comitato Scientifico
7 ..... Comitato dei revisori scientifici
7 ..... Coordinamento editoriale
7 ..... Comitato di Redazione

8 INTRODUZIONE

9 ..... Culture Digitali, anno 2, numero 2

12 ARTICOLI/INTERVISTE

14 ..... Performare opere
Roberto Maragliano
16 ..... Quanti di potere
Piero Chiabra
18 ..... #HACKCULTURA2022
Carmine Marinucci - Giovanni Piscolla
20 ..... Il Museo dell'Industria e del Lavoro di Brescia -MusIL- nel digitale
René Capovin
24 ..... La cultura digitale: diffonderla per non morirne
Piero Chiabra - Stella Cannizzaro - Marco Penso
28 ..... Extended Book
Intervista a Mauro Morellini, a cura di Carmine Marinucci
30 ..... Verso la determinazione di indicatori per misurare l'innovazione culturale
Riccardo Pozzo
32 ..... La cultura maker per l'innovazione digitale
Patrizia Marti - Annamaria Recupero
38 ..... Le due Zone Rosse
Alessandro Blasetti
40 ..... I geopodcast dei Paesaggi Umani
Carlo Infante
44 ..... Rilanciare le arti performative a partire dal digitale
Silvia Cacciatore
48 ..... Libro bianco, Libro verde, Agenda 2030. Propositi dell'Europa e del Mondo per un'educazione democratica globale
Laura Isgrò
52 ..... Il paradigma cooperativo della rete di istituti abruzzesi. Un Faro all'orizzonte per la scuola che verrà
Elisabetta Betty L'Innocente
62 ..... Prendere appunti non solo con carta e penna. Una storia di didattica digitale. Quando la tecnologia crea benessere
Raffaella Calgaro
64 ..... Cultura e tecnologia: NewsMedia4Good
Maria Pia Rossignaud
66 ..... Il paradigma della coproduzione della conoscenza per una nuova cultura della sostenibilità
Antonio Disi
68 ..... CINEMA E ARTE/MUSEI PER LA SCUOLA
Marco Crepaldi
70 ..... Comunità e community per una PA digitale. L'esperienza di PA Social
Michele Morandi
72 ..... Un sapin européen à l'école / An European Christmas tree at school
Marie-Laure CROGUENNEC
76 ..... Il coding a piccoli passi
Annalisa Albano
82 ..... Vademecum della museologia del presente
Maurizio Vanni
86 ..... PROGETTO/RETE LE VIE DEI MEDICI – MUSEO DIFFUSO EN PLEIN AIR
Patrizia Vezzosi

90 ..... The New Poets: Musica e Poesia sfidano l'apatia
Marco Toscano
92 ..... OFFICINA EDUCAZIONE E FUTURI
Claudia Pennacchiotti
94 ..... Proprio lì, davanti a me
Morena Maresia
98 ..... Un decreto silenzioso introduce l'informatica nei percorsi di studio degli insegnanti
Alessandro Bogliolo
100 ..... OPA. Opere perdute e anonime nella tradizione medievale latina: un FISR per una nuova visione della letteratura latina medievale – il digitale per la ricerca
Laura Vangone

102 RUBRICHE

104 ..... **Invito alla lettura *(a cura di Irene Zoppi)***
104 ..... Un patrimonio rivelato: le mostre virtuali della Biblioteca Umanistica dell'Università degli Studi di Firenze *(Walter Scancarello)*
106 ..... **Le parole allo schermo *(a cura di Elisabetta Betty L'Innocente)***
106 ..... La Scuola come comunità patrimoniale
114 ..... **Media Education e Digital Education *(a cura di Giuseppe Lanese)***
114 ..... Non abbassiamo la guardia sul fenomeno del bullismo e del cyberbullismo

116 EVENTI

118 ..... 'Nomadismi digitali': performance, media, conversazioni, esplorazioni urbane *(Pamela Giorgi)*
120 ..... Alphabetica

122 AUTORI

126 POLITICHE EDITORIALI

SOMMARIO

ORGANIZZAZIONE

Direzione

Direttore Responsabile
Carmine MARINUCCI (DiCultHer)

Vicedirettore
Giovanni Piscolla (DiCultHer)

Direttore editoriale
Pamela GIORGI (INDIRE)

Direttore editoriale internazionale
Olimpia NIGLIO (RWYC)

Direttore editoriale per l'Europa
Bernard Hugonnier (ECP)

Responsabile dei rapporti con MiC
Maria Teresa NATALE (ICCU)

Grafiche

Gaia Sitzia
Responsabile impaginato, grafiche e illustrazioni

Comitato Scientifico

Alfredo Adamo, CEO, Alan Advantage
Gianmaria Federico Ajani, Università di Torino, Comitato Scientifico DiCultHer
Solá Akintundé, Presidente West Africa Shared Cultural Heritage, ICOMOS Nigeria
Francesco Antinucci, Consiglio Nazionale delle Ricerche
Angelo Argento, Presidente Associazione Culture Italiae
Gianfranco Bandini, Università di Firenze e AIPH.
Laura Baratin, Università degli Studi di Urbino Carlo BO
Leonardo Barci Castriota, Presidente ICOMOS Brasile, vicepresidente ICOMOS International
Fausto Benedetti, Indire-IUL
Marco Berni, Museo Galileo FI
Letizia Bindi, Università degli Studi del Molise
Elisa Bonacini, Presidente DiCultHer Faro Sicilia
Giordano Bruno, Vicepresidente DiCultHer
Simonetta Buttò, Direttore Istituto Centrale Catalogo Unico (ICCU)
Dino Buzzetti, Consiglio Scientifico DiCultHer,
Fondazione per le Scienze Religiose Giovanni XXIII
Silvia Cacciatore, Università degli Studi di Venezia Ca' Foscari
Stella Cannizzaro, Presidente Associazione DiGenova
René Capovin, Direttore Museo dell'Industria e del lavoro di Brescia
Maurizio Carta, Università degli Studi di Palermo.
Laura Deitinger, Presidente Assoknowledge
Viviana Di Capua, Università degli Studi di Napoli, Federico II
Francesco Di Costanzo, Presidente Associazione PA Social
Maurizio di Robilant, Presidente Fondazione "Italia Patria della Bellezza"
Piero Dominici, Fellow of World Academy of Art and Science, Università degli Studi di Perugia
Fabio Donato, Università degli Studi di Ferrara
Elisabetta Falchetti, ECCOM
Francesco Ficicchia, DS Istituto comprensivo Vittorino da Feltre (CT).
Domenico Fiormonte, Università degli Studi di Roma
Alessandro Fusacchia, Commissione Cultura, Camera dei Deputati
Casimira Grandi, Università degli Studi di Trento
Patrizia Guarnieri, Università degli Studi di Firenze.
Bernard Hugonnier, AEDE France
Vittorio Iervese, Università degli Studi Modena e Reggio Emilia
Carlo Infante, Urban Experience
Paola Italia, Università degli Studi di Bologna.
Livio Karrer, Museo M9 Venezia Mestre,
Anastasia Kavada, School of Media and Communication at the University of Westminster.
Antonio Lampis, Direttore di dipartimento Cultura italiana,
Sara Pagliai, Coordinatore Erasmus Indire
Germano Paini, Presidente Comitato Scientifico DiCultHer
Vincenza Pellegrino, I.I.S. Pertini-Santoni – Crotone
Dunia Pepe, Ricercatore senior INAPP
Flavia Piccoli Nardelli, Settima Commissione Cultura Camera dei Deputati
Riccardo Pozzo, Università degli Studi di Roma, Tor Vergata
Alessandra Ragusa, Università di Catania
Michele Rak, già EHL – European Panel for the European Heritage Label
Antonella Recchia, già Segretario Generale del MiC
Ramon Reig, Università di Siviglia, Dipartimento di Comunicaciòn y Periodismo
Viviana Rizzuto, Presidente Museo dei 5 sensi, di Sciacca
Lucia Rodler, Università degli studi di Trento
Gino Roncaglia, Università degli Studi di Roma
Federico Ruggieri, Direttore GARR
Pierluigi Sacco, Università IULM e Senior Advisor presso OECD
Fatima-Zahra Salih, Université Sultan Moulay Slimane, Beni-Mellal, Maroc
Ernesto Santini, Vicepresidente Smart Buildings Alliance Italia
Paul Schafer, Founder and Director World Culture Project, Canada
Emilio Casalini, Giornalista
Giovanna Castelli, Direttore Associazione CIVITA
Luigi Catalani, Università della Basilicata / Wikimedia Italia
Maria Maddalena Chimisso, Dirigente Scolastico IIS G. Boccardi-U. Tiberio,Termoli (CB)
Antonio Ciaschi, Università Giustino Fortunato
Annalisa Cicerchia, Economista della cultura, Prima Ricercatrice Istat
Fabio Ciotti, Università degli Studi di Roma Tor Vergata
Anna Cipparone, Direttore Museo Conscientia (Cosenza)
Paolo Clini, Università Politecnica delle Marche
Flavio Corradini, Università degli Studi di Camerino
Laura D'Ambrosio, DS IC Sant'Omero Nereto Torano
Andrea De Pasquale, Dirigente della Biblioteca Nazionale Centrale di Roma
Eva Degl'Innocenti, Direttore Museo Archeologico Nazionale di Taranto – MArTA
Ambiente e Energia della Provincia autonoma di Bolzano
Licia Landi, Università degli Studi di Verona
Luca Andrea Ludovico, Università degli Studi di Milano
Alessandro Luigini, Libera Università di Bolzano
Isa Maggi, Coordinatrice nazionale Stati Generali delle Donne
Rosalba Manchinez, Università di Siviglia, Dipartimento di Comunicaciòn y Periodismo
Roberto Maragliano, già Università Roma Tre
Luisa Marquardt, Università degli Studi di Roma3
Marianna Marcucci, Invasioni Digitali
Flavia Marzano, Università degli Studi di Pisa
Laura Moschini, Osservatorio Interuniversitario Studi di Genere (GIO)
David Murolo, Digital Strategies, Cultural Heritage Management
Olimpia Niglio, Hokkaido University
Stefano Oliviero, Università degli Studi di Firenze e AIPH
Claudio Senigagliesi, Vicepresidente DiCultHer
Silvia Soto, Scuola Italiana Dante Alighieri, Cordoba, Argentina
Francesco Taccetti, INFN
Antonio Tarasco, Direttore del Servizio II "Istituti culturali" Direzione generale Educazione, ricerca e istituti cul
Luigi Tomassini, Università degli Studi di Bologna e Società Italiana di Studi Fotografici
Luca Toschi, Università degli Studi di Firenze.
Antonio Uricchio, Università di Bari, Membro del CS DiCultHer
Maurizio Vanni, Direttore Luccamuseum
Franca Verdone, Istituto Omnicomprensivo di Marsicovetere (PZ)
Fabio Viola, Videogame Designer and Producer
Massimiliano Zane, Esperto per la Gestione e la Valorizzazione delle Risorse Culturali
Stefania Zardini Lacedelli, University of Leicester

Comitato dei revisori scientifici

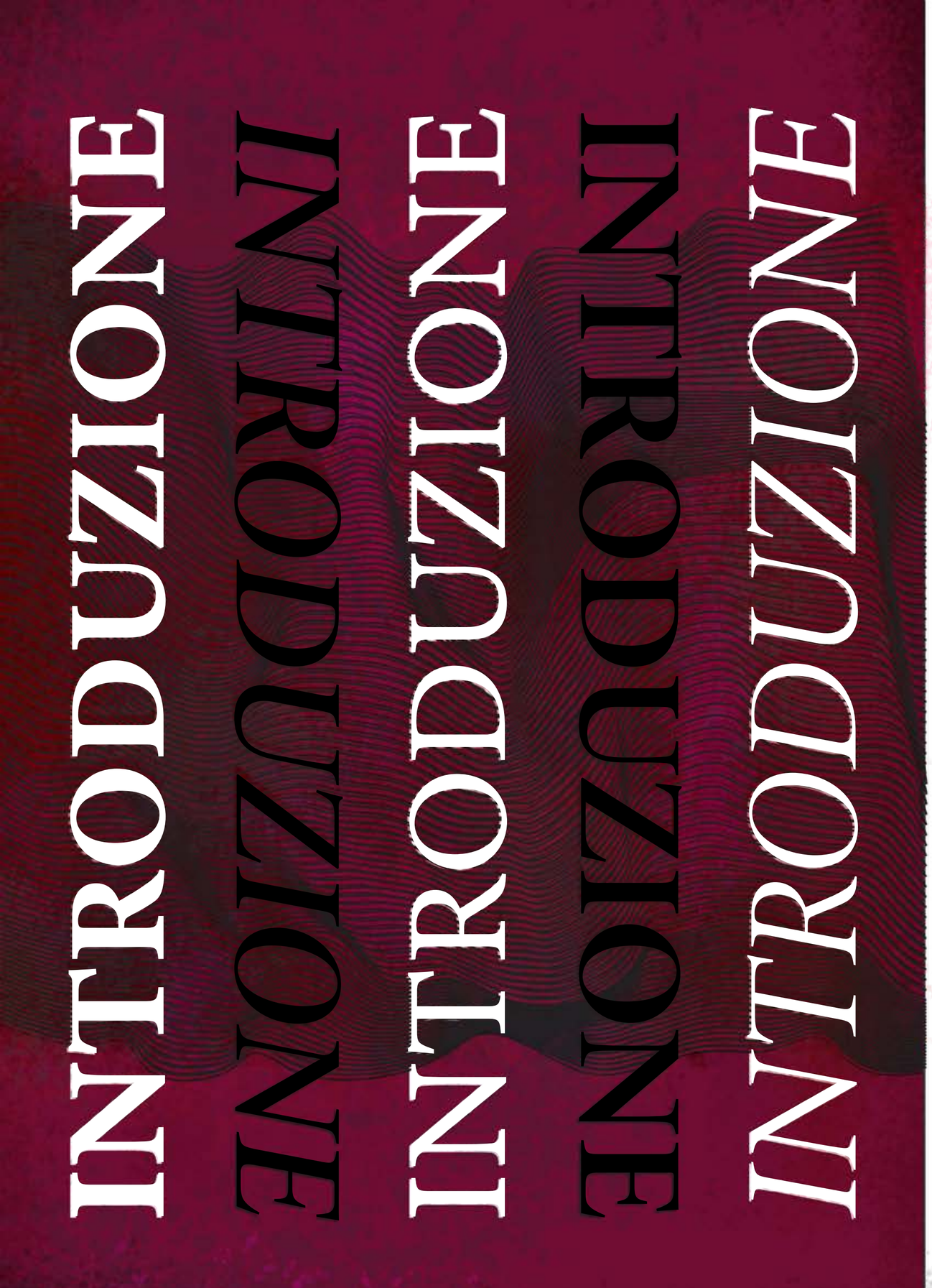
Alessandra Anichini, INDIRE
Marco di Paolo, USR Molise, DiCultHer Molise
Giuseppina Rita Jose Mangione, INDIRE
Alessia Rosa, INDIRE

Coordinamento editoriale

Antonio Di Lorenzo, DiCultHer, Segreteria tecnico scientifica
Elisabetta L'Innocente, Docente, Sceneggiatrice, Social media manager, Social media strategist
Francesca Pizzuti, DiCultHer, Revisione sistematica dei testi, correzione di bozze e editing.
Irene Zoppi, INDIRE, Coordinamento editoriale

Comitato di Redazione

Lucia Abiuso, USR della Calabria
Lucia Ballesteros Aguayo, Università di Cadiz
Luisa Aiello, INDIRE
Renato Angeloni, Università Politecnica della Marche
Michela Antino, DiCultHer
Maria Beatrice Artizzu, Liceo Artistico e Musicale "Foiso Fois" – Cagliari
Kevin Alexander Echeverry Bucuru, Universidad de Bogotà Jorge Tadeo Lozano, Colombia
Raffaella Calgaro, Docente e Laboratorio di Storia (INDIRE)
Francesca Caprino, INDIRE
Daniela Cotimbo, Storico dell'Arte presso Alan Advantage
Rosy Cupo, Università degli Studi di Ferrara
Sara Di Giorgio, Ricercatrice GARR
Annalisa Di Zanni, Liceo Classico, Linguistico, Scienze umane "F. De Sanctis", Trani
Maurizio Guerra, I.I.S. Pertini-Santoni – Crotone
Giuseppe Lanese, Musicista, Giornalista, Esperto di Media Education, USR Molise
Beatrice Nava, Università degli Studi di Bologna
Sara Obbiso, Università degli Studi di Bologna
Viviana Paga, Open Art Image
Cecilia Pallotta, DiCultHer
Gabriella Paolini Ricercatrice GARR
Marco Penso, Associazione DiGenova
Francesca Davida Pizzigoni, INDIRE
Giacomo Pompanin, Dolom.it
Grazia Salamone, Dracma Circulating Culture
Fabiana Spinelli, Archivio storico di Santa Maria di Sopra della Minerva
Federica Tanlongo, Ricercatrice GARR
Viviana Vitari, Bibliotecaria e formatrice.



Culture Digitali, anno 1°, numero 2

(novembre-dicembre 2021)

Archiviato il numero 1 della nostra rivista "Culture Digitali", che ha abbracciato l'ambito temporale dei mesi di settembre/ottobre 2021, anche questo numero 2 della rivista, relativo all'arco temporale novembre/dicembre 2021, presenta rilevanti proposte valoriali sul tema della Cultura digitale, inestimabili e strategiche per le nostre comunità di riferimento.

a cura di:
Carmine Marinucci,

Giovanni Piscolla

La rivista "Culture Digitali" ora ha ottenuto l'attribuzione del codice ISSN 2785-308X.

Anche in questo secondo numero della rivista, in realtà il terzo considerando anche il numero 0 relativo all'ambito temporale luglio/agosto 20221, è stata significativa la grande generosità dei tanti autori e specialisti che hanno voluto dare continuità a questo nuovo strumento editoriale per connettere realtà diverse, in una azione di alta divulgazione scientifica nelle problematiche e nelle sfide sottese alla dimensione educativa nei diversi contesti teorici e applicati della Cultura digitale.

Generosità dei tanti autori che, come per i numeri precedenti, testimoniano il fermento culturale sul tema della Cultura Digitale e la sua rilevanza nei processi educativi, facendoci percepire nuovi spazi di ricerca e di collaborazione attraverso un'attenzione costante all'innovazione, all'interdisciplinarietà, ai temi dell'inclusione sociale, dell'interculturalità, della sostenibilità.

Un numero della rivista particolarmente ricco di suggestioni, approfondimenti ed esperienze significative realizzato grazie ai contributi di alcuni autorevoli membri del Comitato Scientifico, a cui va il nostro particolare ringraziamento. Significativo l'apporto e il ruolo attivo e propositivo del Comitato editoriale e del Comitato di redazione che anche per questo numero della rivista ci hanno fatto pervenire speciali indicazioni e note di approfondimento. Tra questi, un ringraziamento del tutto particolare ad Antonio Di Lorenzo, Elisabetta L'Innocente, Francesca Pizzuti, Irene Zoppi, Maria Beatrice Artizzu, Kevin Alexander Echeverry Bucuru, Jacopo Condò, Maurizio Guerra, Giuseppe Lanese, Marco Penso, Laura Vangone.

Uno speciale ringraziamento a Gaia Sitzia, responsabile della grafica, dell'impaginato e della ricerca delle illustrazioni della rivista, che sta rendendo Culture Digitali identificabile anche da questo punto di vista.

Senza voler entrare nel merito dei numerosi approfondimenti di questo numero della rivista, ben trentuno articoli, alcuni dei quali derivano da temi trattati nei primi *webinar DiCultHer* di questo secondo ciclo iniziato con lectio on-line del 5 novembre

2021, da parte del Prof. Mario Rasetti sui temi dell'Intelligenza Artificiale e del suo impatto sulla conoscenza e sulla società.

Così come questo secondo ciclo di webinar, anche gli approfondimenti della rivista stanno rappresentando dei veri e propri spazi di dialogo tra le comunità scientifiche ed educative nazionali ed internazionali che si riconoscono nelle attività promosse dall'Associazione *#DiCultHer* e che hanno dato origine, peraltro, alla revisione del #Manifesto Ventotene Digitale, che avevamo presentato nel 2017, quale contributo all'anno europeo del patrimonio culturale (2018), in occasione degli ottanta anni dal Progetto di Manifesto "Per un'Europa libera e unita" di Spinelli-Rossi.

Spazi di dialogo e di approfondimento rilevanti che accompagneranno docenti, studentesse e studenti durante questo anno scolastico sui temi delle Sfide di *#HackCultura2022*, L'hackathon delle studentesse e degli studenti per la "titolarità culturale" finalizzato all'attuazione della Convenzione di Faro nell'era digitale, nel contesto delle riflessioni innescate in ambito europeo per un nuovo Bauhaus europeo e dalla Conferenza sul Futuro dell'Europa, con l'obiettivo di sostenere il pieno coinvolgimento dei nostri ragazzi e dei loro docenti nei processi di costruzione identitaria e di cittadinanza attiva per sviluppare la piena consapevolezza del proprio ruolo nei processi di sviluppo identitari, per promuovere la "Titolarità' Culturale" esercitata con diritto e la 'presa in carico' di una responsabilità comune e condivisa rispetto ad un bene comune, che ereditiamo dal passato (o che prendiamo in prestito dal futuro), e che abbiamo la possibilità di progettare e co-creare oggi nell'ambito degli ecosistemi culturali in cui viviamo, sperimentiamo ed esercitiamo, con la prospettiva di lasciare a nostra volta questa eredità a chi verrà dopo di noi.

Queste prospettive non solo rappresentano l'ambito culturale dell'agire di #DiCultHer, ma l'occasione per sperimentare gli assunti e i dettami della Convenzione di Faro attraverso anche una contestualizzazione del concetto di Patrimonio Culturale nelle comunità scolastiche territoriali di appartenenza. Temi ed esperienze queste affrontate sia nel webinar del 17 dicembre 2021, che in questo numero della rivista.

L'auspicio è quello di proseguire questo dialogo, per facilitare e permettere di connettere realtà e contesti diversi, per trarne beneficio dal confronto sia a livello disciplinare che di approccio per lo sviluppo dei necessari approfondimenti teorico e pratici.

Appuntamento al numero 3, relativo all'arco temporale gennaio/febbraio 2022, la cui programmazione editoriale tenderà a consolidare e promuovere collaborazioni creative orientate dall'ideale di un nuovo Bauhaus, dalla Convenzione di Faro e dal Manifesto Ventotene digitale, per condividere esperienze e buone prassi e per costruire un'offerta educativa/formativa integrata e innovativa di proposte valoriali sul tema della Cultura digitale.

ARTICOLI
INTERVISTE
ARTICOLI
INTERVISTE
ARTICOLI
INTERVISTE
ARTICOLI
INTERVISTE

Culture Digitali,
anno 1, n. 2,
novembre-dicembre2021

Performare opere

a cura di:
Roberto Maragliano

Abstract

Nell'era della pandemia, il teatro musicale ha un importante sviluppo sia tecnico sia estetico. I media digitali contribuiscono a questo sviluppo e amplificano non solo gli spazi della ricezione degli eventi ma anche gli spazi della loro costruzione. Questa esperienza può diventare un modello da seguire per tutto il settore dei beni culturali.

In the pandemic era, musical theater has an important development both technically and aesthetically. Digital media contribute to this development and amplify not only the spaces of the reception of events but also the spaces of their construction. This experience can become a model for the entire cultural heritage sector to follow.

Keywords

Rete
Musica
Teatro
Digitale
Interpretazione

"La pandemia ha accentuato e accelerato cose che stavano già accadendo: l'egemonia della Rete, il primato del commercio elettronico, la disabitudine ai teatri, ai concerti, alla vita sociale, il predominio del virtuale sul reale". Questo è dato leggere sul quotidiano nazionale di maggiore diffusione. Indubbiamente sono tanti, tra di noi, quelli che pensano e di conseguenza agiscono muovendo da simili presupposti. Dunque, non è facile smontare un simile pregiudizio, la cui preoccupante gravità consiste nel fatto che venendo logicamente prima, come pregiudizio appunto, finisce col condizionare ogni forma di considerazione e valutazione di ciò che accade, e soprattutto con l'assolvere ogni eventuale peccato di disattenzione pubblica nei confronti di fenomeni che, di fatto, lo smentiscono.

Tra queste eccezioni, sono da includere i segni di vitalità di cui ha dato prova, proprio in questo periodo, il settore del teatro lirico nazionale. Sono dell'idea che il fenomeno meriti considerazioni tutt'altro che di maniera, e, che, soprattutto, per comprenderlo occorra uscire dal terreno degli appassionati o degli addetti ai lavori. Il problema sottostante che si dovrebbe lavorare a portare alla luce, perché è questione che va al di là delle disposizioni settoriali legate ai gusti e alle sensibilità individuali, è quello che si riflette nella difficoltà a dare una risposta ad un interrogativo che provo qui ad esprimere in termini provocatori: perché Manzoni è "scolastico" e Rossini o Verdi non lo sono?

Qualunque risposta, assertiva o problematica, vogliamo fornire ad una simile domanda, è inevitabile che ci si misuri con un assetto di cultura ed una gerarchia di ordini di importanza che, secondo una tradizione ben assestata nell'inconscio collettivo, riserva un ruolo centrale alla scrittura e la stampa e pone in una posizione decisamente più marginale l'immagine, il suono e la riproduzione/produzione multimediale: non è un problema, o meglio non è solo un problema di libro e schermo, è piuttosto una questione legata ai processi di articolazioni o riarticolazioni storiche e geografiche dell'apparato sensorio dell'uomo. Non sarebbe improprio, a questo proposito, chiederci se un modo di considerare l'universo dell'esperire e del conoscere che fa della scrittura il parametro fondativo della cultura sia conforme ai processi di democratizzazione sociale del sapere su cui è cresciuta e si è affermata la sensibilità culturale e politica nazionale nel corso del secondo Novecento. Sulla stessa falsariga, ci si potrebbe ulteriormente chiedere se non sia da rapportare anche a questa lacuna, per così dire 'epistemologica,' la crisi di identità che caratterizza da tempo, come 'cosa che stava già accadendo prima', l'assetto disciplinare delle nostre scuole e delle nostre università. Ma tutto ciò ci porterebbe a toccare nervi troppo sensibili, e troppo coperti, del nostro comune sentire, anche se, ragionando sul tema, ci si troverebbe coinvolti sul versante del significato da attribuire al vincolo di riallineamento europeo prospettato (o, se preferiamo, imposto) dal PNRR.

Quest'ultimo ferimento permette comunque di porre, tornando al tema, la questione di quale contributo abbia dato e stia dando la rete, a livello nazionale e non solo, in ordine alla rivitalizzazione del settore del teatro lirico, proprio nella fase della pandemia, dunque del presunto 'predominio del virtuale sul reale', e di come il fenomeno cui sto alludendo possa assumere un valore paradigmatico per l'intero settore, anzi per l'intera realtà dei beni culturali.

Sbaglieremmo se pensassimo che il ricorso alle infrastrutture dell'universo digitale per 'trasmettere opere' altro non faccia che incrementare le possibilità di fruizione degli eventi, sia pure in chiave sostitutiva, secondo la linea che è stata seguita fin qui con la radio e la televisione, o anche, più recentemente, con gli streaming domestici o pubblici. C'è qualcosa di diverso e di più, nella condizione che stiamo vivendo, un qualcosa che amplia l'idea stessa di teatro, e non solo di teatro musicale, anche se in quello musicale il fenomeno appare ben più pregnante e dunque interessante.

Mi limito a due esempi, di cui c'è ancora significativa traccia, nei media: il Barbiere di Rossini, allestito per l'Opera di Roma dal duo Gatti/Martone nel dicembre 2020, e il Macbeth di Verdi, allestito per la Scala di Milano dal duo Chailly/Livermore nel dicembre 2021. In ambedue i casi, peraltro di sostanza, fattura e rilevanza pubblica assai diverse, è possibile cogliere un uso della rete e del digitale anche (e soprattutto) come componente costitutiva dell'evento stesso. Rendendo possibili soluzioni innovative sul piano della costruzione e della regia che dissociano l'allestimento dall'unità di luogo e di tempo ma anche dall'unità fra attore e spettatore il digitale permette di moltiplicarne le facce e gli usi. Per merito della rete, tutto di quell'evento, ossia preparazione, attuazione, ricezione, diventa spettacolo, essendovi incluso come 'gesto' estetico oltre che politico. Verrebbe da dire, a proposito di queste esperienze, che esse segnano un positivo recupero della migliore tradizione delle avanguardie artistiche novecentesche, con due puntualizzazioni importanti, però: che questo recupero, già importante di per sé, viene in un settore quantomai negletto, per una sorta di vacuo e autolesionistico modernismo nazionale, e dentro una condizione di "plenitudine digitale", dove tutto è mescolato con tutto, senza barriere di distinzione e contenimento.

Due ragioni in più per riconoscere il valore specifico di tali esperienze e per proporle a modello per altre imprese, anche fuori dei circuiti del teatro di musiche. Certo, è più normale che certe innovazioni tecniche e artistiche possano maturare negli ambiti dove il rapporto fra testo e fruizione è lì di tipo performativo e dove, per intenderci, il testo funziona solo se è materialmente interpretato e se l'interpretazione funge da condizione perché lo spettatore 'ci sia'. Se già per la musica questo del rapporto testo/interpretazione è un vincolo da cui non si può prescindere, come mostra il profondo e rivoluzionario cambiamento che l'intero settore ha maturato per effetto dello sviluppo novecentesco delle tecnologie della riproduzione sonora e sonoro/visiva, tanto più questo vincolo vale per il teatro d'opera, la cui resa coinvolge numerosi aspetti, materiali e no, oltre a quelli sonori, e, nell'inspessire e arricchire, anche per merito del digitale, il rapporto fra testo e interpretazione, arriva a virtualizzare il testo e a testualizzare il virtuale (il Barbiere di Gatti/Martone diventa 'testo' e, per così dire, 'virtualizza' cioè problematizza creativamente il testo originario di Rossini).

Quella del teatro lirico, si converrà, è un'arte tipicamente performativa.

Ma è da prendere in considerazione la possibilità che attribuire al digitale, sia in produzione sia in ricezione, il merito di poter rendere performativa buona parte dei nostri atti e delle nostre arti dell'esperire e del conoscere. Assieme a Rossini e Verdi, proprio con il digitale l'intero nostro patrimonio culturale potrebbe e dovrebbe dunque diventare realmente "scolastico".

Quanti di potere

A cura di:
Piero Chiabra

La nostra è una età digitale.

Le tecnologie informatiche hanno pervaso ogni momento della nostra vita quotidiana. E, in questo modo, esse condizionano e, sempre più, determinano l'andamento di ogni aspetto dell'economia, della politica, dell'informazione, della formazione del consenso, della strategia, della guerra. Le tecnologie digitali definiscono la reputazione di un personaggio pubblico e la fluttuazione di un titolo azionario, il successo di una canzone e la possibilità per un missile di superare le difese nemiche. Possono bloccare lo sviluppo di un'impresa, o favorirla, permettere il successo di un'operazione militare, o condannarla al fallimento. In una parola, possono arrivare al punto di determinare l'ascesa e la caduta di una nazione, di un sistema politico, di un ordine mondiale.

E per questo, lo sviluppo di tecnologie digitali sempre più innovative e performanti è ormai definitivamente uscito dagli stretti canoni della competizione commerciale e industriale, per assumere la dimensione di fattore principale nella competizione strategica e politica tra grandi potenze. Chi ha in mano la tecnologia digitale più potente ha in mano il pianeta, è sempre più evidente.

E quindi, quando una nuova tecnologia digitale si affaccia nel mondo, e diviene fattibile, il suo sviluppo, oltreché un fatto tecnologico, diviene materia di lotta tra stati, per conseguire nulla di meno del domino del pianeta.

Ora è il turno dei computer quantistici.

La tecnologia del computer quantistico è veramente rivoluzionaria, nel senso che si basa su principi completamente diversi rispetto a quella dei computer tradizionali, e lo è anche nel senso che promette prestazioni enormemente superiori (si parla di milioni di volte) a quelle dei dispositivi digitali attuali. Il principio di base è la sostituzione del tradizionale bit come unità base di informazione con un "qubit", un dispositivo esotico che può trovarsi contemporaneamente in due stati quantistici sovrapposti, da cui, secondo i principi della meccanica quantistica, può, a seguito di una "misura", collassare in uno dei due. Un grande vantaggio dei qubit rispetto ai bit tradizionali è che, mentre con i bit la quantità di informazione immagazzinabile in un sistema dipende in maniera esponenziale dal numero di bit, con i qubit questa cresce in maniera stratosferica, in maniera molto più veloce della crescita esponenziale, di modo che un numero di qubit anche molto limitato può contenere quantità enormi di informazione. Ma il vantaggio forse principale è che, tra tutte queste configurazioni, tramite un procedimento talmente complesso che non mi provo neanche a spiegarlo qui, è possibile con una sola operazione far "collassare" l'intero sistema di dati a quella che è la configurazione risolutiva di un problema, eseguendo in un attimo operazioni che richiederebbero software estremamente complessi su una macchina tradizionale. Si suppone che i computer quantistici sarebbero in grado di risolvere in un attimo problemi che oggi mettono in difficoltà i più potenti supercomputer, quali la crittografia, le previsioni del tempo, lo studio del comportamento dettagliato di molecole complesse, l'ottimizzazione di profili aerodinamici innovativi, la dinamica dei sistemi economici, le previsioni di borsa, e molti altri problemi, con ricadute enormi in tutti i settori, dalla medicina alla biologia all'economia alle (e ti pareva) tecnologie militari.

Ed ecco quindi che, appena subito dopo che dai primi studi (iniziati nel 1980) sono usciti i primi responsi positivi sulla sua fattibilità, è partita la corsa allo sviluppo di calcolatori quantistici realmente operativi. Va detto che le difficoltà per realizzarli sono enormi: i qubit sono oggetti estremamente critici, che vanno tenuti a temperature prossime allo zero assoluto, e sono soggetti a collassare in maniera spuria al minimo disturbo o interferenza. Anche la logica generale di gestione di queste macchine non è quella algoritmica sequenziale a cui siamo abituati, ma è basata su criteri di logica parallela, che non si applica a tutti gli algoritmi in egual misura, ma è più suggeribile per certuni rispetto a certi altri. Ma le potenzialità operative acquisibili riuscendo a sviluppare questo tipo di dispositivi di calcolo hanno spinto aziende e stati a investire pesantemente nello sviluppo di computer quantistici. L'obiettivo iniziale era raggiungere la cosiddetta "quantum supremacy", vale a dire lo sviluppo di un computer quantistico che riesca a risolvere un problema matematico non risolvibile con un computer tradizionale in un tempo accettabile. Questo primo obiettivo è (o dovrebbe essere, la definizione di "quantum supremacy" è molto labile...) stato conseguito da Google nel 2019, tramite la costruzione di un computer, basato su 53 qubit, il quale, secondo le dichiarazioni di Google, è stato in grado di implementare in 3 minuti e 20 secondi un complesso algoritmo che un supercomputer IBM avrebbe impiegato circa 10000 anni a calcolare (IBM ha risposto che configurando il suo supercomputer con processori aggiuntivi ce l'avrebbe fatta in due giorni e mezzo, ma tant'è...).

Ed ecco, ora, la notizia bomba: un team cinese ha sviluppato un computer quantistico, basato su una tecnologia diversa e altamente originale, e che conta 66 qubit, il quale è in grado, secondo quanto da loro dichiarato, di svolgere calcoli in modo dieci milioni di volte più veloce del computer quantistico di Google. Questa notizia, ai fini della competizione globale Cina-USA, è molto più importante dei tanto strombazzati lanci di missili ipersonici e delle spedizioni lunari: essa dimostra (forse per la prima volta) che la Cina è veramente competitiva in un settore realmente avanzato della tecnologia, e non si limita a seguire gli USA ma, in qualche modo, a precederli. Chiaramente, anche qui, c'è probabilmente un elemento di esagerazione e di propaganda. Inoltre, l'IBM ha già un computer quantistico da 65 qubit, che dovrebbe eguagliare la potenza di quello cinese, è vicina a terminare un computer quantistico da 127 qubit ed ha annunciato un computer da 1000 qubit entro il 2023 (Se veramente un simile computer potesse essere applicato ad un problema pratico, la sua potenza di calcolo sarebbe qualcosa di difficilmente concepibile per una mente umana...). D'altro canto, sappiamo adesso che i cinesi hanno una tecnologia dei computer quantistici competitiva, e non sappiamo cosa stiano escogitando: sicuramente non rimarranno fermi.

Gli USA e la Cina sono oggi in fortissima competizione politica, economica, commerciale, militare e, soprattutto per quel che ci riguarda, tecnologica. Ma, a differenza di quanto successo con la guerra fredda, la loro competizione tecnologica si svolgerà solo in maniera secondaria con una corsa allo spazio o a missili sempre più veloci e performanti: la vera, vitale competizione sarà portata avanti nel chiuso di stanze criogeniche, sviluppando strani dispositivi il cui funzionamento sfida quasi la comprensione umana, e che sono caratterizzati nel loro funzionamento da una quasi inesprimibile delicatezza e criticità, ma che al tempo stesso recano in loro il segreto di capacità di calcolo sconfinate, che possono portare chi vincerà questa lotta al dominio sulla nostra civiltà.

La lotta è in corso, e chi sarà il vincitore lo vedremo. E noi europei? Ah sì, la Commissione ha lanciato una iniziativa finanziata, la "European Quantum Technology Roadmap". Che sta producendo una buona quantità di bellissimi documenti e programmi di lavoro. In cui si esprimono tante buone intenzioni. In realtà, noi europei stiamo seduti e ci godiamo la partita, facendo il tifo per l'una o l'altra squadra.

Finché dura.

REFERENZE

1. https://interestingengineering.com/chinas-new-quantum-computer-has-1-million-times-the-power-of-googles
2. https://www.science.org/content/article/ibm-promises-1000-qubit-quantum-computer-milestone-2023
3. https://spectrum.ieee.org/qubit-supremacy
4. https://www.nature.com/articles/d41586-021-00533-x

#HACKCULTURA2022

a cura di:
Carmine Marinucci
e
Giovanni Piscolla,
(Presidente e Vicepresidente DiCultHer)

Al via la quarta edizione di ***#hackCultura2022***, **l'hackathon delle studentesse e degli studenti** per la titolarità culturale e la presa in carico del patrimonio culturale dei territori. Una iniziativa di sostegno all'attuazione della Convenzione di Faro nell'era digitale e del ***Manifesto Ventotene*** digitale, i cui risultati saranno esibiti nella ***Rassegna*** dei prodotti digitali realizzati dalle Scuole italiane durante la settima edizione della ***Settimana delle Culture digitali "Antonio Ruberti"*** (9-15 maggio 2022).

#HackCultura2022 è promosso dall'Associazione internazionale ***DiCultHer***, in collaborazione con INDIRE, ICCU, Movimento europeo, Cultura Italiae, Stati generali delle donne, Media2000, DiGenova e le associazioni ***DiCultHer Faro Sicilia***, ***DiCultHer Faro Molise*** e Rete Faro Abruzzo.

Convenzione di Faro, Conferenza sul Futuro dell'Europa, nuovo Bauhaus europeo, Manifesto Ventotene Digitale, rappresentano gli obiettivi e il contesto di questo rinnovato appuntamento culturale per il paese per sostenere il protagonismo delle nostre studentesse e dei nostri studenti sui temi del Patrimonio culturale, la cultura digitale, l'Europa.

Per DiCultHer e i suoi partner che sino ad ora si sono assunti la responsabilità di sostenere il protagonismo delle nostre studentesse e dei nostri studenti sui temi della "Cultura Digitale", **attraverso la partecipazione attiva alle undici SFIDE che costituiscono questa quarta edizione di #HackCultura2022, rappresentano occasioni** rilevanti, irrinunciabili, di coinvolgimento attivo delle nostre ragazze e dei nostri ragazzi su temi del Patrimonio culturale, il digitale e l'Europa. Veri o e propri **spazi di dialogo** e di approfondimento con il mondo della Scuola per sostenere una **"Cultura Digitale"** attraverso un'attenzione costante all'innovazione, ai temi dell'inclusione sociale, dell'interculturalità, della sostenibilità e del contrasto dei pregiudizi verso le differenze di ogni genere, di cultura, di età, di provenienza, di abilità, di colore della pelle.

Undici SFIDE per **veicolare l'uso e la consapevolezza del valore delle tecnologie digitali** per la **salvaguardia, rappresentazione e valorizzazione dei patrimoni culturali** – materiali e immateriali – tra le ragazze e i ragazzi delle nostre scuole di vario ordine e grado, **con progetti e sfide proposte agli insegnanti e alle classi per la conoscenza, l'approfondimento e la restituzione dei saperi e delle emozioni relative ai propri patrimoni culturali**, con l'obiettivo di favorire la **titolarità culturale** per una nuova **"Megàle Hellàs"**, che sappia raccogliere la straordinaria eredità culturale italiana ed europea, accrescendola grazie alla creatività dei suoi giovani e valorizzandola col coinvolgimento delle **«comunità di patrimonio»**, nello spirito della Convenzione di Faro e del Manifesto Ventotene digitale. Una opportunità per ascoltare i nostri giovani su quel che ci aspettiamo dall'Europa domani e su come possiamo contribuirvi oggi, per immaginare ***"un'Europa splendente, ospitale e pulita, dove il sole costituisce la primaria fonte di energia. Il sole che dona forza alle piante e agli animali e fa crescere bambini e giovani. Il sole dell'intelligenza, capace di dirimere l'oscurità dell'ignoranza e della violenza, può darci felicità e saggezza"***.

Sono queste le suggestioni sul tema dell'Europa che, dopo la **presentazione del Manifesto Ventotene Digitale, sia nel corso del Webinar DiCultHer n. #38** di venerdì 12[1] u.s., sia all'interno dell'incontro degli Stati Generali delle Donne, sempre il 12 u.s.[2], nonché nel corso dell'Assemblea Nazionale dell'Associazione PA Social[3], trovano riferimento operativo in **#HackCultura2022** attraverso ben **due Sfide dedicate**, con l'obiettivo di sostenere una **"appropriazione culturale"** nei confronti della **"formazione alla cittadinanza europea"**. La prima, la Sfida n. 7, dal titolo,"La Grande scrittura. Mille mani per una storia" per la **realizzazione di romanzi "a più mani", "collettivi"** sull'Europa, la seconda, la Sfida n. 8, dal titolo, L'EUROPA: "La nuova Città del sole".

#HackCultura2022, "sfida" docenti e studenti anche su altri temi, naturalmente tutti interconnessi, per stimolare sensibilità e attenzioni su questioni rilevanti della contemporaneità, come per esempio con la SFIDA 1: Riuso di contenuti digitali aperti che prevede la selezione e il riuso delle risorse aggregate nelle principali Banche Dati nazionali ed internazionali contenenti "oggetti" digitali culturali per realizzare ricerche, pubblicazioni, presentazioni, risorse interattive. Per DiCultHer una Sfida particolarmente rilevante perché abitua studentesse e studenti a ragionare sulla proprietà intellettuale dei dati e a tutti gli aspetti di legalità connessi alla creatività digitale.

Sul piano della **solidarietà**, **la SFIDA 2: Laboratori creativi di Umanesimo Solidale,** in collaborazione con **Scholas Occurrentes**, la Scuola di Papa Francesco, che prevede la costruzione di opere digitali congiunte realizzate da ragazzi di culture diverse in cui la creatività digitale viene stimolata per l'elaborazione di un tema "solidale" e "inclusivo" in cui si valorizza l'interculturalità tra gruppi di giovani, che verranno accompagnati in attività di riconoscimento e di scambio dei rispettivi valori patrimoniali.

Da un oggetto racconta la tua scuola e scopri il Patrimonio della tua scuola, due sfide, la 3 e la 4, in collaborazione rispettivamente con ICCU e con INDIRE, nella prospettiva di realizzare un "***Museo virtuale delle Scuole italiane***". **Due Sfide** che prevedono la realizzazione di storie digitali per raccontare un aspetto della propria scuola attraverso un oggetto simbolico che rappresenti una componente del patrimonio culturale della scuola stessa.

#ItineraridiBellezza, **è il titolo della Sfida n. 5 per "raccontare" e far proprio la bellezza che ci circonda** perché ovunque rivolgiamo lo sguardo possiamo trovare diverse espressioni di Bellezza che sono uniche per quel preciso territorio. Le diverse unicità messe insieme creano quell'incredibile caleidoscopio di bellezze che è il nostro paese, diventando parte integrante della nostra identità. Con questa Sfida, realizzata insieme con la Fondazione Italia patria di Bellezza, vogliamo risvegliare, attraverso le ragazze e i ragazzi delle nostre scuole, le coscienze e stimolare la capacità di riconoscere la grande bellezza che è presente ovunque nel nostro paese.

Sull'Agenda 2030 delle NU, ben due SFIDE, la n. 6 e la n. 10. La prima, dal titolo "***Adotta un Goal dell'Agenda 2030 delle NU*** per una **"cittadinanza" consapevole, responsabile,** per uno sviluppo sostenibile del pianeta, per la protezione della natura, per la salvaguardia e la valorizzazione dei patrimoni di cui dispone l'umanità". Una Sfida che pone questioni Etiche per orientare l'azione di coloro che sono stati delegati da noi tutti a governare, per assicurare alla popolazione una **vita** degna di essere vissuta. ***"Vedere è un atto". Lo sguardo degli studenti sul goal 4 dell'agenda 2030"*** **è il titolo della seconda Sfida, la n. 10, per tentare di coinvolgere le studentesse e gli studenti a rispondere alle domande**: Ma per Te in cosa consiste l'istruzione di qualità? Come immagini questa relazione con gli altri goal dell'Agenda 2030? E' un luogo, una relazione, un oggetto, un sentimento, una opportunità? Qualcos'altro? In sostanza come si manifesta questa qualità nella vita scolastica?

Infine, ma non ultima per rilevanza, **la SFIDA n. 11 dal titolo *"La Panchina Rossa"* in collaborazione con Stati generali delle donne, PA Social e Indire, per chiamare in causa studentesse e studenti per concorrere a prevenire e contrastare la violenza contro le donne, con idee, suggestioni, proposte così come indicato nella *Convenzione di Istanbul* ma anche in altri atti d'indirizzo nazionali ed europei come** il ***Piano d'azione per la Democrazia Europea*** o la ***Carta dei diritti fondamentali dell'UE*** orientata a rendere diritti e valori dell'UE più tangibili in relazione ai **diritti delle vittime e l'accesso alla giustizia, la parità e inclusione, la lotta al razzismo e il pluralismo, i diritti sociali e l'istruzione e la formazione inclusive, i diritti economici, i diritti dei minor**i.

Una Sfida che approfondisce alcuni contenuti già trattati in altre Sfide di **#HackCultura2022**, in quanto obiettivi centrali, trasversali, **al pari del digitale**, che rappresenta il terreno su cui confrontarsi anche ai fini dell'integrazione sistematica dell'**ottica di genere** all'interno di tutte le politiche e di tutte le azioni nel pieno accoglimento del principio del mainstreaming. Ulteriore finalità prioritaria è quella di far emergere da parte dei ragazzi proposte dedicate alle Digital SHTEAM (Science, Humanities, Technology, Engineering, Arts and Mathematics), quale nuovo approccio valoriale alle nuove competenze della contemporaneità.

Questa Sfida, che si tematizza su due questioni fortemente attuali e collegate: la **parità di genere** ed il **contrasto alla violenza** per costruire relazioni positive a scuola, per superare gli stereotipi, riconoscere e rispettare le differenze al fine di superare le disuguaglianze e promuovere la cultura delle pari opportunità. **Una SFIDA** per far conoscere le importanti iniziative assunte sul piano internazionale come **La Convenzione di Istanbul**, che rappresenta oggi il quadro di riferimento per tutte quelle azioni atte a prevenire e contrastare la violenza contro le donne e la violenza domestica, **la cui conoscenza è un dovere per salvare vite umane**.

Protagonismo quindi delle giovani generazioni nei processi di valorizzazione dei patrimoni culturali, ma anche degli insiemi di pratiche e saperi immateriali che determinano il senso di appartenenza ai luoghi, l'impegno nella cura dei beni comuni, la responsabilità verso i paesaggi condivisi, il rispetto della molteplice e caleidoscopica ricchezza dei modi di abitare il mondo e di fare comunità, sono gli obiettivi intrinseci di #HackCultura2022, , l'hackathon delle studentesse e degli studenti per la titolarità culturale e la presa in carico del patrimonio culturale nazionale ed europeo.

Per partecipare

Per partecipare a questo rinnovato appuntamento culturale per le nostre Scuole, **assolutamente GRATUITO**, basta seguire le indicazioni https://www.dicultther.it/hackcultura2022-lhackathon-degli-studenti-per-la-titolarita-culturale/. La scadenza per l'iscrizione alle singole Sfide è prevista per il 31 gennaio 2022, mentre la scadenza per la presentazione del RISULTATO della Sfida è il 30 aprile.

La presentazione da parte dei vari team di studenti del RISULTATO della Sfida avverrà nel corso della quarta edizione della *"Rassegna dei prodotti realizzati sui temi del Digital Cultural Heritage dalle scuole italiane"* durante la settima edizione della ***Settimana delle culture digitali "Antonio Ruberti" (9-15 maggio 2022***. Per questa quarta edizione di HackCultura2022, DiCultHer e Koor hanno predisposto una Piattaforma che mette a disposizione dei Referenti dei Team scolastici una serie di servizi e specifiche funzionalità utili per realizzare il prodotto digitale in risposta alla SFIDA prescelta in modo collaborativo con il proprio Team.

REFERENZE

1. https://www.dicultther.it/webinar-38-del-12-novembre-2021-manifesto-ventotene-digitale-2021/
2. https://www.dicultther.it/blog/2021/11/03/il-manifesto-ventotene-digitale-viene-presentato-il-12-novembre-nellevento-dalla-carta-di-milano-expo2015-alla-carta-di-expodubai2021/
3. https://www.pasocial.info/2021/11/10/la-comunicazione-digitale-centrale-per-il-pnrr-e-la-ripresa-il-16-novembre-pa-social-si-riunisce-a-roma-per-lassemblea-nazionale/

Il Museo dell'Industria e del Lavoro di Brescia -MusIL- nel digitale

a cura di:
René Capovin

Abstract

This articles presents some digital projects promoted by musil – Museum of Industry and Labour of Brescia. After a short reflexion on the impact of digital turn on the real life of museums, the focus will be on two open, audiovisual platform («Lezioni di Lavoro» and «Museums in Short») and on the creation of three digital, home-made exhibits.

Keywords

Digitale	*Digital*
Installazioni	*Exhibits*
Piattaforme	*Platform*
Open Source	*Open Source*
Interattività	*Interactivity*

Il musil – museo dell'industria e del lavoro di Brescia ha cercato di cogliere le opportunità offerte dal digitale attraverso una serie di progetti. Prima di passare ad elencarne alcuni, due premesse.

La prima è che «digitale» soprattutto in ambito museale puo' essere declinato in modo generico, ma anche specifico. Investire sulla presenza del museo nei canali social ha sicuramente a che fare con il digitale, ma si tratta di una strategia comune, anzi (quasi) obbligata. Decidere di usare i canali social per mediare (cioè tradurre in un altro codice) il patrimonio custodito o le attività didattiche del museo significa impostare qualcosa di diverso e di più rispetto a una «semplice» campagna di marketing. Le sovrapposizioni sono inevitabili, ma si tratta di due distinti tipi di attività, che richiedono tra l'altro competenze diverse. Questa distinzione porta a chiedersi quale sia l'attività caratteristica del museo rispetto ad altre istituzioni culturali, anch'esse alle prese con la svolta segnata dal digitale. Ci torneremo.

La seconda premessa è che il termine «musei» riunisce cose che dovrebbero essere distinte. I musei di piccole o piccolissime dimensioni hanno più a che fare, nella loro vita quotidiana, con le biblioteche di paese o con le piccole associazioni culturali che con i musei da decine o centinaia di dipendenti. L'identità a livello di tipologia istituzionale nasconde spesso una profondissima eterogeneità, a livello di organizzazione ma anche di potenzialità progettuali e priorità.

Questa seconda premessa torna utile per inquadrare il musil, trattandosi di un sistema museale medio-piccolo (fondi ordinari: circa 200.000 euro), ma che cambierebbe di scala se il progetto della sua Sede Centrale diventasse realtà. Questa scissione tra la realtà di quello che c'è e un futuro più strutturato, ma solo possibile (e oggi abbastanza improbabile), ha caratterizzato tutta la vita del museo, nato nel 2008 con l'inaugurazione della sua prima sede, il museo dell'energia idroelettrica di Cedegolo, seguita a breve (2009) dall'apertura del magazzino visitabile di Rodengo Saiano e dal rilancio del Museo del Ferro di San Bartolomeo.

Si parla quindi di un museo relativamente piccolo per organico e budget ma con sedi e collezioni significative, con particolare riferimento all'ambito cinematografico. Eccoci alla prima premessa: a oggi rendere accessibile il patrimonio custodito resta un tratto distintivo dell'istituzione museale. Non credo che continuare a muoversi su questa traccia sia automaticamente indice di «passatismo», non da ultimo perché si tratta di vedere cosa si intende per «patrimonio». Ed eccoci agli esempi.

Il musil conserva il fondo Gamma Film, la ditta fondata da Roberto Gavioli cui si deve tra l'altro l'invenzione del format del «Carosello» animato, ma anche una serie di sperimentazioni a livello di film industriali e tecniche digitali. Il fondo comprende macchine, semi-lavoratori, libri, pellicole, locandine…La mostra permanente dedicata al cinema presso la sede di Rodengo Saiano ne rende accessibile una parte, un'altra parte è visibile nell'annesso magazzino visitabile.

Il Concorso Nazionale Roberto Gavioli, lanciato nel 2008, è dedicato ai documentari su industria e lavoro e intende estendere la logica della patrimonializzaizone al contemporaneo: si tratta di raccogliere materiale, in questo caso audiovisivo, con l'obiettivo di renderlo accessibile soprattutto alle scuole. Ne sono nate le «Lezioni di lavoro» [1], un format che permette di portare alcuni temi fondamentali del lavoro contemporaneo (la salute sui luoghi di lavoro, l'ambiente, le nuove tecnologie etc.) in classe, utilizzando anche il canale streaming del museo [2]. Ovviamente anche il musil, in tempo di Covid, ha rivisto la propria offerta didattica in modo da renderla almeno in parte fruibile anche online o in classe: «Lezioni di lavoro» aveva precorso, pur di poco, i tempi.

Altro esempio di patrimonializzazione del contemporaneo condotta grazie alle opportunità del digitale è Museums in Short [3], piattaforma open gestita dal musil che raccoglie «corti» realizzati da o per musei: dal 2008 sono oltre 300 i filmati, liberamente accessibili ad appassionati ed esperti, provenienti da musei principalmente europei. Ogni anno una cerimonia premia il miglior video, individuato dalla giuria di esperti e dal voto del pubblico. Nell'albo d'oro figurano il Victoria & Albert Museum e il Van Gogh Museum, ma anche il bellissimo Micropia di Amsterdam o il Museo dell'emigrazione di Gdynia, vincitore nel 2021 con un'animazione davvero coinvolgente.

Il digitale per un museo significa anche soluzioni espositive inedite, non sempre troppo costose da essere affrontare da un museo piccolo: negli ultimi 2 anni al museo di Cedegolo sono state inaugurate 3 installazioni digitali interattive, tutte concepite e realizzate dal nostro responsabile dell'area tecnica, Fabio Ghidini, nell'ambito di progetti da poche migliaia di euro. In particolare :

La nuova Sala delle Sfere

Fig.1.

Sala delle Sfere

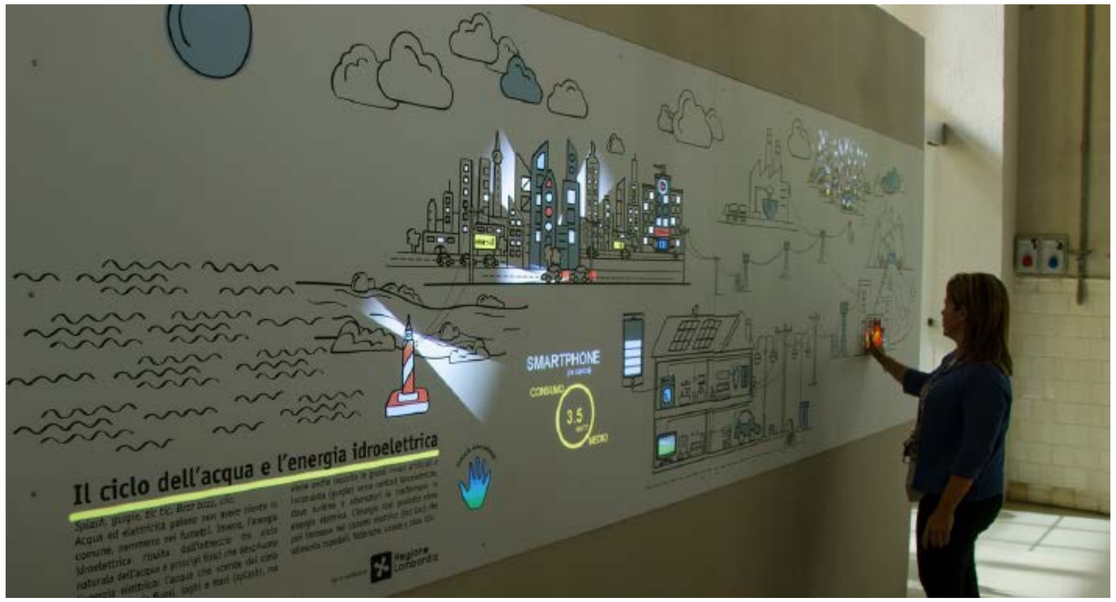
La sala è stata protagonista di un intervento di riammodernamento grazie a un progetto finanziato da Fondazione della Comunità Bresciana. Al suo interno è stata realizzata una nuova suggestiva installazione sul tema delle precipitazioni meteorologiche: grazie a dei sensori, le videoproiezioni su due grandi calotte sferiche si adattano e si modificano a seconda della presenza e del movimento delle persone nella sala. L'installazione è basata sui dati raccolti dalla stazione meteorologica semi-professionale funzionante preso il museo e connessa con il Centro Metereologico Lombardo, al quale trasmette le informazioni in tempo reale.

La sandbox

Risultato di un progetto sviluppato da alcune università statunitensi per promuovere l'educazione scientifica informale relativa ai bacini idrici e al loro rapporto con il territorio, questo exhibit combina le potenzialità della visualizzazione 3D con l'interattività offerta dalla sabbia per far toccare con mano concetti di geologia e per modellare, come nel nostro caso, precisi profili idrografici: la sandbox di realtà aumentata (AR), infatti, consente agli utenti di creare modelli di topografia dando forma alla sabbia, che viene poi aumentata in tempo reale con una mappa a colori indicante altitudine, linee di contorno topografico e acque. Il sistema insegna come leggere una mappa topografica, il significato delle linee di contorno, delle acque, delle zone di bacino idrografico, ecc..

Fig.2.

Parete interattiva



La Parete interattiva

il percorso di rinnovamento del museo è proseguito nel 2021 con l'introduzione di una nuova installazione fortemente interattiva e innovativa: una parete interattiva ("interactive touch wall") che sintetizza il ciclo naturale dell'acqua, illustrando il ruolo svolto dalla tecnologia nel trasformare tale processo in energia elettrica. Il tocco della mano dell'utente su una delle figure dell'illustrazione viene rilevato dal sensore, che invia il segnale a un computer e questo invia a un proiettore (posizionato sopra alla parete) il comando per proiettare un'animazione proprio in corrispondenza dell'illustrazione toccata.

Ci pare una bella declinazione di cosa può essere il digitale per i musei:
open, interattivo, evoluto ma a portata.

REFERENZE

1. Cfr. https://www.musilbrescia.it/it/scuole/lezioni-di-lavoro-new.asp
2. Cfr. https://musilbrescia.stream/
3. Cfr. https://www.museumsinshort.eu/home/

a cura di:
Fabiana Spinelli

La cultura digitale: diffonderla per non morirne

Abstract

L'avvento delle tecnologie digitali sta rivoluzionando la struttura stessa della società. Questo, tuttavia, oltre a promesse di enormi progressi civili e intellettuali, porta a scompensi e a problemi, tra i quali occupa un ruolo centrale quello dell'"analfabetismo digitale", ossia quello del ritardo culturale di chi non riesce a padroneggiare le tecnologie, in particolar modo studenti, anziani e lavoratori in ritardo culturale. Per contribuire ad affrontare questi problemi, alcune persone, da sempre attive nel settore delle tecnologie digitale, hanno fondato diGenova, una OdV che si occupa di ideare, mutuare, applicare e diffondere nuove iniziative per al diffusione della cultura digitale nell'ambito di Genova e della Liguria, in collaborazione con scuole, università e istituzioni culturali. Le attività di diGenova si sono orientate, in una fase iniziale, soprattutto verso gli studenti dell'ultimo anno delle scuole superiori per poi, gradualmente, estendersi ad una platea sempre più vasta di studenti ed anziani, con un portafoglio di azioni e programmi sempre più vasto, e gradualmente sempre più orientato a valorizzare il coinvolgimento e l'interazione con i discenti stessi, al fine di massimizzarne la partecipazione e la motivazione. Le azioni di diGenova proseguono e si espandono in continuazione, con una continua progettazione di nuove iniziative.

The advent of digital technologies is radically changing the structure of our society, with potentially unmeasurable consequences on its social structure. This, in addition to great potential benefits, is however bringing problems to vast categories of people, such as students, elderly, or technologically displaced workers. It is in order to give a contribution to deal with these problems that a group of persons, who have spent their life in dealing with digital technologies, have established diGenova, a volunteer organization with the mission of imagining, developing applying and disseminating new initiatives for the diffusion of digital culture, in collaboration with schools, universities and other cultural associations. diGenova's activities have been initially oriented towards the student of the High Schools' last year, and then gradually extended towards students of the lower grades, as well as elderly people, through the development of a portfolio of initiatives increasingly focusing upon the involvement and the interaction with learners, in order to maximize their participation and motivation. DiGenova's actions continue to expand without pause, with a never ending design of new activities.

Keywords

Rivoluzione digitale
Cultura digitale
Formazione
OdV
Soft Skill

Che le tecnologie digitali stiano profondamente trasformando il mondo in cui viviamo è una cosa detta talmente tanto spesso da essere ormai diventata quasi un luogo comune. Ma è profondamente vero.

La rete, e la disponibilità di smartphone, tablet, laptop e PC a basso costo nelle mani di chiunque ha completamente cambiato il nostro modo di vivere, facendo invecchiare e sparire usi e costumi vecchi di secoli, e portandoci a scoprire nuove opportunità e nuovi orizzonti. Ma non è finita qui: le nuove tecnologie in arrivo, come l'Intelligenza Artificiale, la realtà virtuale e aumentata, i computer quantistici, promettono di trasformare il nostro mondo in modi che non riusciamo neanche a concepire.

È una vera, autentica rivoluzione.

Ma, come diceva qualcuno che di queste cose se ne intendeva, una rivoluzione non è un pranzo di gala. E la rivoluzione digitale non fa eccezione.

Come un fiume in piena, la rivoluzione digitale travolge tutto ciò che trova davanti a sé compenetrandolo, pervadendolo e disarticolandolo, e lasciando dietro di sé una gran quantità di rovine: organizzazioni disfunzionali, sistemi scolastici obsoleti, modi di comunicazione superati.

E, soprattutto, tanta, tanta gente.

Studenti ancora prigionieri di un sistema scolastico imperniato sul paradigma crociano-gentiliano della scuola idealistica, che impedisce loro di procurarsi gli strumenti per comprendere il domani e programmare per sé stessi un futuro dignitoso. Anziani non più in grado di comprendere e padroneggiare le nuove tecnologie, che vedono, per questo, sempre più ristretta la loro libertà di azione. Lavoratori, le cui conoscenze e la cui esperienza è diventata obsoleta, e per questo espulsi dal ciclo produttivo, che faticano, per età e cultura di base, a riconvertirsi alle nuove tecnologie e ad assicurarsi un futuro professionale accettabile. Sono loro le vittime di questa rivoluzione. Sono loro, gli "analfabeti digitali", secondo una locuzione sempre più in voga. E la situazione sta cominciando a diventare preoccupante, soprattutto alla luce dell'ingresso delle nuove tecnologie in corso di gestazione: comincia a prefigurarsi un futuro distopico, terrorizzante, che in qualche maniera tende a richiamare la struttura delle società preindustriali di "Ancien Regime": piccole classi dominanti, che detengono il vero potere, in quanto depositari della conoscenza, e masse di "popolo" soggetto, succube e influenzabile, in quanto mancante degli strumenti di base per la comprensione

del mondo che li circonda.
È un quadro forse lontano, ma non impossibile, e spaventoso.

Che fare?

Queste sono le domande che si sono poste un piccolo numero di persone. Costoro, dopo aver passato tutta la loro vita professionale negli ambiti della ricerca, sviluppo e implementazione delle tecnologie digitali, e di quelle ad esse strettamente collegate, hanno cominciato a chiedersi dove stava portando tutto questo. E hanno pensato che, dopo aver dato un contributo (per carità, infinitesimale!) allo sviluppo di quelle tecnologie forse potevano dare anche un contributo a diffonderle, farle conoscere e praticare, renderle, per ciò stesso, patrimonio di tutti, evitando quindi gli scenari di cui sopra.

E hanno cominciato a pensare. Che fare, dunque?

Certo, qualcosa di commisurato ai loro mezzi: i nostri non avevano, né hanno, la possibilità di cambiare la scuola italiana, né di modificare la cultura del nostro paese, così pervicacemente antiscientifica e antitecnologica. Né hanno le risorse per avviare programmi di diffusione di massa delle tecnologie digitali, e/o quant'altro si potrebbe concepire, ragionando su grande scala, come sarebbe forse necessario.

Ma hanno pensato che qualcosa, loro che hanno ricercato e sperimentato cose nuove per tutta la loro vita, potevano fare.

Ricercare e sperimentare, appunto.

Ideare, mutuare, provare, applicare, diffondere nuove iniziative per la diffusione della cultura digitale, nell'ambito di Genova e della Liguria, ambito ristretto, ma già molto grande, con una grande città e un vasto tessuto industriale avanzato. Con la speranza che ciò che hanno inventato, promosso, diffuso abbia successo, e divenga un modello adottato da sempre più istituzioni, contribuendo così, veramente, a far cambiare le cose.

Una startup, insomma. Una startup senza scopo di lucro, destinata allo sviluppo di iniziative per la diffusione della cultura digitale. E aperta alla collaborazione con chiunque ci vorrà stare.

Da queste riflessioni, è nata diGenova: una OdV dedicata a sviluppare iniziative innovative per la diffusione delle tecnologie digitali a Genova e in Liguria. I suoi fondatori si sono messi subito al lavoro e, nonostante le iniziali difficoltà, e soprattutto l'ostacolo del Covid, che ha costretto a rimandare e/o ridimensionare molte iniziative, hanno sviluppato e hanno in corso di sviluppo un vasto portafoglio di azioni per la diffusione della cultura digitale presso coloro che ne hanno più bisogno: gli studenti, gli anziani, le persone in ritardo tecnologico.

Il primo target delle attività di diGenova sono stati i giovani studenti delle superiori. Perché sono i giovani che recano in sé le potenzialità in divenire della loro esistenza e del futuro di questo paese. E quindi sono coloro che devono essere il primo bersaglio, per esser consci di ciò che accade, di ciò che li attende e delle strade che conviene loro seguire. E per questo, le azioni di diGenova sono state inizialmente formalizzate su due tipologie di intervento:

"Pillole di tecnologia". Brevi seminari, condotti nell'ambito delle attività di PCTO (Percorsi per le Competenze Trasversali e Orientamento), da esperti di ciascun settore, volti a informare gli studenti sulle tecnologie emergenti, sulle loro problematiche e sul loro potenziale impatto sul lavoro e sulla società. È stato definito un catalogo di alcune decine di queste "pillole" che, presentate in una larga serie di scuole genovesi, hanno ottenuto successo e interesse.

Seminari di orientamento, volti a consentire agli studenti di disporre di una panoramica sulla opportunità e sull'evoluzione delle dinamiche del mondo del lavoro, in particolare per quel che riguarda le discipline e i percorsi professionali di tipo STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics), in modo da predisporre gli studenti a scelte professionali in queste direzioni.

Col tempo, l'offerta di diGenova nel campo delle attività di PCTO si è ulteriormente espansa e differenziata, con l'obiettivo, da un lato, di un 'espansione del target, passando a includere, oltreché gli studenti delle ultime classi, quelli delle classi inferiori; dall'altro, di passare da presentazioni di tipo frontale a moduli complessi con un alto grado di interattività e di coinvolgimento degli studenti.

Oggi, le attività di PCTO di diGenova, che si svolgono negli ultimi 3 anni delle Scuole Secondarie di Secondo Grado, sono improntate su una serie di moduli strutturati, i quali si pongono l'obiettivo di aumentare la consapevolezza degli studenti sui temi fondamentali nella scelta del loro percorso di studi. Attraverso momenti di gioco e di coinvolgimento attivo, vengono fornite non solo competenze digitali di base non previste nei programmi scolastici, ma anche una panoramica sulle possibilità lavorative offerte dalle nuove tecnologie, la cui rapida e costante evoluzione obbliga il mondo, tutto, al continuo aggiornamento. L'obiettivo è quello di dar loro le conoscenze necessarie per affrontare, in modo consapevole e critico, scelte impegnative che condizioneranno il loro futuro. Essere informati sull'evoluzione del mercato del lavoro nel medio e lungo periodo è un prerequisito fondamentale per una scelta consapevole nella costruzione della propria vita.

I PCTO di diGenova sono realizzati in collaborazione con il Dipartimento DIBRIS (Informatica, BioIngegneria, Robotica e Ingegneria dei Sistemi) dell'Università di Genova. La collaborazione con l'Università è di fondamentale importanza non solo per informare sulle opportunità formative, ma soprattutto per attivare laboratori coinvolgenti che consentano di maturare una competenza specifica, necessaria per capire come evolveranno gli strumenti e le modalità lavorative. (https://www.dibris.unige.it/)

Una particolare evidenza viene data alle SoftSkills (o LifeSkills) che rappresentano una componente fondamentale nella formazione personale: tramite strumenti di gioco, messi a punto da società specializzate, quale "Edutainment Formula", vengono descritte, misurate e migliorate le principali abilità personali, quali ad esempio problem solving, organizzazione, lavoro in team. Ciò è di particolare importanza, in quanto tali competenze sono ormai parte delle richieste di base per qualsiasi posizione lavorativa. (https://www.edutainmentformula.com/).

Un'altra importante linea di tendenza che seguono le attività di diGenova è quella dello sviluppo di "comunità" di studenti, orientate al raggiungimento di risultati predefiniti. Ciò allo scopo di consentire a questi di focalizzarsi sul conseguimento di obiettivi condivisi, lavorando in squadra, comunicando gli uni con gli altri, senza supervisioni esterne (o con queste ridotte al minimo), come utile palestra per lo sviluppo di una maturazione di soft skill che saranno di importanza fondamentale per il loro futuro, professionale e non.

Rientra in questo quadro la partecipazione di diGenova all'iniziativa promossa da DiCulther "mille mani per una storia", per la realizzazione di un romanzo scritto a più mani da gruppi di studenti, riuniti secondo modalità interclasse, e appartenenti a diversi istituti scolastici, un'iniziativa che ha riscosso ampia risonanza a livello sia nazionale che locale.

Un'ulteriore, importante iniziativa intrapresa nell'ambito di questo filone è consistita nella realizzazione di corsi per la realizzazione di una Web TV digitale, per la curatela digitale partecipata.

Il corso si focalizza sulla realizzazione di una piattaforma "WEB TV" allo scopo di sensibilizzare gli studenti sulle modalità innovative con cui il patrimonio culturale italiano può essere valorizzato, partecipato e soprattutto fatto "emergere", dimostrando come attraverso un utilizzo "smart" della tecnologia digitale, soprattutto in termini di ridotti costi di creazione/esercizio e grazie alla pervasività della rete Internet, questo strumento permetta di dare visibilità e a un patrimonio culturale spesso nascosto e/o poco partecipato.

Obiettivo secondario (ma neanche tanto) del corso è quello, inoltre, di aiutare gli studenti a sviluppare il proprio potenziale creativo attraverso una didattica dinamica, lo sviluppo di competenze trasversali e l'utilizzo di nuove tecnologie.

Tramite questo corso, si spera di raggiungere una serie di risultati, quali saper gestire e diffondere efficacemente, su più mezzi, con più modalità, e in più luoghi, varie tipologie di contenuto culturale, massimizzare la platea dei partecipanti, utilizzando contenuti e metodi differenziati per utenza, valorizzare le peculiarità del territorio, attraverso la Geolocalizzazione della fruizione culturale, utilizzando un approccio critico per monitorare e verificare l'efficacia delle azioni realizzate per adeguarle all'obiettivo

Il corso Web TV–TG della Cultura Digitale fa parte della iniziativa SCUOLARETE.IT (https://scuolarete.it/), un progetto PNSD aggregatore di talenti e buone pratiche, che intende valorizzare le eccellenze che in questi anni hanno contribuito al positivo e silenzioso cambiamento della scuola italiana: questo tramite il lavoro di un gruppo di Dirigenti e Docenti che hanno lavorato come agenti del cambiamento, cambiamento che, modificando, gradualmente o improvvisamente, il proprio ambiente lavorativo, va oltre il semplice concetto del digitale nella didattica, fino ad assumere le sembianze di un vero e proprio processo di adeguamento di pratiche e contenuti della scuola ad un mondo in costante mutamento.

Anche verso il settore degli anziani diGenova ha in corso iniziative di formazione e aggiornamento, per colmare il "gap digitale" che impedisce loro di essere cittadini e membri attivi a pieno titolo della società. In particolare, è stata attivata una collaborazione con il Centro Oncologico Ligure (COL), un'associazione no-profit che offre visite mediche specialistiche a prezzi vantaggiosi, con lo scopo di favorire la prevenzione oncologica e la diagnosi precoce dei tumori. I corsi di Alfabetizzazione Digitali, progettati da diGenova e offerti dal COL ai propri associati, forniscono le competenze digitali di base per utilizzare smartphone e PC nella vita di tutti i giorni, nei rapporti con gli amici, le Istituzioni, i fornitori di servizi, per gestire, elaborare e archiviare dati e immagini che fanno parte ormai della nostra vita quotidiana. (https://www.colge.org/).

Le attività di diGenova proseguono senza sosta, così come continuano le azioni volte a trovare nuove iniziative, e nuovi attori da coinvolgere in questo sforzo di diffusione della cultura digitale. Bisogna ampliare le attività, idearne di nuove, rinvenire nuovi luoghi e nuovi attori con cui svolgere iniziative. Non c'è tempo per fermarsi, né, quasi, per riflettere: la rivoluzione digitale prosegue, inesorabile, e chi non la riesce a cavalcare rimane indietro, condannato all'isolamento e, sempre più, all'irrilevanza.

Bisogna diffondere la cultura digitale, e in forma sempre più estesa, compenetrata, partecipata. Bisogna diffonderla per non morire, come comunità e come paese.

Speriamo che sempre più gente se ne renda conto.

A cura di:
Carmine Marinucci

Extended Book

Intervista a Mauro Morellini

Se è vero che l'editoria è il mercato dei contenuti, era inevitabile che i radicali e rapidissimi mutamenti nel mondo dell'informazione e dell'entertainment avessero i loro effetti anche sul mondo del libro.

Negli anni '90 l'avvento dei link ipertestuali e del CD-ROM offrirono una grande opportunità per dare al lettore una fruizione completamente nuova, che consentisse di collegare tra loro frammenti di informazione o inserire documenti multimediali: guarda caso, il padrino di questa rivoluzione fu, in Italia, l'intellettuale che forse più di ogni altro ha espresso l'amore per il libro: Umberto Eco.

Quasi trent'anni dopo, non solo Internet ci ha abituato a questo modo di navigare tra le informazioni, ma la diffusione degli smartphone ci consente di avere a portata di mano un bagaglio pressocché infinito di informazioni.

Da questa constatazione nasce il servizio Extended Book, lanciato nella scorsa primavera e adottato via via da un numero crescente di editori italiani, con un forte interesse anche dall'estero.

Ne parliamo con Mauro Morellini, che ha ideato il servizio e brevettato il marchio e che ne è stato i primo utilizzatore sui libri della casa editrice da lui diretta, Morellini Editore.

Come nasce l'idea di Extended Book?

Per quanto sia nato e cresciuto considerando il libro un oggetto sacro, e nei libri abbia sempre cercato la conoscenza del mondo, sarebbe anacronistico e presuntuoso far finta che non esistano altri canali per apprendere o per trascorrere momenti di svago. Tanto più che oggi tutto questo è a portata di mano: dal nostro smartphone possiamo toglierci qualsiasi curiosità in pochi secondi con una ricerca sul web o su Wikipedia, e riempire (in maniera a mio avviso sin eccessiva) ogni momento "buco" avendo immediato acceso a milioni di video, serie televisiva, canali news, ecc.

Il punto, come editore di libri, è: tutto questo è alternativo al libro? È un nemico che un editore tradizionale deve cercare di arginare? O, invece, collegare il libro a tutto questo può accrescere il valore di entrambi?

Da un paio d'anni abbiamo inserito nelle nostre guide turistiche (primi al mondo) inserti video e playlist musicali, collegate da QR Code all'interno del testo, arricchendole di contenuti apprezzatissimi dagli utenti. Ma con l'andar del tempo ci siamo resi conto che moltissime altre tipologie di libri potevano beneficiare di questi contenuti aggiuntivi, e da lì è nata l'idea di "libro esteso".

In cosa consiste il servizio?

Non eravamo gli unici a inserire QR code all'interno del testo: ad altri editori è capitato di farlo, e nel mondo dei periodici ormai è una prassi comune. Ma fin qui si è trattato di un'attività occasionale e poco strutturata, per di più con un limite: una volta stampato il libro, i contenuti extra non possono essere cambiati.

Abbiamo quindi pensato, da una parte, di creare un "hub" di contenuti extra, dove gli stessi possono essere aggiornati continuamente.

Dall'altra, di dare un nome e un marchio che rendesse questa modalità offerta chiara per tutti i lettori: di fatto uno standard, pensato da subito per non essere un'esclusiva della nostra casa editrice, ma una possibilità per editori di ogni dimensione: l'investimento per chi adotta il servizio è poco più che simbolico.

Che tipo di contenuti extra il lettore può aspettare di trovare su un Extended Book?

L'editoria è un "settore di settori", ognuno con caratteristiche profondamente diverse e specifiche.

In un libro di test per l'università di potranno trovare ulteriori test, su un libro di cucina un tutorial, su una guida turistica aggiornamenti. Il primo Extended Book della storia è stato una tipologia di libro che meno verrebbe da accostare a una novità di questo tipo: un romanzo. "La principessa ballerina" è un romanzo di fantasia ispirato a una vicenda storica, ambientato su un transatlantico varato in Liguria e naufragato in mezzo all'Atlantico nel 1927. Negli Extended Book si trova la prima pagina de "La Stampa" con la notizia del naufragio foto d'epoca, la vera storia di alcuni personaggi minori del romanzo, una leggenda menzionata all'interno del libro... persino una poesia inviataci da un lettore?

Da un lettore? Quindi si può trovare di tutto?

Relativamente, perché anche i contenuti forniti dai lettori (come gli altri che troviamo in rete – non tutti i i contenuti sono originali) sono selezionati da autore ed editore, esattamente come ogni altro contenuto che finisce sulle pagine stampate di un libro: quella di filtrare l'informazione è una delle funzioni dell'editore, assieme a quella di organizzarle e renderle fruibili. Tutte funzioni perfettamente espresse nell'Extended Book.

E come sta reagendo il settore dell'editoria libraria a un'innovazione così importante? Riuscirà davvero a diventare uno standard?

Devo ammettere che io stesso sono rimasto sorpreso dal rapido interesse manifestato dai colleghi, italiani e stranieri. Il servizio è stato presentato a marzo 2021 nella Milano Digital Week, con la presenza online da Londra del Managing Director di Pen MacMillan, uno dei più grandi gruppi editoriali al mondo, che da subito si è mostrato interessato a Extended Book insieme ad altri colleghi inglesi. Ma ho atteso 6 mesi di "rodaggio" su una ventina di titoli di Morellini Editore, dove l'accoglienza entusiastica dei lettori è stata travolgente, prima di presentarlo ai colleghi anche con l'appoggio delle associazioni di categoria. Assieme a loro stiamo sviluppando una piattaforma che sarà lanciata a maggio al Salone del Libro, e che offrirà una serie di servizi aggiuntivi al lettore, dall'alert alla geolocalizzazione, e all'editore, consentendo un rapporto diretto lettore-editore/autore. Diversi sono gli editori che hanno già aderito, alcuni dei quali stanno già utilizzando Extended Book nell'attuale forma "basic" senza piattaforma: editori indipendenti come Il Lene verde, Italo Svevo, Sonda, Bibliografica, di gruppo come SEM, o con 150 anni alle spalle come Hoepli.

Abbiamo inoltre presentato Extended Book alle principali associazioni editori di tutta Europa in occasione della ultima Fiera di Francoforte, ed è stato straordinario constatare che non solo non esiste nulla di simile al mondo, ma che Extended Book potrebbe essere adottato anche all'estero.

Davvero una grande soddisfazione, per un progetto nato in Italia da una piccola realtà come la nostra. E naturalmente, il fatto che sia adottato da un numero ampio e variegato di editori è una grande opportunità per aggiungere continuamente servizi e upgrade a Extended Book.

Verso la determinazione di indicatori per misurare l'innovazione culturale

a cura di:
Riccardo Pozzo

Abstract

Questo articolo pone il problema di individuare indicatori per misurare l'innovazione culturale. Considera le implicazioni per il mercato del lavoro dell'innovazione culturale come il risultato di processi complessi che coinvolgono il riflesso dei flussi di conoscenza attraverso l'ambiente sociale all'interno di comunità di pratiche, promuovendo l'inclusione della diversità nella società.

This paper poses the problem of individuating indicators for measuring cultural innovation. It considers the implications for the job market of cultural innovation as the outcome of complex processes that involve the reflection of knowledge flows across the social environment within communities of practices while fostering the inclusion of diversity in society.

Finalmente, benché solo di recente, si è iniziato a parlare di innovazione culturale, enucleandone processi e prodotti e la loro operatività in casi di studio empirici. L'idea è che si possa misurare l'innovazione culturale in termini di co-creazione, che a sua volta comprende una serie complessa di processi.

In questo contesto, è stato possibile individuare cinque aree che producono una base estesa per valutare i risultati dell'innovazione culturale, presentando tuttavia sovrapposizioni (Pozzo et al. 2020). Di qui la necessità di passare alla determinazione di indicatori che ne permettano la misurazione.

La prima area riguarda l'accesso: misurare il numero di utenti delle conoscenze prodotte per disciplina all'interno delle discipline umanistiche può essere visto come un concetto oscuro, soprattutto poiché da un punto di vista interdisciplinare la ricerca sta diventando sempre più diffusa.

La seconda area concerne la partecipazione: la "Rome Declaration on Responsible Research and Innovation in Europe" (EC 2014) afferma chiaramente che la partecipazione rappresenta una questione prioritaria. Tale visione risulta conveniente per la nostra tesi, dato che l'innovazione culturale si basa sulla co-creazione, o piuttosto sulla partecipazione dei gruppi della società civile che prendono parte alla co-creazione dei processi.

La terza area è connessa all'uso: anche se potrebbero esserci delle sovrapposizioni tra l'accesso ai dati e il loro l'utilizzo, la differenza tra queste due parti diviene notevole nei casi di condivisione dei dati da parte degli utenti. Tali pratiche hanno un impatto sostanziale sulle politiche pubbliche: i legislatori hanno capito che stanno emergendo nuovi usi, attori, nonché modelli di business, le cui evoluzioni richiedono un monitoraggio costante.

La quarta area riguarda la riflessività, ovvero la capacità dell'individuo di distinguere nella massa indiscriminata di esperienze come flusso di contenuti mobili, isolando determinati elementi rilevanti e concentrando l'attenzione su di loro. In altre parole, il termine riflessione descrive un processo che si basa su individui che riflettono adeguatamente la cultura, e diventano così produttori di nuove conoscenze.

L'ultima area riguarda infine l'inclusione, la quale si pone a garante di quei cittadini che hanno ottenuto accesso ai processi di condivisione della propria riflessione all'interno della co-creazione partecipativa. A livello sociale, i luoghi in cui si svolge la co-creazione assumono i tratti di spazi di scambio, nei quali i cittadini si impegnano nel condividere le loro esperienze mentre si appropriano dei contenuti dei beni comuni.

Per questo motivo, si possono definire i risultati dell'innovazione culturale all'interno delle seguenti caratteristiche:

- promuovere l'innovazione aperta: l'innovazione culturale stessa è necessariamente aperta perché la cultura è intesa come condivisa nella società. Inoltre, l'innovazione culturale dovrebbe contribuire al carattere di apertura in altre forme di innovazioni, come ad esempio l'innovazione tecnologica o l'innovazione nella pubblica amministrazione;
- migliorare il benessere: caratteristica dell'innovazione culturale che è condivisa con l'innovazione sociale, vale a dire il miglioramento del benessere delle persone o delle comunità;
- trasmettere il patrimonio e il contenuto della cultura: dal patrimonio mondiale dell'Unesco ai siti, i musei, i luoghi della cultura e alle collezioni locali;
- promuovere la creatività: le industrie culturali e creative necessitano di questa caratteristica. Inoltre, la creatività stessa può essere intesa come un processo di creazione di nuove esperienze a partire da materiali esistenti, che in questo caso sono i beni comuni;
- avere esperienza della bellezza: un valore, o meglio la condizione di possibilità per definire un'esperienza estetica, che a sua volta richiede una sorta di politica della bellezza (Pozzo et al. 2020, 429).

In conclusione, l'innovazione culturale, la riflessione e l'inclusione sono le condizioni per nuove politiche occupazionali (per tutti i livelli di istruzione) attraverso l'intera catena dell'innovazione, dalla scuola al mercato del lavoro e alla società civile. Nei prossimi anni, è da sperare che nel mondo intero si affermi una civiltà dialogica che guarda al futuro. Si tratta di un compito enorme. L'innovazione culturale interagisce con la ricerca di base (in scienze ambientali, pedagogia, psicologia, sociologia, scienze sociali e comportamentali, scienze religiose, storia, economia e studi regionali), e con la ricerca applicata (in studi di genere, ricerca sulla coesione sociale, studi culturali, disuguaglianze economiche e innovazione imprenditoriale per l'equità occupazionale, capitale umano e talenti, sviluppo dell'organizzazione del lavoro). La civiltà non può essere che dialogica, mutevole, adattabile. La riflessione e l'inclusione si costruiscono ogni volta che siamo in contatto con altri esseri umani, indipendentemente da dove provengano. Questo dobbiamo imparare.

REFERENZE

1. European Commission (2014), Rome Declaration on Responsible Research and Innovation in Europe, Brussels, Directorate-General Research and Innovation. Open Access at https://www.sis-rri-conference.eu/wp-content/uploads/2014/12/RomeDeclaration_Final.pdf.
2. Pozzo, R./Filippetti, A./Paolucci, M./Virgili, V. (2020), What does Cultural Innovation stand for? Dimensions, Processes and Outcomes of a new Innovation Category, «Science and Public Policy», 47(3), 425-433. Open Access at https://doi.org/10.1093/scipol/scaa023.

La cultura maker per l'innovazione digitale

a cura di:
Patrizia Marti
e
Annamaria Recupero

Abstract

L'articolo traccia una visione del futuro delle tecnologie digitali poste di fronte ad una sfida di sviluppo e innovazione, quella di fondere il mondo dell'immateriale proprio della produzione digitale, con la materia fisica, integrando da un lato intelligenza e capacità computazionali negli oggetti di uso quotidiano, dall'altro utilizzando tecnologie digitali per la fabbricazione stessa di artefatti. Questa visione è promossa dal movimento Fab Lab, la rete mondiale di intelligenze e tecnologie che ha incarnato la cosiddetta terza rivoluzione digitale, quella della fabbricazione digitale. In ciò che segue ripercorreremo i momenti salienti della storia del movimento, nato al Center for Bits and Atoms del MIT, e fotograferemo la realtà italiana, con particolare riferimento al Fab Lab del Santa Chiara Fab Lab, il centro per l'innovazione interdisciplinare dell'Università di Siena. Questo laboratorio è una moderna bottega di design a servizio della ricerca, della formazione e della terza missione, dove la fabbricazione digitale si innesta su progetti che affrontano in modo fortemente interdisciplinare i temi dell'inclusione sociale, dell'accessibilità, della salute, dell'innovazione nei beni culturali e della sostenibilità.

The article provides a vision of the future of digital technologies which address an innovation challenge to merge the immaterial world of the digital production with the physical world, by integrating intelligence and computational capacity into everyday objects, as well as by using digital technologies to produce such artefacts. This vision is promoted by the Fab Lab movement, the international network of intelligences and technologies which embodies the so-called third digital revolution, namely the digital fabrication revolution. In what follows, we retrace the highlights of the movement's history, that was born at the MIT's Center for Bits and Atoms, and then we focus on the Italian context with references to the Santa Chiara Fab Lab, the centre for interdisciplinary innovation of the University of Siena. This lab is a modern design workshop that supports academic research, training and third mission. The digital fabrication is fully integrated in these activities to address the challenges of social inclusion, accessibility, health, cultural heritage and sustainability.

Keywords

Design
Fabbricazione digitale
Formazione
Ricerca
Fab Lab
Innovazione
Sostenibilità
Patrimonio culturale

INTRODUZIONE

La cultura digitale si arricchisce sempre più di strumenti, pratiche e comunità di persone che affrontano le sfide del mondo contemporaneo per un'innovazione più equa, responsabile e sostenibile. E ciò avviene anche grazie alla "terza rivoluzione digitale" che ha reso accessibili gli strumenti e le tecniche per creare artefatti fisici e digitali in autonomia e a basso costo.

Dalla metà del secolo scorso infatti si sono verificate due rivoluzioni digitali che hanno profondamente modificato il mondo in cui viviamo (Gershenfeld et al., 2017). La prima rivoluzione digitale si è verificata nella comunicazione con la nascita di Internet. La seconda rivoluzione digitale si è avuta nella computazione e nella potenza di calcolo, con la diffusione dei personal computer, degli smartphone e la conseguente proliferazione di servizi digitali in mobilità. Insieme queste due rivoluzioni hanno cambiato radicalmente il mondo. Da allora lo sviluppo tecnologico ha continuato ad avanzare a un ritmo esponenziale, ma spesso individui, organizzazioni e istituzioni hanno fatto fatica a tenere il passo. Più queste tecnologie penetrano nella società, maggiore è il rischio che queste creino disparità di accesso e uso alle nuove opportunità che il digitale offre.

Nel libro intitolato "Designing reality: how to survive and thrive in the third digital revolution", Gershenfeld e altri (2017) sostengono che le rivoluzioni nella comunicazione digitale e nella capacità di calcolo hanno consentito una produttività senza precedenti, generando enormi ricchezze, catalizzando profondi cambiamenti nella vita di tutti i giorni, ma molte persone/comunità sono state lasciate indietro. Si pensi che ancora oggi più della metà del pianeta non ha ancora accesso ad Internet, e miliardi di persone hanno un accesso limitato o inaffidabile. Aver privilegiato per decenni lo sviluppo tecnologico senza dare priorità ad uno sviluppo più armonico in cui individui, organizzazioni e istituzioni potessero co-evolvere con la tecnologia, ci ha fatto perdere una grande opportunità di creare valore in modo proattivo e mitigare i danni del digital divide. Secondo Gershenfeld la terza rivoluzione digitale può offrire l'opportunità di colmare il divario che le prime due rivoluzioni hanno creato.

La terza rivoluzione digitale completa le prime due portando la capacità di programmazione del mondo virtuale dei bit nel mondo fisico degli atomi. Questa terza rivoluzione digitale, quella della personal digital fabrication, consente di manipolare sia bit che atomi offrendo nuove opportunità di fabbricazione di oggetti a portata di ogni persona. Proprio come le comunicazioni e il calcolo sono passati dall'analogico al digitale, la digitalizzazione nella fabbricazione personale consente agli individui e alle comunità di produrre e condividere prodotti ovunque e in qualsiasi momento. Come i primi computer mainframe, la maggior parte della manifattura oggi viene eseguita con enormi macchine gestite da operatori altamente formati presso grandi aziende. Tuttavia la potenza che risiede in queste grandi macchine sta diventando accessibile a chiunque, proprio come il personal computer o lo smartphone che hanno attualmente la potenza di calcolo di quello che una volta era un computer mainframe. E' possibile dunque trasformare i dati in cose e le cose in dati e condividere queste informazioni attraverso un Internet che non è fatto solo di bit ma anche di atomi.

Questa potente visione della terza rivoluzione digitale ha radici relativamente recenti. Dal 1998, anno in cui il Prof. Gershenfeld tenne il primo corso intitolato "How to make almost anything" presso il Massachusetts Institute of Technology (Boston, USA), la fabbricazione digitale si è diffusa come una nuova pratica, un nuovo campo di ricerca e sperimentazione, e un movimento sociale che permette a chiunque, anche senza specifiche competenze tecnico-scientifiche, di realizzare un progetto in autonomia, realizzando tutto il processo che va dall'idea alla realizzazione/prototipazione della soluzione finale.

Si pensi che i primi Fab Lab, laboratori di fabbricazione digitale (digital Fabrication Laboratory) sono nati in zone rurali e in Paesi in via di sviluppo, con l'obiettivo di offrire strumenti di fabbricazione a basso costo e facili da utilizzare, per risolvere criticità concrete della popolazione e realizzare progetti di innovazione "dal basso". Nel 2004, Gershenfeld, con il supporto della National Science Foundation, ha creato un Fab Lab in Ghana, in Africa, là dove le comunità avevano bisogno di tecnologie, ma anche di oggetti, di suppellettili e di conoscenze per fabbricarli autonomamente. La tecnologia diventa dunque un modo per rispondere immediatamente a un bisogno di conoscenza, di riscatto sociale, più che di oggetti. Ciò che i Fab Lab fanno è portare sul territorio le conoscenze necessarie per utilizzare le macchine che si usano per creare oggetti; trasportano dati e competenze, più che merci e cose. Dal 2004 ad oggi i Fab Lab si sono diffusi in tutto il mondo e sono collegati in rete: ognuno dei nodi della rete ha una sua declinazione particolare proprio perché ascolta le necessità della comunità in cui è collocato. In pratica ogni Fab Lab pur essendo dotato delle stesse attrezzature che tutti i Fab Lab hanno, sviluppa progetti che sono nella sostanza molto diversi tra loro perché caratterizzati a livello locale.

Attualmente la rete conta più di 2000 laboratori, in più di 120 paesi nel mondo (fonte Fab Foundation). I Fab Lab rappresentano degli avamposti in ascolto delle comunità e a servizio delle comunità, per progettare insieme delle soluzioni a problemi concreti in grado di migliorare la qualità di vita, e per formare le persone a produrre in autonomia ciò di cui hanno bisogno.

Il successo della fabbricazione digitale, e quindi la diffusione dei Fab Lab, deriva dalla possibilità di creare artefatti fisici e digitali con tecniche additive (come la stampa 3D) e sottrattive (come il taglio laser), e dalla possibilità di produrre oggetti e nuove tecnologie in modo autonomo ed in ascolto dei bisogni delle comunità.

A supporto dell'autonomia e delle iniziative bottom-up di innovazione, i Fab Lab condividono e mettono in rete non solo gli strumenti, le conoscenze e le competenze, ma anche idee e progetti open source che possono essere replicati e adattati ad altri contesti.

Uno dei progetti più sfidanti e su larga scala attualmente in corso, che mira allo sviluppo sostenibile e circolare dal basso delle comunità, è Fab City (Fab City Global Initiative, 2018), una rete di 38 città collegate in tutto il mondo che hanno programmato di passare ad un'economia completamente circolare entro il 2054, abbandonando quindi il modello cosiddetto product-in/trash-out — ovvero quello che facciamo adesso, compriamo e buttiamo via —, ad un modello data-in-data-out, per cui ciò che viene trasferito sono dati e conoscenze, che consentono la produzione a livello locale grazie al fatto che i Fab Lab possiedono le stesse tecnologie e macchinari di fabbricazione. Il modello che propone Fab City è molto interessante: una delle città hub più avanzate di questo network è Barcellona perché ha una sua sottorete di Fab Lab, quindi ciò che viene progettato in un nodo della rete può essere riprodotto in qualsiasi parte del mondo.

Dal tecnocentrismo al co-design

I Fab Lab sono spazi di progettualità collaborativa con enti di ricerca, aziende, associazioni del terzo settore e cittadini, che partono da bisogni specifici, piccole e grandi sfide di progettazione che richiedono un approccio all'innovazione partecipata, etica e sostenibile.

Tuttavia, questo concetto di partecipazione, ovvero il fatto che in teoria chiunque può andare, collaborare, aiutare, insegnare, se ha le conoscenze, in un Fab Lab può estrinsecarsi in vari modi. Alcuni Fab Lab sono aperti a chiunque abbia un interesse specifico nel "making", oppure perché vuole produrre in autonomia qualcosa di cui ha bisogno. Questa connotazione di cultura "aperta" è una caratteristica tipica della filosofia Fab Lab ma non porta necessariamente ad avere una cultura del progetto, da designer, che significa cercare di definire un problema, comprenderlo a fondo, empatizzare con i bisogni della persona con la quale o per la quale si progetta. Molti Fab Lab hanno una visione ancora tecnocentrica delle attività, per cui si va in laboratorio per il piacere di usare le tecnologie, per il piacere di fare le cose, come farebbe un artigiano, o per passare il tempo. Questa modalità del fare per il piacere personale coesiste con un altro modello di progettazione che è quello del co-design, e cioè un processo di co-creazione, prototipazione, trasformazione che va molto al di là della semplice partecipazione. Nel co-design, la generazione di conoscenza e la prototipazione degli artefatti avvengono con il coinvolgimento attivo delle persone che sono destinatarie delle soluzioni progettuali. Fare co-design vuol dire innanzitutto comprendere le esigenze, i punti di vista, i significati e i valori culturali dei diversi attori coinvolti; vuol dire definire insieme i problemi da affrontare e stabilire obiettivi condivisi; vuol dire stimolare i processi di ideazione creativa e dare forma alle idee attraverso i prototipi, che poi vengono testati e migliorati in modo iterativo e incrementale.

Questo è il modello adottato dal Santa Chiara Fab Lab, nato nel 2016 come progetto strategico dell'Università di Siena per perseguire tre macro obiettivi: la ricerca scientifica, la formazione per le competenze digitali, e la Terza Missione per il dialogo e la collaborazione con imprese, istituzioni pubbliche e private, organizzazioni non profit e comunità locali per lo sviluppo di progetti di ricerca, attività di formazione e trasferimento tecnologico.

Il Santa Chiara Fab Lab si avvale di un team multidisciplinare dove collaborano designer, esperti di comunicazione, informatici, ingegneri, psicologi che hanno sviluppato specifiche competenze nel co-design.

Uno dei progetti più rilevanti sviluppati negli ultimi anni ha coinvolto la comunità locale dei sordi di Siena che ha una storia importante ed una vita culturale molto attiva. Il team del Fab Lab è stato in costante ascolto di questa comunità, organizzando workshop per progettare degli ausili che fossero utili ai sordi per orientarsi in un mondo che è fatto di sonorità e di tecnologie che impiegano suoni, escludendo così i sordi dalla possibilità di usufruire di molti servizi digitali. Nel processo di co-progettazione sono emerse le storie e le paure dei sordi che, per citare solo alcuni esempi, non prendono volentieri l'ascensore se l'unico modo di segnalare un'emergenza è un pulsante che ti chiede di parlare con qualcuno, o che sono in tensione sui treni perché hanno timore di non accorgersi di avvisi sonori su ritardi o cambi di treni in coincidenza.

Il lavoro di co-design è consistito nel cercare di empatizzare con queste persone, nell'avvicinarsi alla loro comunità con l'atteggiamento di chi impara. Questa attività di ascolto ha rivelato una serie di bisogni delle persone sorde che vanno da esigenze funzionali come il poter essere consapevoli di suoni significativi (ad es. il pianto di un neonato, il proprio cane che abbaia, il campanello di casa, essere chiamati per nome, ecc.); il poter ricevere notifiche pubbliche (ad es. ritardo del treno); la sicurezza in situazioni di pericolo o emergenza (ad es. allarmi, annunci di sicurezza in spazi pubblici, clacson dell'auto ecc.); fino ad esigenze più personali come la possibilità di esprimere il proprio stile nell'accessoriare il corpo; l'essere curiosi rispetto alle qualità dei suoni e avere la possibilità di sperimentarle attraverso altri sensi come la vista o il tatto.

E' inoltre emerso che attualmente il design di ausili acustici è incentrato sugli aspetti funzionali dell'udire e sull'idea di sviluppare soluzioni che possano sopperire alla limitazione percettiva. Questo approccio trascura altri aspetti dell'esperienza, quali l'estetica degli ausili e le dimensioni psicologico-sociali che sono causa di disagio e stigmatizzazione. Questo modo di affrontare la sordità si ispira al modello medico che concepisce la disabilità come un deficit (una mancanza, una perdita di abilità) che deve essere colmato. Il focus di questo modello è sulle abilità dell'individuo e sugli aspetti biomedici del funzionamento individuale. Il design di apparecchi acustici e impianti cocleari tende a trascurare fattori fondamentali nel determinare la loro adozione o rifiuto, quali la dimensione estetica, lo stile personale che ognuno ha nell'abbigliare il proprio corpo, le preferenze di genere, il significato che attribuiamo al vestire, lo stigma sociale associato con l'uso di protesi e ausili medicali.

A partire da questi bisogni, è stata avviata un'intensa attività di co-design in cui funzionalità, estetica e componenti esperienziali sono integrate nella creazione di tecnologie indossabili per un futuro etico e sostenibile a supporto delle persone sorde (Marti et al., 2018; Marti & Recupero, 2019; Marti & Recupero, 2020).

Il progetto è stato realizzato da un team multidisciplinare coinvolgendo un gruppo di persone sorde di diverse età e background, interpreti di Lingua dei Segni Italiana, designer e tecnologi, l'associazione Mason Perkins Deafness Fund Onlus e l'azienda Technology for All (T4All).

Il processo di co-design ha portato allo sviluppo di un sistema modulare di gioielli interattivi (collane, bracciali, spille) che riconoscono alcuni suoni ambientali e li trasformano in stimoli visivi (luci, cambiamenti di forma) e tattili (vibrazioni) (Fig.1). Un' app integra il sistema dei gioielli e permette di registrare suoni di interesse (es. il campanello di casa, allarmi, la voce di chi ci chiama per nome), di riconoscerli e di notificarli ogni volta che vengono riconosciuti nell'ambiente.

I gioielli sono stati interamente realizzati al Fab Lab, impiegando le tecnologie della fabbricazione digitale come stampa 3D, taglio laser, sviluppo e integrazione delle componenti elettroniche (Fig.2), mentre lo sviluppo dell'app è realizzato da T4All, una start up partner del progetto.

Fig.1.
Prototipo di una collana smart

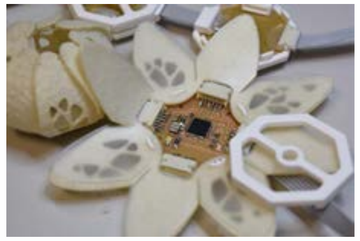


Fig.2.
Componenti elettroniche presenti all'interno della collana

Il progetto ha avuto un notevole successo proprio per la sua capacità di coinvolgere i portatori di interesse nel progetto di ideazione e realizzazione delle soluzioni, come ripreso da un articolo pubblicato recentemente da Financial Times (2020).

Tra le attività del Santa Chiara Fab Lab, il tema dell'accessibilità si affianca a quello della salute.

SuperPowerMe è un altro progetto di co-design realizzato dal Fab Lab in collaborazione con ortodontisti, pazienti e famiglie, con l'obiettivo di realizzare una maschera facciale personalizzata per il trattamento della malocclusione di III Classe nei bambini.

Il progetto ha evidenziato una serie di problemi derivanti dall'uso delle maschere facciali attualmente in commercio, che limitano la collaborazione dei pazienti e di conseguenza compromettono il successo della terapia. Le maschere risultano poco ergonomiche perché i bambini lamentano problemi relativi all'ingombro e all'instabilità, e si manifestano spesso irritazioni cutanee e decubiti sulla fronte e sul mento. Le maschere hanno un'estetica da dispositivo medico e i bambini provano vergogna e disagio ad indossarle.

Come per i gioielli smart, anche in questo caso la progettazione ha tenuto conto non solo degli aspetti funzionali della terapia ma anche di quelli più esperienziali legati all'uso del dispositivo.

Il progetto ha trasformato in maniera creativa la terapia agendo su diversi livelli: a) producendo modelli 3D di mascherine personalizzate sull'anatomia del volto del bambino, stampati successivamente con una stampante 3D utilizzando materiali biocompatibili, per massimizzare il comfort e ridurre le irritazioni; b) la personalizzazione estetica del dispositivo con decorazioni in tessuto per trasformarla in una maschera da supereroe; c) la sensorizzazione della maschera per il monitoraggio della terapia; d) il collegamento della maschera ad un videogioco in cui 4 supereroi virtuali collaborano con il supereroe bambino per superare le sfide di gioco, con l'obiettivo di migliorare l'aderenza alla terapia.

La maschera personalizzata e sensorizzata è stata sviluppata grazie ad un processo iterativo e incrementale, con diversi prototipi (Fig. 3) che sono stati creati e testati coinvolgendo gli ortodontisti, i piccoli pazienti e i loro familiari. La maschera di SuperPowerMe è attualmente in fase di sperimentazione clinica presso l'ospedale Careggi di Firenze.

Fig.3.
Maschera di Petit commerciale (sinistra) e vari prototipi creati durante il progetto (destra)

Formazione delle competenze digitali

La formazione è la seconda missione che il Santa Chiara Fab Lab persegue: oltre al supporto alla didattica universitaria attraverso tirocini formativi e progetti di tesi di laurea, il Fab Lab offre corsi di formazione destinati a studenti e professionisti, incentrati sui metodi e gli strumenti della fabbricazione digitale.

Ciò permette di integrare la formazione curriculare con le competenze del XXI secolo, 21st century skills (Ananiadou & Claro, 2009; UNESCO, 2016), richieste dal mercato del lavoro che è in continua evoluzione: non solo competenze tecniche e altamente specialistiche, ma anche capacità di problem solving, di gestione del progetto e dei tempi di realizzazione, nonché conoscenze sulla protezione della proprietà intellettuale.

In linea con l'obiettivo di rendere le tecnologie e il processo di produzione accessibili a tutti, ogni anno il Santa Chiara Fab Lab insieme ad altri 70/80 Fab Lab in tutto il mondo partecipa alla Fab Academy: un corso intensivo di 6 mesi sulla fabbricazione digitale diretto dal Prof. Neil Gershenfeld del Center of Bits and Atoms (Massachusetts Institute of Technology, Boston, USA). Fab Academy è un'esperienza di apprendimento pratico, hands-on, in cui gli studenti imparano diverse tecniche per la prototipazione rapida pianificando ed eseguendo un nuovo progetto ogni settimana, fino a realizzare a fine corso un vero e proprio portfolio personale.

Insieme al portfolio personale, gli studenti sviluppano un progetto finale in cui applicano le competenze acquisite per realizzare un prodotto o un servizio in grado di rispondere a dei bisogni concreti. Durante Fab Academy, gli studenti del Santa Chiara Fab Lab si sono confrontati con sfide di design in diversi ambiti. Citiamo di seguito alcuni esempi:

- sostenibilità ed economia circolare, ad esempio per sperimentare il riuso di materiali organici di scarto (es. la vinaccia) per creare bioplastiche con cui prototipare oggetti di uso quotidiano, oppure per progettare un dispenser intelligente per l'acquisto di prodotti alimentari secchi (es. legumi, cereali) finalizzato a ridurre l'utilizzo di plastiche e packaging monouso;
- patrimonio culturale accessibile, per prototipare un sistema di orientamento indoor per persone cieche e ipovedenti, oppure una riproduzione multisensoriale (con stimoli tattili, visivi, uditivi, olfattivi) di un'opera pittorica per offrire un'esperienza inclusiva a persone con diversi bisogni.

I progetti finali realizzati dagli studenti sono rilasciati su licenza Creative Commons, documentati e aperti in modo tale da poter essere adattati, migliorati e applicati da altri laboratori in altri contesti, nell'ottica dell'innovazione open e distribuita.

Terza Missione

Il terzo obiettivo che il Santa Chiara Fab Lab persegue include il trasferimento tecnologico di conoscenze e nuove pratiche, la ricerca per conto terzi e i rapporti di scambio e sviluppo reciproco tra università e realtà produttive. A tal fine, il Fab Lab si propone come uno spazio aperto, che offre strumenti e competenze multidisciplinari, in cui attivare processi di collaborazione e scambio con diversi stakeholder.

Riportiamo di seguito alcune iniziative nel settore dei beni culturali.

Riproduzione di un'opera scultorea

Il progetto è stato realizzato in collaborazione con l'Opera della Metropolitana di Siena e nasce dalla necessità di conservare e allo stesso tempo di esporre un'opera scultorea che secondo la storica dell'arte Valentina Manganaro potrebbe essere attribuibile a Nicola Pisano (1223 – 1281), scultore e architetto italiano tra i principali maestri della scultura gotica a livello europeo.

L'opera scultorea in marmo consiste in un volto femminile coronato da una fascia decorata da piccole losanghe che fa intravedere una corona di alloro, sotto la quale fuoriescono i capelli raccolti da un nastro. La scultura era collocata sulla facciata meridionale del Duomo di Siena e con il passare dei secoli gli agenti atmosferici hanno prodotto un serio deterioramento. Per questo vi era la necessità di conservare la scultura negli spazi museali e di sostituirla sulla facciata del Duomo con una sua copia.

Il Fab Lab ha riprodotto una copia fedele all'originale: con un processo di fotogrammetria e scansione 3D (Fig. 4), il modello della scultura è stato acquisito e in seguito stampato in 3D. Ciò ha richiesto uno studio sui materiali per poter scegliere quello più adatto in termini di resistenza agli agenti atmosferici. La copia è stata poi sottoposta ad un processo di post-produzione svolto dai restauratori, per riprodurre la colorazione dell'originale (Fig.5). Oltre alla funzione di conservazione del patrimonio, la stampa 3D nell'ambito dei beni culturali è sempre più diffusa per riprodurre copie fedeli degli artefatti per offrire un'esperienza tattile che può integrare o sostituire l'esperienza visiva dell'opera d'arte. L'accessibilità e il basso costo degli strumenti di fabbricazione digitale permettono di utilizzare la fabbricazione digitale anche in percorsi didattici per le scuole primarie e secondarie. È questo il caso del progetto realizzato dal Liceo Scientifico Cavour di Roma, che ha sperimentato le potenzialità didattiche di un Fab Lab scolastico per creare dei kit tattili per i musei (Carlini & d'Agostino, 2020).

Riproduzione di uno scavo archeologico

Questo progetto è realizzato al Santa Chiara Lab su richiesta di un gruppo di ricerca del Dipartimento di Scienze Storiche e dei Beni Culturali dell'Università di Siena, in occasione dell'inaugurazione della mostra multimediale "MedIT 98-18. Venti anni di archeologia italo-marocchina" (Il Messaggero, 2018).

A partire dal modello 3D del sito archeologico di Zilil nel Nord del Marocco, che è stato acquisito tramite fotogrammetria aerea, è stata realizzata una riproduzione in scala del sito: il modello digitale è stato fresato su blocchi di polistirene espanso, con la rifinitura di alcuni dettagli in stucco. La superficie è stata poi trattata con vernice acrilica per darle una colorazione uniforme e più adatta alle operazioni di video mapping a cui il modello è stato sottoposto durante l'inaugurazione della mostra.

In questo modo, la riproduzione 3D dello scavo diventa la superficie sulla quale proiettare immagini digitali per offrire allo spettatore un'esperienza di realtà aumentata e per far rivivere l'antico splendore della colonia romano-berbera.

Queste tecnologie svolgono quindi una duplice funzione: sono di supporto agli studi archeologici, per analizzare e pianificare i futuri scavi, e permettono di valorizzare il patrimonio offrendo nuove modalità di fruizione.

Fig.4.
Processo di scansione 3D con scanner ottico

Fig.5.
Scultura originale (destra) e sua riproduzione 3D dopo la post-produzione (sinistra)

Reti di Fab Lab e comunità distribuite

Il crescente movimento dei maker e la diffusione dei Fab Lab in tutto il mondo ha portato alla creazione di reti, iniziative globali e comunità distribuite che si sono riunite intorno ad obiettivi ambiziosi e condivisi.

L'Italia è uno dei primi Paesi al mondo per numero di Fab Lab e makerspace con oltre 100 laboratori distribuiti sul territorio nazionale.

Nel 2020 è nata la rete U-FAB che coinvolge i Fab Lab e makerspace universitari italiani, che si caratterizzano per il fatto di operare all'interno di enti pubblici votati alla didattica, alla ricerca scientifica e alla Terza missione. La rete U-FAB nasce proprio per sviluppare le specificità di questi laboratori, per riconoscere il loro valore scientifico, culturale e sociale e per promuovere le loro attività sperimentali e progettuali presso le imprese e le organizzazioni che si occupano di innovazione.

La rete consta attualmente di 10 Fab Lab universitari, coordinati da Polifactory (Politecnico di Milano) e Santa Chiara Fab Lab (Università di Siena) e include: Sapienza Design Factory (Università di Roma La Sapienza), FabLab Poliba (Politecnico di Bari), BITZ (Libera Università di Bolzano), Saadlab (Università di Camerino), Fab Lab dell'Università di Genova, AlmaLabor (Università di Bologna), Fab Lab dell'Università di Trento, Fab Lab dell'Università Federico II di Napoli. La rete è aperta alla collaborazione di tutti i Fab Lab e maker spaces universitari italiani.

La rete U-FAB intende studiare l'evoluzione dei Fablab e dei makerspace universitari e dei relativi modelli organizzativi ed ecosistemi locali, sviluppare forme di progettualità di rete che aggregano i laboratori attorno a sfide rilevanti di ricerca e didattica, stimolare una cultura della progettualità collaborativa e sperimentale in Italia coinvolgendo laboratori, imprese, cittadini, istituzioni e territori.

CONCLUSIONI

Il movimento dei Fab Lab è nato per rendere le persone, indipendentemente dalle loro competenze, in grado di progettare e realizzare ciò di cui hanno bisogno: che sia la personalizzazione di un dispositivo medico, un kit per il riciclo, la riproduzione di un'opera d'arte o un accessorio indossabile, gli strumenti e le tecniche della fabbricazione digitale permettono di ideare e prototipare questi oggetti in autonomia e in condivisione. Questa autonomia è possibile grazie ad un repertorio condiviso, distribuito e aperto di conoscenze, informazioni, pratiche e spazi di collaborazione dei Fab Lab presenti in tutto il mondo.

L'esperienza del Santa Chiara Fab Lab testimonia che coinvolgere i portatori di interesse nel processo di progettazione e realizzazione delle soluzioni facilita non solo la produzione di soluzioni innovative ma anche l'emergere di bisogni non espressi. Questo ci ha portato a progettare gioielli per persone sorde Marti (Marti & Recupero, 2019), un telaio accessibile a persone con disabilità percettive e cognitive (Recupero et al., 2021), un videogioco per la terapia ortodontica nei bambini (Marti et al., 2021). La pratica della prototipazione rapida per definire lo spazio del problema e sperimentare soluzioni è un prezioso strumento in grado di abilitare creatività e serendipità, essenziali per ogni processo di innovazione, e di combinarli con il rigore dei metodi di sperimentazione e valutazione propri della disciplina del design.

RICONOSCIMENTI

Il progetto Quietude è stato realizzato in collaborazione con Mason Perkins Deafness Fund Onlus, Technology for All srl, Siena Art Institute, University of Southern Denmark. Il progetto ha ricevuto parte del finanziamento dal Programma Horizon 2020 WEAR Sustain.

Il progetto SuperPowerMe è coperto da brevetto con numero di concessione 102018000002713; inventori: Prof. Cecilia Goracci, Prof. Patrizia Marti, Prof. Lorenzo Franchi, Ing. Matteo Sirizzotti, Prof. Alessandro Vichi. Il progetto ha ricevuto parte del finanziamento da Intesa Sanpaolo SpA e dal Programma POCARNO di MISE-Invitalia.

Gli autori ringraziano tutti gli studenti e i collaboratori che hanno contribuito alla realizzazione dei progetti.

BIBLIOGRAFIA

Ananiadou, K., & Claro, M. (2009). 21st Century Skills and Competences for New Millennium Learners in OECD Countries. OECD Education Working Papers, 41. OECD Publishing (NJ1). Disponibile presso https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED529649.pdf *[21 dicembre 2021]*

Carlini, A., & d'Agostino, T. (2020). Kit tattili con la stampante 3D. IUL Research, 1(2), 118-132.

Fab Academy. Disponibile presso https://fabacademy.org/ *[21 dicembre 2021]*

Fab City Global Initiative. Disponibile presso https://fab.city/ *[21 dicembre 2021]*

Fab Foundation. Disponibile presso https://fabfoundation.org/ *[21 dicembre 2021]*

Financial Times (9 maggio 2020). Jewellery designers speak up for people with hearing issues. Disponibile presso: https://www.ft.com/content/7219c710-884b-11ea-a109-483c62d17528?shareType=nongift *[21 dicembre 2021].*

Gershenfeld N., Gershenfeld A., & Cutcher-Gershenfeld J. (2017). Designing reality: how to survive and thrive in the third digital revolution. Basic Books: New York, USA.

Il Messaggero. 2018. Una mostra a Rabat celebra venti anni di lavoro degli archeologi italiani in Marocco. Disponibile presso: https://www.ilmessaggero.it/spettacoli/mostre/una_mostra_a_rabat_celebra_venti_anni_di_lavoro_degli_archeologi_italiani_in_marocco-4115558.html *[21 dicembre 2021]*

Marti, P., Goracci, C., Lampus, F., & Franchi, L. (2020). 18. Children as Superheroes: Designing Playful 3D-Printed Facemasks for Maxillofacial Disorders. Ergonomia&Design, 198.

Marti, P., Lampus, F., Recupero, A., Franchi, L., Goracci, C., Guercio, S., & Vichi, A. (2021). Design Thinking as a Mindset Shift for Innovation in Healthcare. diid—disegno industriale industrial design, 74, 12-12.

Marti, P., & Recupero, A. (2019). Is Deafness a Disability? Designing Hearing Aids Beyond Functionality. In Proceedings of the 2019 on Creativity and Cognition (pp. 133-143).

Marti, P. & Recupero A. (2020), Da stigma a oggetti di desiderio: il progetto di gioielli a supporto della persona sorda. In Atti dell'Assemblea Annuale della Società Italiana di Design.

Mason Perkins Deafness Fund Onlus. Disponibile presso https://www.mpdfonlus.com/ [21 dicembre 2021]
Mostra MedIT. 2018. Disponibile presso https://www.dssbc.unisi.it/it/avvisi/mostra-medit-98-18-venti-anni-di-archeologia-italo-marocchina *[21 dicembre 2021]*

Recupero A., Marti P., & Guercio S. (2021) Enabling inner creativity to surface: the design of an inclusive handweaving loom to promote self-reliance, autonomy and wellbeing, Behaviour & Information Technology, 40(5), 497-505.

Santa Chiara Fab Lab. Disponibile presso http://scfablab.unisi.it/?lang=it *[21 dicembre 2021]*

Sennett, R. (2008). The Craftsman. Penguin Books: London.

Technology for All srl. Disponibile presso https://www.t4all.it/ *[21 dicembre 2021]*

U-FAB. Rete italiana dei Fab Lab e makerspace universitari. Disponibile presso https://www.u-fab.it/ *[21 dicembre 2021]*

UNESCO (2016). Education 2030 Incheon Declaration and Framework for Action: Towards Inclusive and Equitable Quality Education and Lifelong Learning for all. UNESCO: Paris, France.

Le due Zone Rosse

a cura di:
Alessandro Blasetti

Abstract

Resilienza e nuovi strumenti digitali. Queste le soluzioni adottate dal Museo delle Scienze dell'Università di Camerino per affrontare le due emergenze che negli ultimi anni ne hanno profondamente influenzato l'attività, cioè il terremoto che ha colpito il Centro Italia nel 2016 e la pandemia da Covid19 tuttora in corso. Alla mancanza di una sede, perché inagibile, si è risposto con l'iniziale spostamento all'esterno delle attività espositive ed educative, seguite dalla realizzazione di due strutture temporanee nel cortile del Museo, per fornire alla popolazione cittadina un reale punto di aggregazione. Il lockdown e le ulteriori limitazioni imposte dalla pandemia ci hanno invece spinto verso l'adozione di linguaggi, metodologie di comunicazione e tecnologie che hanno permesso di ritrovare il nostro pubblico a distanza. Il successo delle soluzioni adottate contraddistingue ora le attività educative con le scuole e la formazione del corpo docente, che ha espresso il proprio gradimento verso tali scelte. Tutto questo con la consapevolezza che l'esperienza museale in presenza resta la modalità preferita, per impatto emozionale e capacità di trasmissione dei contenuti scientifici, nella speranza che la pandemia si arresti e si esca anche da quest'ultima "zona rossa".

Resilience and the use of new digital tools are the solutions adopted by the Museum of Science of the Università di Camerino to overcome the two critical situations of the earthquake of central Italy in 2016 and the ongoing Covid19 pandemic. These crises have deeply impacted the museum's functioning over the past few years. To make up for the absence of a permanent venue, which was made unusable by the earthquake, the exhibitions and educational activities were initially moved outdoors. This has been followed by the construction of two temporary structures in the museum's courtyard, to offer a gathering point to the local population. The lockdown and the further restrictions imposed by the pandemic have pushed us to adopt new languages, communication methods and technologies that allowed us to connect with our public even from their homes. The success of the adopted solutions characterises at present the educational activities with schools and the training courses with the teaching staff, who have greatly appreciated this approach. These progresses have been achieved while being fully aware that the preferred modality of experiencing a museum is in person, due to its emotional impact and ability to convey scientific information. Hence we hope the pandemic will soon cease and we will be able to get out of this final "red zone".

Keywords

Resilienza
Multimedialità
Patrimonio Culturale Scientifico
Inclusione
Comunicazione

Resilience
Multimedia
Cultural Scientific Heritage
Inclusion
Communication

Due differenti emergenze, due Zone Rosse: il Museo delle Scienze dell'Università di Camerino continua a lavorare, da cinque anni a questa parte, a dispetto di due criticità difficili da fronteggiare e che ne hanno profondamente minato l'esistenza.

Nell'autunno del 2016 inizia la crisi sismica che danneggia gravemente l'intera città, il cui centro diventa una grande e deserta Zona Rossa, costringendo la maggior parte degli abitanti ad allontanarsi da Camerino.

Il Museo delle Scienze è da subito inagibile, a differenza dell'Orto botanico "Carmela Cortini" e di tutte le strutture universitarie che tornano, nel giro di una settimana, a lavorare a pieno regime (Magnoni et al, 2020).

Sono mesi di messa in sicurezza dei reperti, di esposizioni temporanee itineranti realizzate allo scopo di reperire fondi per l'acquisto di un Ducato trasformato in un "Museo in movimento", di partecipazione a festival della scienza, attività educative "a domicilio" nelle scuole.

Poi, nel 2019, arriva il momento di recuperare almeno il cortile del nostro Museo e fornire ai cittadini un punto di aggregazione che manca da anni: due strutture temporanee vengono installate nel complesso San Domenico, un piccolo planetario ed una più grande cupola adibita a sede di esposizioni temporanee ed attività con le scuole ed il pubblico generico (Blasetti et al, 2020). Seguono giorni densi di esperienze e soddisfazioni, ma l'illusione dura poco: stavolta è il Covid a far piombare tutta la Nazione in Zona Rossa, in un isolamento che qui pesa ancora di più.

Mentre il resto d'Italia è chiuso in casa, affacciato alle finestre per sentire ancora quel senso di unione che manca a tutti, a Camerino gli abitanti si ritrovano all'interno delle loro SAE, le Soluzioni Abitative d'Emergenza, in un tessuto sociale sfilacciato e disunito.

Nasce in questo momento l'idea di comunicare con strumenti nuovi il patrimonio culturale, raggiungendo il nostro pubblico e una quota crescente di concittadini con la realizzazione dei video della serie "A casa col Museo": vengono portati fuori dall'esposizione reperti che il pubblico ben ricorda, si intrattengono grandi e piccoli con storie di scienza, curiosità ed itinerari geologico-naturalistici da riscoprire quando le acque si saranno calmate. Quello che sembra un semplice esercizio di resilienza, che utilizza metodi e tecnologie multimediali ormai alla portata di tutti, si trasforma in un successo, apprezzato da chi già conosce il museo e da tanti altri che finora non hanno avuto a che fare con noi... Nell'ultimo rilievo di un paio di mesi fa questi video fanno registrare più di 70.000 visualizzazioni complessive sulla nostra pagina Facebook, un impatto considerevole, segno di un reale e concreto bisogno di comunicare e fruire contenuti scientifici e divulgativi, resi di nuovo accessibili nonostante le mille difficoltà.

Il Museo allora allarga i suoi orizzonti e, dopo le riaperture sempre più ampie, realizza nuovi video con il Museo Ittico "Capriotti" di San Benedetto del Tronto, un vero gioiello nato dall'intensa attività della marineria del luogo e palestra ideale per la diffusione della conoscenza delle sue peculiarità con strumenti multimediali.

Non basta: oggi siamo impegnati nella realizzazione di video, girati a Camerino, per la serie "Scienza anch'io", nei quali studenti, docenti di scuole di ogni ordine e grado e semplici appassionati possono raccontare, con il nostro aiuto, storie di scienza.

Mentre il quadro pandemico muta in continuazione, anche le nostre attività educative vengono trasformate in interventi a distanza, che ci spingono a riformularle e riprogettarle per fare i conti con la DAD.

Grazie al progetto "Next 5.14" realizzato con l'Istao (Istituto Adriano Olivetti di Ancona), l'Impresa Sociale "Con i Bambini" e 7 Istituti scolastici della Provincia di Ascoli Piceno, ci costruiamo una buona esperienza in questo campo: dal mese di febbraio all'aprile del 2021 si svolgono 127 ore di incontri da remoto, cui partecipano 1342 studenti, suddivisi in 478 alunni di Scuola Primaria e 864 di Scuola Secondaria di Primo grado, con un totale di 65 classi coinvolte, 22 di Scuola Primaria e 43 di Scuola Secondaria.

Successivamente, laddove gli istituti scolastici ne fanno richiesta, vengono realizzate anche 46 ore di incontri in presenza, per un totale di 211 ore.

Forti di questo bagaglio, partecipiamo come docenti al corso del Piano Nazionale Formazione Docenti (PNFD) dedicato a percorsi formativi per le discipline STEM per la Scuola Primaria. 110 insegnanti seguono incontri a distanza e sessioni laboratoriali per poi collaborare, sulla piattaforma condivisa messa a disposizione dalla nostra Università, alla progettazione di percorsi laboratoriali e didattici originali con la nostra supervisione.

I docenti si dicono pienamente soddisfatti dell'utilizzo della piattaforma condivisa e partecipano al nuovo corso di formazione che ci vedrà impegnati con loro nei primi mesi del 2022. Altro segnale del bisogno di trovare nuove strade, nuove metodologie, nuove tecniche per condividere la cultura in tempi difficili.

Per uscire da qualsiasi Zona Rossa.

BIBLIOGRAFIA

Blasetti A. et al. (2020), Un nuovo ingresso al Museo delle Scienze di Camerino, Museologia Scientifica Memorie, 21, 88-90.

Magnoni M. et al. (2019), L'orto botanico UNICAM, per una piazza che non c'è, Museologia Scientifica Memorie, 20, 187-189.

Fotografie e video di Marco Montecchiari

Per i video, link al Canale del Sistema Museale di Ateneo – Università di Camerino: https://www.youtube.com/channel/UCSgbEOS8nA30fshLcR7kdUw

a cura di:
Carlo Infante

I geopodcast dei Paesaggi Umani

C'è una metodologia definita Performing Media Storytelling che in questi quindici anni , dopo aver realizzato la prima mappa interattiva in occasione delle Olimpiadi di Torino 2006, sta disseminando esperienze dappertutto, facendo scuola. Come quella appena conclusa a Roma, in cui Urban Experience, per il progetto "Paesaggi Umani" ha fatto parlare la città, esplorandola, con passo leggero e distanziato, entrando dentro le storie e uscendo nel web con il format dei geopodcast.

I walkabout-conversazioni radionomadi attuano di fatto una **radio che cammina** (locale, con radio-cuffie e al contempo globale con lo streaming via web-radio) dando forma alle esplorazioni partecipate, lasciando poi tracce georeferenziate su una mappa parlante, in cui ascoltare le voci dei territori toccati, sia sulla web-radio (radiowalkabout.it) sia sull'app Loquis con i geopodcast. Si ascoltano così i Paesaggi Umani (attraverso i podcast georeferenziati) delineati sia dall'evocazione delle storie di protagonisti emblematici sia dagli spettatori-cittadini attivi che esplorando luoghi significativi esplorano se stessi, interpretando le loro domande di resilienza urbana.

In una densa settimana, dal 4 al 13 dicembre, il progetto ***"Paesaggi Umani. Distillare storie dalle geografie per una mappa parlante"*** per Contemporaneamente di Roma Capitale, si è così concentrato sullo "spettacolo della città": quel valore che emerge dalle storie inscritte nelle geografie urbane.

All'ex Mattatoio di Testaccio si è esplorato l'EcoMercato del cibo etico con la Rete Per la Terra, parlando in streaming web-radio con agricoltori di mezz'Italia e incontrando una performance di Mariella Fabbris in cui degustare acciughe in dodici modi diversi.

Il giorno dopo il walkabout è al Pio Sodalizio dei Piceni, nel prezioso chiostro di S. Salvatore in Lauro, rilevando i paesaggi umani delineati dall'impronta picena data da Papa Sisto V e focalizzando la figura di Raffaele Fabretti, "principe della romana antichità" (il primo sovrintendente ai beni culturali) che fu protagonista del Seicento romano, consigliere sia di tre Papi sia di Cristina di Svezia. In questo contesto è stata ripresentata (dopo la prima edizione di Paesaggi Umani) un'operazione di performing media: l'animazione digitale (realizzata con un sistema di Intelligenza Artificiale da Nuvola Project , con un lavoro ben più sottile dell'effetto deep fake, attraverso un morphing attoriale) del ritratto della ***"Regina di Roma"*** (come fu riconosciuta Cristina di Svezia dal popolo romano) e dei quadri parlanti di ***Sisto V*** e ***Raffaele Fabretti***.

La mattina dell'8 dicembre si va a Tordinona per dedicarci a un altro "nume tutelare" di Roma, Paolo Ramundo, scomparso nello scorso agosto. E' stato una straordinaria anima rivoluzionaria, dimostrò come "riprenderci la città". Lì dove campeggia il murales dell' "Asino che vola" (ideato da Ramundo, durante la lotta per la casa negli anni Settanta), viene presentato il progetto visionario dell'Oculus, sviluppato con Nanni Morabito, che delinea oggi una prospettiva per il Distretto Artigiano che sta rinascendo proprio in quella periferia al centro di Roma.

Asino che vola

A San Lorenzo si va alla prima Casa dei Bambini della Montessori, parlando della battaglia alla povertà educativa del sindaco Nathan nel 1907. E poi parliamo di come questo sia stato il primo quartiere a ribellarsi ai fascisti nel 1922 durante la Marcia su Roma.

Casa dei bambini

Un walkabout psicogeografico è quello ispirato al paesaggio sospeso dell'attesa, seguendo quell'approccio per cui una parola chiave ci sollecita a porre uno sguardo sui luoghi che si attraversano. Un esercizio che abbiamo avviato anni fa con l'attrice-autrice Consuelo Ciatti, seguendo alcune suggestioni rese da Samuel Beckett, maestro dei paradossi urbani, come "rifiuti" al Centro Raccolta di Cinecittà (misurandoci con "Giorni felici") e "desolazione" interpretando un frammento di "Cascando" al Roxy bar della Romanina (dove ci si rivoltò alla prepotenza dei Casamonica).

Venerdì 10 dicembre il walkabout scorre lungo l'Acquedotto Felice per ripercorrere la memoria di Don Sardelli, con Matteo Amati, uno dei maggiori protagonisti dell'agricoltura sociale in Italia, che nel 1971 affiancò Don Roberto nella lotta alla povertà educativa in quella che fu considerata la Calcutta d'Europa. Ascoltiamo, estratti in podcast dal docufilm "Non Tacere" di Fabio Grimaldi, titolo anche del libro collettivo che testimonia l'esperienza della "scuola di strada" detta 725, per il numero della baracca in cui si sviluppò quell'esperienza nel 1968.

Il pomeriggio dello stesso venerdì s'incontra Marco Baliani, il maestro del teatro di narrazione, con cui si parla di come la tensione politica rivoluzionaria forgiò poetiche inedite. Ciò vale anche per il walkabout di sabato ad Acilia dove si è ripercorsa la memoria della sua infanzia, messa in forma nel romanzo "Nel regno di Acilia".

Domenica all'Antiquarium di Lucrezia Romana si narra una delle storie più significative di Roma. E' quella di Lucrezia, moglie di Collatino, di cui abbiamo evocato la storia del suo suicidio dopo lo stupro subito dal figlio di Tarquinio il superbo. Ciò accade attraverso i versi che gli dedicò William Shakespeare, in un poema che rese famoso quel sacrificio che nel V secolo a.c. determinò la rivolta dei romani contro il re etrusco per cui nacque la Repubblica. Si è fatta parlare Lucrezia in un quadro animato da un tocco artigiano di intelligenza artificiale messo a punto da Nuvola Project.

Lucrezia

L'ultima mossa è al Quirinale, nel giorno del compleanno di Sisto V che segna il 500nario der "papa tosto", nel luogo che ha fatto diventare sede istituzionale e che ha visto la fine dei suoi giorni. Lungo il percorso si innervano più chiavi di lettura, dall'impronta di Sisto V all'importanza di una percezione contemporanea per riconoscere il Quirinale come "la casa degli italiani", grazie all'operazione "Quirinale contemporaneo" in cui accanto alle vestigia secolari si combinano opere d'arte contemporanea e di raffinato design.

Un focus è individuare gli appartamenti in cui risiedeva Raffaele Fabretti nel 1689. Monsignor Fabretti è stato una figura chiave del XVII secolo romano: è il trait d'union tra l'impronta picena di Sisto V un secolo prima e l'evoluzione del Barocco, seguendo da vicino Cristina di Svezia nella configurazione dell'Arcadia. E' con lei, considerata la Regina di Roma, che portò a Roma la "Atene del Nord", la prima Accademia Reale delle Scienze che poi fu concepita come Arcadia.

Alla fine Nuvola Project presenta delle cartoline che funzionano come marker per una Realtà Aumentata che fa parlare Raffaele Fabretti.

Fabretti AR

Questa visita istituzionale di Urban Experience al Quirinale ha scandito l'avvio del 500nario di Sisto V. Un vero e proprio primo passo pubblico per aprire uno sguardo prospettico sul Papa che rifondò Roma dopo essere stata devastata, come mai nella sua storia di declini, mezzo secolo prima, dai Lanzichenecchi nel 1527. Una violazione di una gravità tale che qualcuno associa al cinismo disincantato ormai congenito dei romani.

Rilanciare le arti performative a partire dal digitale

Le esperienze dei progetti CAD (Comunità Artistiche Digitali) e APPRODI (Affrontare le Prossime Distanze)

A cura di:
Silvia Cacciatore

Abstract

La crisi che ha colpito il settore dello spettacolo ha messo in luce tutta la fragilità di un sistema, quale quello del terzo settore, che solo marginalmente ha trovato -sia nella nuova normativa legata all'impresa sociale, che negli interventi statali attuati- risposte a livello di welfare, di tutela, di reale sostegno.

Il presente articolo intende presentare i primi risultati di una ricerca, nata a partire dai progetti CAD -Comunità Artistiche Digitali, e APPRODI- Affrontare le Prossime Distanze, della Fondazione Università Ca' Foscari di Venezia (Centro Aiku- Arte Impresa Cultura) e finanziati dalla Regione del Veneto tramite il bando "Laboratorio Veneto - Strumenti per il settore Cultura", sviluppata parallelamente ad una serie di azioni di rilancio per il settore della danza e del teatro indipendente, mettendo in luce come l'apporto delle tecnologie digitali sia stato cruciale per mettere in condivisione pratiche, poetiche e azioni sceniche e aiutare nel concreto le organizzazioni coinvolte a trovare nuovi spazi, modalità di dialogo e costruzione narrativa, in linea con i propri valori e la portata innovativa del proprio linguaggio.

The crisis that hit the entertainment sector has highlighted all the fragility of a system, such as that of the third sector, which has only marginally found -both in the new legislation linked to social enterprise and in the state, interventions implemented- responses to the level of welfare, protection, real support.

This article intends to present the first results of research, born from the CAD projects -Comunità Artistiche Digitali, and APPRODI- Affrontare le Prossime Distanze, of the Ca' Foscari University of Venice (Centro Aiku- Arte Impresa Cultura) and financed by the Veneto Region through the "Laboratorio Veneto - Strumenti per il settore Cultura" call, developed in parallel with a series of relaunch actions for the dance and independent theater sector, highlighting how the contribution of digital technologies has been crucial for sharing practices, poetics and scenic actions and concretely helping the organizations involved to find new spaces, methods of dialogue and narrative construction, in line with their values and the innovative scope of their language.

Keywords

Piano di rilancio
Strategia
Arti performative
Modello di business
Digitale

Theater recovery plan
Strategy
Performing arts
Business model
Digital

La pandemia ha messo in crisi il sistema economico mondiale e, con esso, ha scardinato certezze, allontanato persone, amplificato differenze, preteso una distanza. Distanza che è divenuta, dai primi mesi del lockdown sino al periodo corrente, necessità di regole e protocolli che hanno sancito, per l'intero sistema culturale e dello spettacolo, la definitiva chiusura dei luoghi aperti al pubblico per oltre un anno. Questo ha comportato una estrema difficoltà, non soltanto legata agli spazi e agli enti pubblici deputati alle arti …*e* al personale che in essi lavora …ma anche e soprattutto agli artisti in prima persona, che quei luoghi li animano, li rendono vivi con il loro lavoro. La crisi che ha colpito il settore dello spettacolo è stata, ed è tuttora, una evenienza che ha messo in luce tutta la fragilità di un sistema, quale quello del terzo settore, che solo marginalmente ha trovato–sia nella nuova normativa legata all'impresa sociale, che negli interventi statali attuati, risposte a livello di welfare, di tutele, di reale sostegno.

La mia ricerca, sotto la direzione scientifica del Prof. Fabrizio Panozzo, a partire dai progetti CAD -Comunità Artistiche Digitali, e APPRODI- Affrontare le Prossime Distanze, della Fondazione Università Ca' Foscari di Venezia (Centro Aiku- Arte Impresa Cultura) e finanziati dalla Regione del Veneto tramite il bando "Laboratorio Veneto …Strumenti per il settore Cultura", ha inteso prendere in esame la struttura organizzativa e il posizionamento delle singole compagnie e organizzazioni dei settori del teatro e della danza al fine di porli in relazione con un'idea di rilancio in chiave strategica che fosse in linea con la poetica artistica, i valori e la portata innovativa di ognuna di esse.

I progetti

Il progetto APPRODI (Affrontare le Prossime Distanze) ha identificato come principali beneficiarie degli interventi le realtà di produzione teatrale venete che si sono sviluppate e consolidate professionalmente alla ricerca di un equilibrio tra qualità della proposta culturale e differenziazione di servizi e attività anche in ottica di sostenibilità economica. Il progetto è stato concepito per supportare queste strategie di innovazione del lavoro teatrale sfruttando la situazione presente di emergenza e crisi come vettore per ripensare in chiave creativa lo stesso tema del "distanziamento". Il predisporsi alle "prossime distanze" è divenuto così una sorta di ossimoro generatore di riflessione sulla dialettica tra prossimità e distanziamento. La distanza è drammaticamente entrata nell'agenda di chi fa teatro negli ultimi mesi ma in chiave emergenziale e per via burocratica, come vincolo imposto dall'esterno. Ci sono però altre, meno evidenti, "distanze" che si sono manifestate; più interne e complesse da affrontare. Le "prossime distanze" corrispondono quindi ai fabbisogni che APPRODI ha affrontato mobilitando le risorse messe a disposizione del bando. Un primo fabbisogno è stato riscontrato nella distanza tra le compagnie e gli operatori teatrali su scala regionale.

La produzione teatrale indipendente in Veneto è caratterizzata dalla presenza di molti soggetti, molto, forse troppo indipendenti. La mancanza di un riconoscimento reciproco come portatori di "un certo modo di fare teatro", di un coordinamento e di una voce collettiva di rappresentanza è una questione ormai ineludibile che il progetto ha in qualche modo contribuito a districare ed affrontare. Il secondo fabbisogno è stata la distanza rispetto al pubblico e alla società in generale. La percezione è che il pubblico ci sia ma sia altrove, distanziato rispetto al teatro indipendente e (in)trattenuto non solo dalla televisione o dallo streaming ma anche da altre forme di espressione teatrale. Il terzo fabbisogno da colmare ha corrisposto alla distanza che separa il teatro da una fetta rilevantissima delle generazioni più giovani e che determina il progressivo invecchiamento del pubblico. APPRODI ha inteso quindi intervenire nella ritessitura dei rapporti tra teatro, pubblico e società. Il quarto fabbisogno è stata la distanza rispetto al mercato, soprattutto quello internazionale. Nella produzione teatrale indipendente le logiche commerciali vengono spesso vissute come un male necessario, soluzione innaturale ma obbligata dalla quasi totale assenza di finanziamento pubblico. Senza negare la valenza di bene collettivo e sociale della produzione teatrale APPRODI si è proposto di affrontare in maniera organica le questioni della produzione per il mercato, della differenziazione dell'offerta, della segmentazione del pubblico e dei modelli di business della produzione teatrale. Particolare attenzione è stata dedicata alle possibilità di concepire la produzione teatrale veneta in ottica di internazionalizzazione ed apertura a mercati e pubblici di culture e lingue diverse.

Il progetto si è proposto anche importanti obiettivi formativi, innestando su una buona formazione teorica e di metodo la capacità di cogliere il potenziale di innovazione che si è presentato ai professionisti dello spettacolo teatrale nell'era post-pandemica. Da ciò è derivata la necessità di sviluppare competenze trasversali, peraltro sempre nuove e in continua evoluzione, soprattutto se si guarda all'ambito delle tecnologie digitali. Principale obiettivo formativo è stato quindi aumentare la digitalizzazione nel settore teatrale veneto quale vettore di nuove possibilità per la creazione, espressione, comunicazione e diffusione di arte e cultura.

Alla luce del cambiamento radicale imposto dal distanziamento, è urgente che le compagnie teatrali si adattino al nuovo panorama digitale. Il passaggio al digitale ha scatenato cambiamenti nel modo in cui creiamo, condividiamo e valorizziamo tutti i contenuti, comprese le opere teatrali. Si è puntato inoltre ad aumentare l'impegno civico portando il teatro a nuovi pubblici e settori–attraverso strumenti come il teatro partecipativo e le nuove tecnologie–in grado di abbattere le barriere, incoraggiando il dialogo e aiutando la ricca tradizione culturale veneta a prosperare. Un altro obiettivo formativo è stato quello di sviluppare una strategia digitale per gli spazi teatrali indipendenti per aiutarli a integrare le nuove tecnologie a lungo termine in produzioni artistiche, divulgazione e modelli di coproduzione internazionale. Centrale, soprattutto in connessione con l'acquisizione di nuove dotazioni, è stato poi l'accompagnamento alla creazione di opere innovative in grado di combinare le nuove tecnologie con l'immediatezza del teatro. La realtà aumentata, la realtà virtuale, gli strumenti interattivi e la nuova tecnologia audio sono stati presentati come modi in gran parte inesplorati per creare esperienze teatrali più coinvolgenti e avvincenti e appassionare il pubblico con l'imprevisto.

Il progetto "CAD-Comunità Artistiche Digitali" si è sviluppato a partire dalle esperienze maturate all'interno del network di arti performative attivato da Opera Estate Festival (OEF). In quattro decenni OEF ha infatti dato vita ad un sistema di produzione culturale territorialmente distribuito che costituisce un unicum in Veneto. Una parziale ma

significativa porzione di questo sistema è stata raccolta nel partenariato del progetto CAD che identifica come destinatarie alcune tra le realtà che hanno segnato l'innovazione nel campo delle arti performative in Veneto negli ultimi decenni. Si tratta di compagnie e professionisti della danza e del teatro accomunati dallo spirito dell'innovazione ma alla ricerca di un equilibrio costante tra sperimentazione (anche tecnologica) e radicamento del lavoro artistico nelle comunità locali. È questo il fabbisogno che si è cercato di cogliere con il progetto, sostenendo la dimensione comunitaria del lavoro artistico ed esplorando il ruolo che le tecnologie digitali possono avere nell'amplificare le possibilità di connessione e partecipazione di varie fasce della cittadinanza nel farsi della produzione artistica. Si tratta d'altra parte di una direzione che le realtà partner hanno già autonomamente intrapreso nei mesi di lockdown e che hanno trovato, grazie a "Laboratorio veneto", l'occasione per proseguire lo sviluppo di nuove forme di produzione e concretizzarle anche mediante l'acquisto di nuove dotazioni. Il progetto CAD è andato quindi a sostenere il lavoro di un network coeso di realtà della nuova scena performativa veneta accomunate dalla scelta di coinvolgere gruppi e comunità locali come partecipanti nello sviluppo di una produzione teatrale. Si è colta quindi l'intenzione di generare relazioni comunitarie in cui i partecipanti potessero indagare e interrogare idee, possibilità o esperienze anche con l'integrazione delle tecnologie digitali. Tale integrazione è stata diversificata, coinvolgendo l'uso di diversi tipi di dispositivi digitali e applicazioni che consentono forme di coinvolgimento multimediale, connettività, realtà aumentata e virtuale. Nonostante i vari sviluppi negli scorsi anni, il supporto all'integrazione delle tecnologie digitali nel lavoro artistico di comunità è tuttora sorprendentemente scarso e si è quindi configurato quale principale fabbisogno che ha motivato il progetto CAD.

Laddove esiste, l'interesse per la costruzione artistica di comunità digitali riflette in gran parte ciò che potrebbe essere descritto come un discorso di progettazione, attraverso il quale il contributo delle tecnologie è definito in termini di utilizzo pianificato. Tuttavia, un discorso sulle potenzialità non tiene conto del dispiegarsi concreto dell'attività che è al centro della pratica performativa partecipativa. Il progetto CAD ha visto quindi le tecnologie non solo come risorse da utilizzare, ma come partecipanti al processo di produzione artistica. In questa prospettiva si sono potute espandere e approfondire la comprensione della relazione tra tecnologie digitali e arti performative e il potenziale generativo per gli operatori culturali e i decisori politici che sono alla ricerca di nuovi modi per integrare o valutare le arti nelle politiche pubbliche.

Al centro della progettualità formativa di CAD si sono poste dunque le conoscenze e competenze già accumulate con le sperimentazioni recenti e si è puntato a consolidarle cercando di raggiungere almeno tre obiettivi:

1. Espandere l'accesso alle arti performativa e promuovere lo sviluppo del pubblico attraverso mezzi digitali. Ciò include strumenti atti ad aiutare i partner a superare i confini -nazionali, sociali o culturali- attraverso i canali dei social media, ma anche streaming live, storytelling interattivo e sottotitoli digitali.

2. Condure nuovi pubblici ad un apprezzamento delle arti performative come un evento dal vivo combinando la sua identità rituale, l'immediatezza e il carattere spontaneo con la tecnologia digitale sia sul palco che a distanza.

3. Sostenere l'inclusione sociale e culturale e approfondimento dell'impegno comunitario attraverso la ricca tradizione di OEF per garantire che tutti siano inclusi indipendentemente da condizione di salute, età, orientamento sessuale, contesto geografico o sociale.

Nello sviluppo progettuale si è richiamata l'attenzione sulle interconnessioni tra materiale e sociale mostrando come entrambi lavorino l'uno sull'altro in modo complesso. Questa ontologia relazionale ha introdotto anche una visione particolare delle tecnologie digitali come mezzo per amplificare gli effetti del lavoro di comunità. Piuttosto che avvicinarsi all'integrazione tecnologica dalla prospettiva

di ciò che dovrebbe accadere, l'offerta formativa di CAD si è orientata a vedere le tecnologie come partecipanti, mettendo in primo piano ciò che fanno quando entrano in relazione con altri soggetti. Ciò ha spostato l'enfasi dall'uso progettato a ciò che accade mentre la produzione artistica si realizza ponendo l'attenzione sulle interazioni tra umani e non umani (le cose, gli artefatti digitali) per chiarire come le tecnologie non siano semplicemente prodotti del mondo sociale, ma attori dello stesso. Nell'incontrarsi, tecnologie, artisti e pubblico agiscono e vengono messe in atto l'una dall'altra. Le tecnologie digitali sono quindi inseparabili dalle pratiche: non solo modellano la pratica, ma sono esse stesse mutabili, messe in atto man mano che entrano in relazione con altre cose. Nel progetto CAD quindi, non sono stati solo i partecipanti umani ad essere rilevanti per ciò che accade, ma i materiali con cui sono entrati in relazione. Inoltre, non sono stati solo i manufatti progettati a svolgere un ruolo, ma anche altre cose, compresa l'area in cui si è svolto il progetto (teatro, sala, spazio esterno), le cose già presenti (ad es. scrivanie, sedie, display), modi abituali di fare e di essere (ad es. routine sociali, procedure di cura). Le tecnologie digitali, da questo punto di vista, hanno preso il loro posto insieme ad una serie di altre cose situate all'interno del campo relazionale attivato dall'azione performativa.

Metodologia di ricerca

L'obiettivo di ricerca, parallelo a quello della stesura dei Piani di Adeguamento e Rilancio previsti dai menzionati progetti, è stato quello di evidenziare i processi trasversali e le linee evolutive comuni del modello di business delle principali compagnie della danza e del teatro indipendente veneto e comprendere la dimensione strategica del rilancio effettivamente messo in campo dalle stesse. Le organizzazioni esaminate, tra quelle coinvolte nei progetti sono state nel complesso dodici (Elevator Bunker, La Piccionaia, Nolimita-c-tions, SlowMachine, Zebra Cultural Zoo per il progetto CAD; Carichi Sospesi, Cinema Teatro Busan, Farmacia Zoo:è, Tam Teatromusica, Teatro del Pane, Top Teatri Off Padova e Zelda Teatro per il progetto APPRODI) e l'analisi è stata svolta in un arco di tempo di circa 10 mesi complessivi. La metodologia di ricerca ha previsto un'indagine qualitativa (interviste in profondità) e un'indagine quantitativa (analisi dati). La prima ha inteso esaminare la storia, l'attività, gli aspetti identitari e la poetica artistica di ogni organizzazione, la forma giuridica, la vision e la mission, il rapporto con ricerca e innovazione. Inoltre, la Swot Analysis si è rivelata uno strumento utile all'identificazione sia di punti di forza e debolezza interni, che di minacce e opportunità provenienti dall'ambiente esterno, relativi ad ogni area aziendale: dalla sostenibilità economica al settore produzione e distribuzione, dall'innovazione e ricerca alle risorse umane, sino ad arrivare a relazioni pubbliche, marketing e comunicazione, responsabilità sociale. L'analisi del modello di business (grazie al Business Model Canvas) ha aiutato a mettere in luce le aree di creazione del valore coinvolte dal cambiamento organizzativo in atto sotteso al rilancio. La seconda è stata dedicata alla data analysis inerente agli spettacoli prodotti negli ultimi tre anni e relativi incassi, le entrate da altre attività (corsi di formazione, workshop, bandi pubblici, sponsoring e fundraising, finanziamenti esterni), il fatturato complessivo, i costi fissi e variabili, gli spettatori, al fine di analizzare, dal punto di vista economico-finanziario, la sostenibilità complessiva di ogni organizzazione e l'impatto negativo riconducibile al periodo delle chiusure causato dal Covid-19. Tali analisi hanno consentito di indicare delle azioni di rilancio su misura per ogni compagnia, frutto di un percorso di accompagnamento e revisione degli stessi processi aziendali creatori di valore economico e culturale.

L'analisi dei dati relativi alle produzioni e al fatturato, in particolare, insieme all'analisi dei fabbisogni ha portato alla luce considerazioni a volte in contrasto con il modello di business emerso. In alcuni casi le compagnie hanno investito molte energie nella produzione di spettacoli andati in scena poche volte e i principali interlocutori nel tempo sono divenute le amministrazioni pubbliche e non più centri di produzione ed enti teatrali. In altri casi, invece, ci si è accorti che la sostenibilità dei costi di struttura stava soffocando la spinta creativa: come far girare i propri spettacoli se poi si è costantemente impegnati in corsi di formazione e attività sul territorio? Lo spazio teatrale inteso quale sede fisica è davvero ancora necessario?

È stato doveroso quindi chiedersi: ma cosa è realmente successo in questi mesi? Che cosa sta cambiando nelle organizzazioni culturali? Il clima di profonda incertezza dovuto alla pandemia ha prodotto solo effetti negativi o sta generando un impatto resiliente, una trasformazione in chiave innovativa?

Principali risultati

A livello di ricerca scientifica, i principali esiti derivano dall'osservazione dell'evoluzione del modello di business delle compagnie teatrali e di danza teso allo sviluppo di nuove strategie competitive e di mercato. La principale riflessione ruota intorno alla dicotomia tra l'essere impresa di produzione e distribuzione posizionata sul mercato e il configurarsi quale organizzazione culturale attiva nel campo delle arti performative in una logica prevalentemente di relazione. Alcune organizzazioni hanno perso il loro modello originario a causa soprattutto della necessità legata all'autosostentamento; altre, invece, si sono evolute verso una forma più strutturata ritrovando la propria vocazione artistica legata alla creazione e vendita di spettacoli. Le organizzazioni culturali attive in ambito performativo stanno ampliando notevolmente il proprio sistema di relazioni, accogliendo, in gran parte dei casi, partners in co-produzione; alcune hanno avviato una riflessione sulla propria forma giuridica (valutando il passaggio da associazione culturale a cooperativa, ad esempio) e optato per una sostanziale riduzione dei costi (soprattutto costi fissi di struttura). I canali di diffusione del valore, prevalentemente sito web e social media, sono stati in molti casi interamente rivisitati; alcune compagnie stanno implementando l'attività di progettazione, la partecipazione a bandi di finanziamento e il ricorso a sponsoring e fundraising. Le imprese di produzione e distribuzione, invece, hanno scelto una strategia diversa, coinvolgendo in alcuni casi le aziende profit in percorsi formativi di teatro d'impresa, oltre che, in sporadici casi, di welfare aziendale.

Molto importante è stato il ricorso all'esplorazione di nuove opportunità in partnership con altre compagnie e centri di produzione; in alcuni casi ci si è rivolti verso nuovi mercati -soprattutto esteri- e implementato la partecipazione a progetti europei, mentre la digitalizzazione è stata rivolta sia ai processi (gestione in cloud di buste paga e fatture, riunioni online) che alla stessa produzione artistica (dai corsi di formazione alla creazione di trailers degli spettacoli). In molti hanno iniziato a studiare modalità di riprese video live delle proprie rappresentazioni artistiche atte a valorizzare il linguaggio teatrale e della danza e non "appiattire" la carica emotiva legata alla performance dal vivo. La sperimentazione -che è il caso forse di chiamare innovazione- maggiore, che ha coinvolto tutte le compagnie e che può essere considerata una caratteristica comune, si è avuta nell'ampliamento degli spazi teatrali, che ha riaperto, in qualche modo, quel canale di ricerca iniziato negli anni '70 -sulla scia di Allan Kaprow prima, e di Tadeusz Kantor poi, con i loro famosi happenings- e che sembrava quasi dimenticato. Molte compagnie stanno studiando percorsi nei luoghi museali, negli spazi cittadini, in borghi e sentieri di montagna, coinvolgendo gli spettatori in performance all'aperto in cui il mezzo digitale è concepito quale tramite tra emozione e spazio attraversato.

Un aspetto comune a tutte le compagnie è stato quello relativo all'ampliamento degli spazi teatrali. gli attori sono scesi in strada coinvolgendo gli spettatori in performance all'aperto in cui il mezzo digitale ha fatto da tramite tra emozione e spazio attraversato. tornando alla principale domanda di ricerca: la pandemia, oltre ad aver messo in crisi il settore dello spettacolo, soprattutto a causa della chiusura dei teatri, ha avuto anche un impatto positivo? la mia risposta è sì, ha costretto le compagnie a riflettere su sé stesse e ritrovare la propria vocazione artistica. perché' avere la possibilità di scendere in strada e vedere a pochi passi una performance invadere lo spazio reale delle nostre città significa restituire all'arte la sua funzione primaria, quella di essere di tutti e per tutti.

Ma qual è stato il ruolo del sistema pubblico della cultura in Veneto durante la pandemia? Da quello che emerge, nonostante i finanziamenti, manca una progettualità a lungo termine, da parte delle amministrazioni pubbliche, che accompagni gli artisti e valuti la qualità e l'innovazione delle proposte sperimentali e di ricerca, diverse da quelle che girano nei circuiti distributivi. Sarebbe importante favorire un ricambio generazionale nella direzione artistica dei teatri regionali, garantire un maggiore accesso al finanziamento tramite bandi pubblici che promuovano proposte innovative, fare in modo che i teatri stabili non siano solo scatole vuote nelle nostre città ma abbiano una maggiore responsabilità nella diffusione di valori culturali sul territorio. È necessario riattivare il sistema di interscambio tra artisti, centri di residenza e circuiti di produzione, fare in modo che questi ultimi svolgano attività di scouting all'interno di un mercato che rischia altrimenti di soffocare per eccesso di offerta; realizzare investimenti sul medio termine che siano reali percorsi di dialogo e accompagnamento dei giovani talenti e favorire una reale valorizzazione delle eccellenze presenti sul territorio.

Libro bianco, Libro verde, Agenda 2030.

Propositi dell'Europa e del Mondo per un'educazione democratica globale

A cura di:
Laura Isgrò

Abstract

Gli anni Duemila si sono caratterizzati da significativi interventi da parte dell'Unione Europea sotto il profilo della promozione e sviluppo di formae mentis istituzionali orientate all'inclusione sociale delle culture presenti sul Continente attraverso ricerche sul campo e relative pubblicazioni in grado di restituire una prospettiva di media e lunga durata sulle criticità proprie delle residenti società complesse. Il Libro Bianco sul dialogo interculturale, Il Libro Verde sulle sfide e le opportunità per i sistemi d'istruzione europei e l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile sono la testimonianza dell'intenzionalità trasformativa dei Paesi membri a favore di un nuovo umanesimo.

The 2000s were characterized by significant interventions by the European Union in terms of the promotion and development of institutional mindset oriented to the social inclusion of cultures present on the Continent through field research and related publications capable of restoring a perspective of medium and long term on the criticalities of resident complex companies. The White Paper on intercultural dialogue, the Green Paper on the challenges and opportunities for European education systems and the 2030 Agenda for sustainable development are testimony to the transformative intentionality of member countries in favor of a new humanism.

Keywords

Europa
Dialogo Interculturale
Sfide e Opportunità
Educazione
Inclusione
Sviluppo
Sostenibile

Europe
Intercultural Dialogue
Challenges and Opportunities
Education
Inclusion
Sustainable
Development

Il Consiglio d'Europa ha ribadito in numerosi documenti la necessità di strutturare le società dei Paesi membri in senso interculturale. Tale impianto sociale può essere raggiunto attraverso l'attuazione di politiche solidali e strategie di intervento sul piano della salvaguardia dei diritti umani, delle diversità religiose, culturali e di genere, dell'economia del lavoro e dell'educazione. Nel 2008 è stato pubblicato il Libro Bianco sul dialogo interculturale (Consiglio d'Europa, 2008)in cui si sostiene che il dialogo fra culture è il punto di inizio per la costruzione di una coscienza comune in grado di prevenire conflitti etnici, religiosi e la xenofobia. Il dialogo interculturale può concretizzarsi solo se i Governi europei s'impegnano ad adottare linee d'azione democratiche nel rapportarsi alla diversità culturale ed estendono questi principi a livello internazionale. Dalle ricerche avviate prima della redazione del documento, era emerso che le politiche interne degli Stati membri non erano congrue alla gestione del cambiamento generale degli assetti sociali in atto, in quanto rispecchiavano ideali di tipo "comunitarista" e "assimilazionista". Ricordiamo che il paradigma sociale di tipo assimilazionista, attuato dall'organo di potere, ha lo scopo di "assimilare" le diversità presenti nelle varie stratificazioni sociali annullando di fatto la ricchezza e la possibilità di rinnovamento che deriva dal naturale manifestarsi della pluralità delle culture. Il livellamento culturale, pertanto, inibisce la capacità di riconoscere l'originalità dell'altro e la relativa inclusione nei gruppi sociali. Mentre, il termine comunitarismo si riferisce alla legittimazione, da parte del potere centrale, della diversità delle culture di minoranza equiparandole alla cultura ospitante. Il limite di questo approccio è riconducibile all'intenzionale scissione dicotomica fra identità culturale di maggioranza e di minoranza, operando classificazioni e assegnando etichette.

Emergeva quindi l'esigenza di superare i due modelli e di assumere una prospettiva d'azione che promuovesse l'emanazione e il rispetto di leggi comuni per contrastare l'omologazione culturale e il rischio dell' "universalismo". La soluzione più idonea a promuovere tale cambiamento era, ed è, l'approccio interculturale la cui meta è l'inclusione sociale. Per la realizzazione del pluralismo culturale occorre che uno Stato renda attuativo un programma di governo in grado di organizzare uffici, personale amministrativo e spazi pubblici in modo innovativo e funzionale alla formazione e allo spirito di cooperazione fra le parti a favore dell'inclusione dei cittadini residenti e dei nuovi arrivati. Il Libro bianco pone anche l'accento sulla responsabilità che gli organi di stampa hanno nel divulgare con onestà deontologica l'informazione di massa, per evitare la diffusione o l'incremento di stereotipi.

In riferimento all'ambito educativo, il testo individua nell'apprendimento delle lingue un processo di supporto alla prevenzione della fossilizzazione dei pregiudizi e alla distorsione della rappresentazione dell'alterità e dunque va valorizzato. In generale, l'insegnamento delle discipline curricolari deve essere indirizzato alla scoperta delle svariate modalità con cui è possibile concepire l'arte, la storia, la geografia e perfino le scienze esatte, superando la visione etnocentrica della didattica tradizionale. In particolare, lo studio della storia, nelle sue molteplici declinazioni, deve costituire una memoria viva non solo delle persecuzioni e delle discriminazioni cui sono stati soggetti i popoli nel corso del tempo, ma anche delle battaglie per il riscatto della libertà. Dovrebbe essere incentivato l'insegnamento delle religioni in un'ottica antropologica al fine di avvicinare i dicenti al riconoscimento e al rispetto della spiritualità dell'altro, ottimo antidoto contro i preconcetti. Pertanto gli insegnanti hanno il compito di promuovere e di veicolare il dialogo interculturale, ponendosi come esempio, lasciando lo spazio per trovare la dimensione empatica e inclusiva nel relazionarsi con le altre culture. "Relazionarsi" significa imparare a gestire i conflitti e le ambiguità che sorgono in modo spontaneo quando s'incontra qualcuno che non rispecchia la "fisionomia" culturale a cui si è abituati; l'insegnante lavorerà affinché gli studenti apprendano a essere disponibili alla riflessione e al decentramento.

La città interculturale è il luogo dell'incontro e della condivisione degli spazi, l'agorà dei popoli; quindi è opportuno che le amministrazioni comunali strutturino gli ambienti urbani, gli edifici, i centri di aggregazione, i luoghi di cultura, i siti monumentali affinché possano favorire il contatto fra le culture e la valorizzazione del patrimonio storico a cui si riferiscono (Consiglio d'Europa, 2008, pp.34-35):

«Lo spazio urbano può essere organizzato in modo "univoco" o "plurivoco". Il primo consiste nelle periferie di tipo tradizionale, con lottizzazioni, zone industriali, parcheggi e strade periferiche. Nel secondo caso, la pianificazione prevede piazze vive, parchi, strade animate, caffè all'aperto e mercati. Le zone univoche favoriscono l'atomizzazione delle persone, mentre gli spazi plurivoci mettono in contatto strati sociali diversi e favoriscono lo sviluppo di uno spirito di tolleranza. È importante che le comunità di migranti non siano concentrate, come spesso accade, in zone abitative senza vita e stigmatizzate, isolate ed escluse dalla vita cittadina.»

Infine, il Libro bianco si sofferma sulla considerazione che in una società pluriculturale l'educazione all'apprezzamento delle arti assume un ruolo fondamentale perché pone nella condizione di meditare sull'espressione della più identitaria delle tecnologie culturali e invita alla scoperta dell'altro attraverso una via privilegiata: quella empatica.

Un'ulteriore significativa pubblicazione a livello europeo in tema di educazione interculturale è il Libro verde. Migrazione e mobilità: le sfide e le opportunità per i sistemi d'istruzione europei (Commissione delle Comunità Europee, 2008). Il documento prende in esame le criticità presenti nei sistemi d'istruzione dei Paesi membri impegnati nella gestione dell'inclusione degli alunni provenienti da contesti migratori e nella prevenzione e contenimento dell'insuccesso scolastico. Viene messa in risalto la correlazione fra insuccesso scolastico e ricadute sociali in ordine di segregazione culturale, diseguaglianze, esclusione dalla partecipazione alla vita sociale. Complessivamente, secondo le ricerche condotte per la redazione del testo, a incidere sulle varie forme di esclusione sarebbero motivi di tipo socio economico. Infatti, la presenza massiva di alunni migranti in scuole collocate in zone che registrano una forte

densità di altre culture, può condizionare le famiglie degli alunni, le cui condizioni sono più vantaggiose, nella scelta di scuole poste in altri quartieri, accentuando così le divergenze fra i vari contesti scolastici. Ciò provocherebbe una svalutazione delle conoscenze pregresse e in formazione e soprattutto dell'aspetto identitario più saliente: la lingua materna. Un altro elemento che interviene sulla riuscita scolastica è costituito dall'insieme delle aspettative delle famiglie e dei gruppi culturali a cui esse appartengono. Il supporto emotivo dei genitori e delle persone vicine alla famiglia funge da stimolo all'apprendimento e alle relazioni intra ed extra scolastiche. La madre solitamente ha un ruolo decisivo nell'incoraggiare la motivazione allo studio dei figli, proprio perché è incline a pensare che i buoni risultati a scuola garantiscano un migliore inserimento nell'ambito delle amicizie e del lavoro. Nella parte conclusiva il testo suggerisce alcuni spunti di riflessione per aiutare le Istituzioni a individuare strategie efficaci per la gestione inclusiva del sistema scolastico in presenza di contesti migratori. In particolare (Commissione delle Comunità Europee, 2008, p.12):

«Garantire il rispetto di norme di qualità in tutte le scuole costituisce una misura essenziale. Lo sviluppo della qualità può concretizzarsi in misure di contatto costante con i genitori, miglioramento delle infrastrutture, rafforzamento delle attività periscolastiche e creazione di una cultura del rispetto. Nella pratica, la questione dell'insegnamento e della leadership nelle scuole occupa un posto importante. Alcuni sistemi hanno cercato di risolvere il problema del forte tasso di rotazione degli insegnanti nelle scuole meno favorite grazie a misure di incentivo volte a garantire che gli insegnanti scelgano tali scuole e vi rimangano. La formazione e lo sviluppo professionale degli insegnanti sulle questioni di gestione della diversità e di motivazione degli alunni in situazione precaria stanno aumentando. Alcuni sistemi cercano apertamente di aumentare il numero di insegnanti provenienti da un ambiente migratorio.»

Nel 2015, 193 Paesi membri dell'ONU hanno siglato un piano di sviluppo dal titolo Agenda per lo Sviluppo Sostenibile 2030 suddiviso in 17 obiettivi da raggiungere nell'arco di quindici anni.

Il documento si presenta in forma di manifesto in cui i Paesi aderenti s'impegnano in un'azione coesa nel compimento effettivo del rispetto dei diritti umani di tutti gli abitanti del Pianeta, dell'emancipazione economica, sociale ed ambientale all'insegna della sostenibilità delle risorse e del contrasto alla povertà. Nell'introduzione viene enunciata la visione del programma (Organizzazione delle Nazioni Unite, 2015, p. 4):

«In questi Obiettivi e traguardi, stiamo esponendo una visione sommamente ambiziosa e trasformativa. Noi immaginiamo un mondo libero dalla povertà, dalla fame, dalla malattia e dalla mancanza, dove ogni vita possa prosperare. Immaginiamo un mondo libero dalla paura e dalla violenza. Un mondo universalmente alfabetizzato. Un mondo con accesso equo e universale a un'educazione di qualità a tutti i livelli, a un'assistenza sanitaria e alla protezione sociale, dove il benessere fisico, mentale e sociale venga assicurato. [...] Il mondo che immaginiamo è un mondo dove vige il rispetto universale per i diritti dell'uomo e della sua dignità, per lo stato di diritto, per la giustizia, l'uguaglianza e la non discriminazione; dove si rispettano la razza, l'etnia e la diversità culturale e dove vi sono pari opportunità per la totale realizzazione delle capacità umane e per la prosperità comune. Un mondo che investe nelle nuove generazioni e in cui ogni bambino può crescere lontano da violenza e sfruttamento.[...] Un mondo giusto, equo, tollerante, aperto e socialmente inclusivo che soddisfi anche i bisogni dei più vulnerabili.»

L'obiettivo n. 4 è dedicato all'educazione (Organizzazione delle Nazioni Unite, 2015, pp.17-18): «Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti». L'impegno è focalizzato sulla realizzazione di strutture educative e di politiche che assicurino ambienti inclusivi e che siano idonei alla cura dello sviluppo naturale dell'infanzia anche con interventi preparatori all'ingresso nella scuola primaria. A tutti i bambini viene garantito il diritto all'istruzione di qualità, assicurandone il completamento almeno fino alla scuola secondaria. L'educazione di qualità ha il fine di favorire la costruzione di conoscenze e competenze fondamentali per la formazione di generazioni in grado di gestire in modo parsimonioso e sostenibile le risorse del Pianeta, di mantenere inalienabili i diritti umani, l'uguaglianza di genere, e di prodigarsi per un'universale cultura della pace e della valorizzazione delle diversità. Un aiuto concreto rivolto a tutte le Nazioni, previsto dal programma, consiste nel fornire assistenza per incrementare il numero di docenti altamente specializzati nell'ambito dell'approccio interculturale, che svolgano la loro professione nei Paesi meno emancipati nell'organizzazione dell'accesso al processo d'istruzione.

L'Italia ha aderito pienamente all'Agenda, istituendo un portale web, Scuola2030, su iniziativa del Miur, Indire e ASviS con lo scopo di mettere a disposizione degli insegnanti strumenti di consultazione e di formazione utili al loro aggiornamento continuo. In linea di continuità con gli ideali proposti dagli obiettivi educativi di Scuola 2030, è stato pubblicato nel 2018 un prezioso volume dal titolo Cittadinanza globale e sviluppo sostenibile. 60 lezioni per un curriculum verticale (Reimers, Barzanò, Fisichella, Lissoni, 2018) in cui vengono offerti spunti logistici molto simili a quelli indicati dall'Index per l'inclusione (Booth, Ainscow, 2001)e sono descritti tre modelli didattici per promuovere il processo formativo secondo il principio dell'educazione alla cittadinanza globale. Il primo modello è utile per adattare il curricolo già esistente conformemente all'ispirazione interculturale; il secondo fornisce suggerimenti per strutturare l'ambiente scuola in modo congruo al perseguimento dell'educazione globale; il terzo è una raccolta di 60 lezioni che possono essere utilizzate come esempio per portare nelle classi di scuola primaria e secondaria attività di tipo laboratoriale e cooperativo incentrate sulla riflessione, sul dialogo, sulla conoscenza del sé e dell'altro. Le lezioni sono organizzate in modo progressivo rispettando il processo di sviluppo degli alunni nel corso delle varie annualità. Il libro è dedicato ai docenti, ai dirigenti scolastici e agli studenti ed è un valido sussidio per imparare a interpretare profondamente il mondo in una visione ecologica e sistemica. Infatti anche le famiglie e le persone che agiscono attorno alla scuola sono chiamate a contribuire attivamente nel supportare i principi ispiratori dell'Agenda 2030. Se così non fosse essi rischierebbero di rimanere immobilizzati nella letteratura.

A titolo esemplificativo si riporta di seguito una lezione-tipo per una classe seconda di scuola primaria (Reimers, Barzanò, Fisichella, Lissoni, 2018, pp.56-60):

«Indagine sulla realtà che ci circonda: interrogarsi su altre culture, luoghi ed esperienze.

In questa lezione, l'insegnante userà un testo guida e fotografie per stimolare l'interesse e la capacità di indagine degli studenti. Gli studenti produrranno domande appropriate per informarsi sulla cultura, le esperienze e il background dei compagni. Utilizzando supporti visivi, gli studenti saranno in grado di sviluppare idee e si avvarranno dell'aiuto dell'insegnante per formulare domande più approfondite e appropriate. Le discipline coinvolte in modo trasversale sono Italiano, arte e immagine, cittadinanza e Costituzione. Gli obiettivi formativi indicano che gli alunni impareranno a comprendere il significato di diversità, riconoscere il ruolo che la diversità riveste nella vita di tutti i giorni, identificare e apprezzare il valore della diversità. Inoltre, grazie al modellamento con il docente, apprenderanno a strutturare domande riflessive e l'importanza di cogliere nelle prospettive e nelle esperienze degli altri un'indispensabile fonte di arricchimento personale. Nell'attività conclusiva gli alunni dovrebbero documentare ciò che hanno appreso dal partner scrivendo parole chiave o disegnando immagini che li aiutino a ricordare ciò che hanno imparato su di loro. L'insegnante quindi condurrà una discussione di gruppo ponendo domande che stimolino la riflessione soggettiva sul significato delle attività svolte, su che cosa si è imparato a conoscere dei propri compagni, quali sono le differenze fra sé e gli altri. »

La meditazione collettiva, com'è noto, aiuta a formare relazioni forti ed empatiche, pertanto è un metodo valido nell'approccio interculturale e, in generale, in tutti gruppi dove è importante favorire il contatto.

BIBLIOGRAFIA

Booth, T., Ainscow, M., (2014). Nuovo Index per l'inclusione. Promuovere l'apprendimento e la partecipazione nella scuola, (ed.it. a cura di Dovigo, F.), Roma: Carocci.

Commissione delle Comunità Europee (2008). Libro Verde: migrazione e mobilità: le sfide e le opportunità per i sistemi d'istruzione europei. Bruxelles.

https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/%20LexUriServ.do?uri=COM:2008:0423:FIN:IT:PDF

(estratto nel mese di novembre 2021)

Consiglio d'Europa (2008). Libro Bianco sul dialogo interculturale: vivere insieme in pari dignità. Strasburgo. https://www.coe.int/t/dg4/intercultural/Source/Pub_White_Paper/WhitePaper_ID_ItalianVersion.pdf

(estratto nel mese di novembre 2021)

Organizzazione delle Nazioni Unite (25 settembre 2015). Trasformare il nostro mondo: l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile, 4.

https://asvis.it/public/asvis/files/Agenda_2030_ITA_UNRIC2.pdf

https://www.un.org/sustainabledevelopment

(estratti nel mese di novembre 2021)

Reimers, F.M., Barzanò, G., Fisichella, L. & Lissoni, M., (2018) (Eds.). Cittadinanza globale e sviluppo sostenibile. 60 lezioni per un curriculum verticale. Milano-Torino: Pearson Italia.

Il paradigma cooperativo della rete di istituti abruzzesi.

Un Faro all'orizzonte per la scuola che verrà

A cura di:
Elisabetta
Betty
L'Innocente

Abstract

Dans les moments les plus pénibles de ma vie – et notre génération semble née sous le signe des grands bouleversements sociaux – lorsque l'horizon est comme barré par des catastrophes successives, ce n'est point dans l'enseignements des philosophes dont on m'a imposé autrefois la lecture, que je vais chercher apaisement et même espoir. Je revois mes sources.

Freinet, 1960 in Barré, 1996

DOTT.SSA LAURA DAMBROSIO DS IC NERETO SANT'OMERO TORANO E IC ALBA ADRIATICA (TE)

L' I.C. Nereto -Sant'Omero comprende i comuni di Nereto, Sant'Omero e Torano Nuovo: piccoli ma nevralgici centri (il Piano territoriale provinciale considera Nereto presidio didattico e culturale, Sant'Omero quale polo sanitario) appartenenti all'Unione dei Comuni della Città Territorio della Val Vibrata, che si estendono nella zona collinare dell'omonima vallata.

Gli alunni che frequentano le scuole dell'Istituto provengono da famiglie con indice socio-culturale medio e l'economia è caratterizzata da medie e piccole imprese. Da qualche anno la scuola accoglie alunni di cittadinanza non italiana in numero consistente ovvero oltre il 25% della popolazione scolastica su un totale di 1180 alunni.

Ho assunto la reggenza dell' IC di Alba Adriatica, un paese della costa vibratiana in provincia di Teramo, per l'a.s. 2021-2022.

https://www.icalbaadriatica.it/

PROFESSA LOREDANA DI GIAMPAOLO DS I.I.S. DELFICO-MONTAUTI (TE)

Sono Dirigente Scolastico dal 2007. Dopo tre anni in cui ho diretto Istituti Tecnici e Professionali, dal 2010 ricopro il ruolo attuale nell'I.I.S. "Delfico-Montauti" (Liceo Classico., Liceo Musicale e Liceo Artistico). Dal 2011 al 2020 ho avuto la reggenza del Convitto "Delfico", divenuto autonomo dal 1° Settembre 2020. Sono molto impegnata nel sociale e nell'organizzazione di eventi di carattere culturale (CPO del Comune di Teramo, Fondazione Veronesi, Fondazione Celommi, FAI, FIDAPA, Teramo Nostra, Caritas, etc.) , come pure in attività sportive.

Il "Delfico-Montauti", che ho il vantaggio di conoscere bene in forza di 23 anni di servizio in qualità di docente di Greco e Latino e di incarichi di responsabilità, è storico punto di per la collettività ed ha una forte identità culturale grazie al ricco patrimonio professionale.

E' sito in una posizione centrale e la condizione economica degli utenti è indicativamente medio-alta; elevata è la valorizzazione del titolo di studio. La scuola si articola in sette indirizzi che ne rendono complessa la gestione.

PROFESSA ELEONORA MAGNO DS IC MONTORIO CROGNALETO E LICEO ARTISTICO F.A. GRUE, CASTELLI (TE)

Dopo la laurea a Padova in Lettere Classiche, ho insegnato Italiano e latino per 13 anni al Liceo Classico di Teramo. La mia attività di dirigente scolastico si è svolta dal 2013 ininterrottamente nell'Istituto Comprensivo Montorio-Crognaleto. Significativa negli ultimi anni l'esperienza di dirigente reggente del Liceo Artistico "F.A.Grue" di Castelli, piccolo borgo abruzzese famoso per la sua produzione ceramica.
https://www.liceoartisticogrue.edu.it/

È un impegno professionale complesso prendersi cura di due istituzioni scolastiche che condividono la sorte di trovarsi in comuni del cratere sismico e dell'area interna, ancora segnati dagli eventi calamitosi e già interessati da un processo di spopolamento che non accenna ad arrestarsi. In questo contesto, l'espressione "comunità educante" assume un significato pieno e solido, che prende forma in un rapporto tra scuola e territorio sempre più fitto e produttivo, animato dalla consapevolezza dello straordinario valore formativo rappresentato dal patrimonio storico, naturale, paesaggistico e culturale dei luoghi in cui viviamo.

Per consolidare la rete di collaborazioni e facilitare l'organizzazione didattica, nella fase più acuta dell'emergenza sanitaria, si è formalizzato un patto educativo di comunità che offre strumenti operativi concreti al progetto di scuola inclusiva che vogliamo realizzare.

É il faro del nuovo umanesimo a orientare la ricca offerta formativa degli istituti, intessuta di saperi, metodologie e linguaggi diversi per educare i bambini e gli adolescenti a essere responsabili cittadini del pianeta.

Breve presentazione del contesto in cui si opera

(Conosciamo le Direttrici Scolastiche)

Breve presentazione del contesto in cui si opera (Conosciamo le Direttrici Scolastiche)

PROFESSA BARBARA RASTELLI DS I.C. SPERTINI VILLA ROSA MARTINSICURO (TE)

Dopo aver svolto la professione di insegnante di Lettere per 15 anni in Lombardia ed in Abruzzo, in seguito a superamento di Pubblico Concorso, sono diventata Dirigente Scolastico nell'as 2014/15, scegliendo come sede di destinazione l'Istituto Comprensivo "S. Pertini" di Martinsicuro (Te) dove svolgo ad oggi il mio ruolo. Tra le sfere di interesse:

la Valutazione, in tutte le sue dimensioni: interna, esterna, di Sistema. Infatti è membro dei Nuclei di Valutazione Provinciali di Valutazione dei Dirigenti Scolastici della Regione Abruzzo; l'Intercultura e l'Inclusione.

Il contesto in cui opero è caratterizzato da un'alta percentuale di alunni con cittadinanza non italiana pari al 25%, pertanto le proposte didattico-formative risultano fortemente influenzate dalla cornice interculturale. L'Istituto è capofila della RETE MULTICULTURALE d'Abruzzo e risulta promotrice di diversi progetti FAMI/MIUR che si realizzano in tutte le scuole multiculturali della Regione.

L'Indirizzo musicale, la curvatura didattica verso la dimensione europea del Curricolo interno, l 'attenzione agli alunni con BES fanno della scuola un punto di riferimento per la città e per i suoi stake holders. Dai RAV degli ultimi anni la scuola risulta avere tra i suoi punti di forza la cura e l'attenzione per la diversità intesa come Bisogni Educativi Speciali nella sua più ampia accezione.

PHD SANDRA RENZI DS IC RITA LEVI MONTALCINI CIVITELLA TORRICELLA (TE)

Note biografiche

Laureata in Sociologia ed è master di Programmazione Neurolinguistica. Ho conseguito il Dottorato di Ricerca in "Linguaggi, culture e politiche della comunicazione" presso l'Università degli Studi di Teramo.

Sono stata incaricata dalle Università di Macerata, L'Aquila e Chieti-Pescara per insegnamenti di Metodologia e didattica generale e per i laboratori di Pedagogia Speciale. Presso l'Università di Teramo conduco i workshop di scrittura creativa.

Ho curato rubriche di didattica su riviste nazionali, pubblicato testi di progettazione formativa e racconti per ragazzi. In particolare, Astolfo nello spazio, Ricerche&Redazioni, Teramo, 2009, è stato il primo testo multimediale con introduzione dei QRcode, pubblicato in Italia, quindi presentato al Salone del libro di Torino e al Barcamp per l'innovazione digitale di Venezia.

Mi occupo di processi culturali attorno alla Memoria della Shoah e svolgo attività di formazione e di consulenza per i docenti, anche presso il Centro di Lingua e Cultura italiana di Toronto.

La scuola

L'Istituto Comprensivo che dirigo comprende una vastissima realtà territoriale inclusa nei bacini montani del Parco Nazionale Gran Sasso e dei Monti della Laga. I vincoli e le difficoltà posti dalle distanze, dallo spopolamento dei piccoli territori e dalle calamità naturali, costituiscono da tempo una opportunità per organizzare ambienti di apprendimento aumentati dalle tecnologie digitali e per sperimentare nuove forme di costruzione del sapere, attraverso intelligenze e risorse umane interconnesse. Dal 2017 il nostro Istituto fa parte della rete delle Piccole Scuole dell'INDIREhttps://piccolescuole.indire.it

La partecipazione alla rete ha messo a disposizione risorse e strumenti per superare l'isolamento dei piccoli plessi e adottare modelli didattici funzionali alla gestione delle pluriclassi. Ha inoltre offerto qualificate opportunità formative per i docenti attraverso accordi nazionali e internazionali con altre istituzioni che promuovono ricerca e buone pratiche educative.

Quale esperienza significativa ha svolto la sua scuola durante la pandemia?

Laura D'Ambrosio

Oltre all'utilizzo di G-suite, già in uso da settembre del 2019, per la gestione della creazione e condivisione di documenti con la classe (es. Classroom, Drive), per la comunicazione (Meet), per la collaborazione, per la creazione e pubblicazione di minisiti e blog su tematiche interdisciplinari.

Una delle esperienze più significative durante l'emergenza pandemica è stata quella della creazione di iconografie digitali da parte degli alunni della scuola primaria che hanno riprodotto, alla stregua di tableaux vivants, famosi dipinti del secolo scorso. Un approccio all'arte e alle nuove tecnologie vissuto con entusiasmo dagli alunni e dalle stesse loro famiglie.

Loredana Di Giampaolo

Numerose sono state le esperienze svolte durante la pandemia. Enumero le più significative:

- "Ascoltiamoci ", sportello di ascolto a distanza per gli alunni del biennio all'interno di in progetto ministeriale;
- Contracovid, sportello di ascolto a distanza per gli alunni del triennio con l'intervento di esperti del territorio;
- Progetto MASL , con percorsi di cultura a distanza;
- Progetto "Legalità e merito nelle Scuole"., organizzato nell'ambito del Protocollo di Intesa tra MI,Min Univ. e Ricerca, Min. Giustizia, Aut. Naz. Anticorruzione, Dir.Naz. Antimafia, Cons. Sup. Mag e Univ. Luiss G.Carli. Con un video sul tema del riciclaggio del denaro nel gioco d'azzardo gli alunni hanno vinto il primo premio nazionale e due borse di studio per la Summer School della Luiss;
- Progetto "Lo impari a scuola", organizzato dalla Consulta Provinciale degli studenti di Teramo, d'intesa con l'USP e con il patrocinio della Provincia di Teramo. Gli studenti si sono aggiudicati il primo premio con un prodotto multimediale relativo alla violenza di genere e all'omotransfobia;
- Progetto "Siamo sulla stessa barca" (Storie di Covid ed altro), con Consorzio Solidarietà Aprutina;
- Progetto "Costruire ponti e non muri" (Sulle relazioni con l'Altro in quanto Persona), con Caritas Diocesana Teramo Atri.

Barbara Rastelli

La prima fase della pandemia, con il lungo periodo di sospensione delle attività in presenza, ha visto prodursi il personale docente in un immediato e generoso sforzo di trasformazione delle sue pratiche didattiche. L'organizzazione della scuola a distanza è avvenuta in brevissimo tempo, portando avanti la duplice impresa di provvedere alla completa dotazione degli strumenti tecnologici e di lavorare sulle competenze digitali del personale docente, degli alunni e anche delle famiglie che necessariamente questo processo di adeguamento metodologico dovevano supportare. Con la ripresa delle attività in presenza a settembre 2020, pur con le limitazioni e le misure di sicurezza imposte dalla perdurante emergenza sanitaria, l'impegno straordinario del personale scolastico è andato nella direzione di riguadagnare progressivamente sempre più spazio alle esperienze educative significative e coinvolgenti, capaci di restituire agli alunni e alle alunne le occasioni di socialità e di apprendimento "in situazione" sacrificate in parte durante la DAD. Tra i tanti percorsi laboriatoriali progettati per questa ripresa in presenza, ha avuto un particolare rilievo un progetto di rete realizzato nell'ambito del piano nazionale Cinema per la scuola, nella sezione "Visioni fuori luogo", con l'obiettivo di scoprire e valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale del territorio attraverso il linguaggio dell'audiovisivo. L'attività ha avuto senz'altro il merito di ristorare sul piano emotivo e motivazionale una comunità comprensibilmente provata dall'esperienza della pandemia, ma ha anche mostrato, una volta di più, le potenzialità formative dei linguaggi non verbali e multimediali nella didattica dei nostri giorni.

Barbara Rastelli

Durante l'evento pandemico degli as 2019/20 e 2020/21 la scuola ha cercato di colmare la distanza con gli allievi mettendo a disposizione un numero considerevole di dispositivi e di strumenti smart di connettività. L'obiettivo è stato quello di raggiungere tutti, di mantenere con tutti un dialogo educativo che rischiava di interrompersi. Quello che si mostrava come un forte vincolo è divenuto con il passare dei mesi un'opportunità di crescita professionale per i docenti che hanno sperimentato ciò che avevano appreso negli anni precedenti nei numeri percorsi di formazione sugli argomenti di "digitale". Tra le esperienze più rilevanti si può citare l'esecuzione dei saggi musicali delle classi di strumento di fine anno su piattaforma.

Sandra Renzi

In primis, abbiamo aperto un significativo dibattito collegiale sull'ambiente di apprendimento aumentato dalle tecnologie digitali. Nella contingenza spaziale che vivevamo, c'era il rischio che l'emergenza appiattisse le percezioni dei docenti sull'uso dello strumento, solo per connettersi a distanza. Ho ritenuto, invece, che la criticità in atto potesse essere una opportunità per ripensare l'ambiente di apprendimento, comprendendo nel nostro orizzonte anche l'ambiente virtuale, inteso come spazio ulteriore di conoscenza, di relazioni, di vita.

In questa prospettiva, un gruppo di docenti coordinati dalla prof.ssa di Elisabetta L'Innocente ha pensato e attuato, in continuità verticale, un progetto interdisciplinare di scrittura collaborativa in rete, che ha fatto ricorso sistematico a tutti i codici linguistici e comunicativi, dai più antichi ai più moderni offerti dalla rete e ha incluso l'intera comunità educante. Le classi di ordini di scuole differenti si sono gemellate e fuse in un'unica classe, che ha dialogato e narrato a distanza un tempo sospeso, difficile a dirsi. Capire, parlare, condividere, metabolizzare, filmare, esprimere, è stato l'esercizio necessario alla elaborazione emotiva e alla comprensione critica dell'evento.

Il progetto si è posto inoltre in continuità con quanto già in atto nelle classi, con il laboratorio di narrazione "Urlando spaesato nel Fantasy Wood", il quale ha acquisito un valore aggiunto quando è divenuto sperimentabile a distanza. Una rimodulazione dei tempi ha consentito al gruppo di lavoro di calibrare il percorso didattico per rispondere alla sfida del contingente. Collaborative Learning, Peer Learning, Argumentative Learning, Problem posing/solving, Learning by doing, Service Learning, Jijsaw cooperativo, Learning Critical Thinking through Deliberate Practice, hanno supportato la didattica a distanza creando un ambiente di apprendimento allargato, inclusivo ed emozionale, supportato anche dalla accurata ricerca testuale. Hanno interagito nell'esperienza circa 50 alunni e 3 docenti curatori: Elisabetta L'Innocente (scuola secondaria), Elena Cicconi, Barbara Diletti (scuola primaria).

L'esperienza della scrittura collaborativa a distanza è diventata anche un modello riproposto successivamente, con il ritorno in aula, per abbattere le distanze territoriali e sociali, colmare il digital divide e supportare la transizione ecologica e digitale.

Come vede l'ingresso delle nuove tecnologie ad uso della didattica?

Laura D'Ambrosio

Il periodo di sospensione intermittente delle lezioni in presenza che ha caratterizzato questi due ultimi anni scolastici ha delineato alcune positive ricadute e opportunità; il rapido recupero e potenziamento delle competenze digitali dei docenti e conseguentemente l'arricchimento del proprio portfolio formativo e del proprio bagaglio esperenziale.

L'ingresso della didattica digitale integrata, in effetti, ha colmato il divario tra le competenze digitali degli insegnanti nei diversi ordini di scuola; fin dalle sezioni della scuola dell'Infanzia ha posto i docenti in condizione di sfruttare più efficacemente le tecnologie applicate alla didattica.

Loredana Di Giampaolo

Le tecnologie rappresentano sicuramente uno strumento di supporto e di integrazione a strategie didattiche efficaci e ad un progetto educativo e formativo teso all'acquisizione delle conoscenze e allo sviluppo di abilità e competenze. Quindi una risorsa aggiuntiva e parallela che amplia e completa l'ambiente di apprendimento e consente di attivare esperienze che prevedono un coinvolgimento attivo da parte degli alunni.

Eleonora Magno

La pandemia, imponendo alla scuola l'impiego delle nuove tecnologie indispensabili ad assicurare la didattica a distanza o la didattica digitale integrata, ha determinato un'accelerazione fortissima a processi di innovazione metodologica già in corso. Ritengo che si debba considerare la difficile congiuntura della "didattica in tempo di covid" come una palestra utilissima per la sperimentazione delle potenzialità delle risorse digitali.
Alla scuola è adesso consegnata la responsabilità di trasformare la crisi in opportunità di crescita, di non disperdere il capitale di esperienza e di competenze faticosamente costruito in questi ultimi mesi.
È tutta nostra la responsabilità del buon impiego degli strumenti, dei linguaggi e degli ambienti di apprendimento messi a disposizione dalle nuove tecnologie. Sono fiduciosa che a questa responsabilità sapremo far fronte con spirito di ricerca, intelligenza, creatività e buon senso.

Barbara Rastelli

L'ingresso delle nuove tecnologie è orami realtà consolidata nelle aule scolastiche. La presenza di dispositivi ed aule informatizzate è generalizzata; l'utilizzo degli strumenti è quotidiano in quasi tutte le discipline. Rimane da fare un salto di qualità in ordine alla connettività del territorio che, nel nostro caso, è insufficiente. Ciò ha penalizzato in diversi momenti l'attività scolastica.

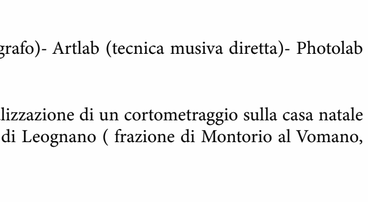
Sandra Renzi

Ci stiamo dicendo, e condivido pienamente, che sono una opportunità per ripensare il modo di fare e di essere scuola. Da qui ad assumere una mentalità per interagire con la ricchezza delle informazioni in modo attivo, esperienziale e critico, il passo mi sembra ancora lungo, considerando tutte le eccezioni e le eccellenze, che però non fanno sistema. Siamo generalmente abituati a usare libri e biblioteche in modo passivo, perciò c'è il rischio di ridurre le tecnologie digitali agli atteggiamenti con cui abbiamo usato finora le tecnologie tradizionali, con la differenza di considerarle "più accattivanti" per i ragazzi. Al momento occorre, soprattutto da parte dei dirigenti, una vigilanza critica sul modo in cui le tecnologie digitali vengono usate e pensate dai docenti e un orientamento professionalizzante di alto profilo culturale.

Conservare la memoria del proprio territorio attraverso la digitalizzazione di alcuni contenuti può essere una buona pratica da proporre a scuola? Avete esempi di narrazione di questo tipo?

Laura D'Ambrosio

Indubbiamente la sfida più allettante è risultata essere quella della digitalizzazione di una ricerca storiografica legata al territorio che, tra i prodotti realizzati, ha portato alla creazione di un e-book che raccoglie i lavori delle scuole di tre Istituti Comprensivi e le testimonianze dirette dei tanti esperti che attraverso il loro operato hanno valorizzato, sotto vari aspetti, questa porzione di territorio che abbraccia i Monti della Laga, lambisce il fiume Tronto e le spiagge dell'Adriatico. Un tour virtuale che ha preso avvio dai versi del Canto VIII del Paradiso della Divina Commedia ed ha emozionato e coinvolto tutti gli alunni quali attori protagonisti del proprio sapere.https://www.veratv.it/index.php/2021/06/04/martinsicuro-iniziativa-su-dante-ed-il-fiume-tronto-al-torrione/



Loredana Di Giampaolo

Numerosissimi i progetti posti in essere dalla Scuola per la divulgazione e valorizzazione dei beni artistici e naturalistici i cui contenuti sono stati digitalizzati. Mi limito a citarne alcuni:

Progetto Amnes- Itinerari della Valle Siciliana- Il borgo di Castiglione della Valle- Comune di Colledara;

Progetto "Street Art Project", che ha avuto lo scopo di accrescere la sensibilità degli studenti nei confronti del patrimonio ambientale e storico-artistico della città di Teramo e l'intento di rendere gli alunni cittadini attivi e responsabili. Il potenziamento dei saperi e delle competenze è stato attuato attraverso la programmazione di occasioni di didattica interdisciplinare, attività laboratoriali e soprattutto mediante l'apertura della comunità scolastica al territorio. Nello specifico del progetto gli alunni hanno approfondito la conoscenza della Street Art come nuova forma di decoro urbano, attraverso lezioni teoriche, uscite nel territorio e incontri con gli amministratori comunali; in collaborazione con il Comune di Teramo hanno individuato le criticità urbane e le possibili soluzioni;

Progetto "Riciclati ad arte", percorso finalizzato non solo a promuovere una approfondita conoscenza delle ultime tendenze dell'arte contemporanea, ma soprattutto a fornire strumenti e metodi di progettazione di un evento artistico-culturale. Gli obiettivi sono stati i seguenti: acquisizione della consapevolezza del disagio ecologico aggravato da un rapporto superficiale tra l'uomo e l'ambiente; la conoscenza e la sperimentazione delle tecniche della Trash Art; la conoscenza degli aspetti che intervengono nella progettazione di uno spazio espositivo, realizzazione di una installazione con materiali di riuso posizionata in uno spazio urbano in stato di degrado (Piazzetta del Sole- Teramo);

Progetto "Per non perdere la bussola"- Il mosaico diretto- Realizzazione di un mosaico nella Piazza di Morro D'oro-;

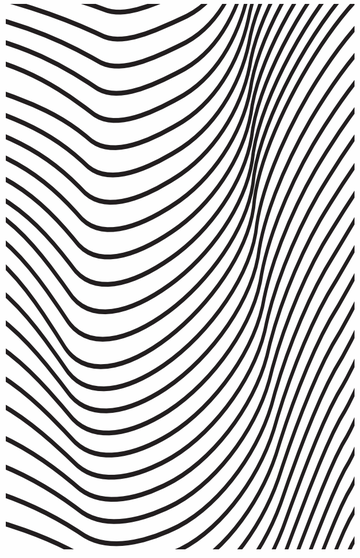
Progetto "Inganna l'occhio"- Realizzazione di pannelli murali con la tecnica del Trompe-l'oeil per l'I.C. S. Nicolò a Tordino;

Progetto "Go green Red Blue –Creazione ed esposizione di opere con utilizzo e riciclo di materiali plastici;

Laboratori di Aerolab (tecnico pittorica ad aerografo)- Artlab (tecnica musiva diretta)- Photolab (Programma di grafica Adobe Photoshop);

Progetto "La scuola adotta un monumento"- Realizzazione di un cortometraggio sulla casa natale di Melchiorre Delfico sita nel suggestivo borgo di Leognano (frazione di Montorio al Vomano, TE).

Loredana Di Giampaolo



Negli ultimi quattro anni, con i progetti Paesedentro e Paesedentro seconda edizione, la nostra scuola ha perfezionato e consolidato pratiche didattiche già precedentemente sperimentate con il supporto di associazioni culturali e docenti universitari operanti sul territorio nella ricerca sul patrimonio culturale materiale e immateriale attraverso il coinvolgimento attivo delle comunità nei processi di conoscenza, consapevolezza e valorizzazione.

Come strumento privilegiato per favorire la conoscenza del patrimonio culturale del territorio montano e rurale d'Abruzzo è stato utilizzato il linguaggio dell'audiovisivo. La scuola è stata interessata e coinvolta in interessanti esperienze educative che vedono intrecciarsi ricerca antropologica e cinema, relazione umana e tecnologia audiovisiva, raccolta di testimonianze, documentazioni di attività, di vita quotidiana, di ambiente e paesaggio. Le prospettive su questa materia sono talmente ampie e i percorsi da seguire così numerosi che ci si schiude davanti una prateria didattica sconfinata tutta ancora da esplorare.

Negli ultimi quattro anni, con i progetti Paesedentro e Paesedentro seconda edizione, la nostra scuola ha perfezionato e consolidato pratiche didattiche già precedentemente sperimentate con il supporto di associazioni culturali e docenti universitari operanti sul territorio nella ricerca sul patrimonio culturale materiale e immateriale attraverso il coinvolgimento attivo delle comunità nei processi di conoscenza, consapevolezza e valorizzazione.
http://www.cineforumteramo.it/2021/10/16/paese-dentro-racconti-mitici/

Come strumento privilegiato per favorire la conoscenza del patrimonio culturale del territorio montano e rurale d'Abruzzo è stato utilizzato il linguaggio dell'audiovisivo. La scuola è stata interessata e coinvolta in interessanti esperienze educative che vedono intrecciarsi ricerca antropologica e cinema, relazione umana e tecnologia audiovisiva, raccolta di testimonianze, documentazioni di attività, di vita quotidiana, di ambiente e paesaggio. Le prospettive su questa materia sono talmente ampie e i percorsi da seguire così numerosi che ci si schiude davanti una prateria didattica sconfinata tutta ancora da esplorare.

Barbara Rastelli

La conservazione delle esperienze scolastiche attraverso il digitale è una risorsa che la scuola deve potenziare. Spesso è proprio la documentazione delle attività didattiche che penalizza il miglioramento della Scuola. Da qualche anno abbiamo messo a sistema la conservazione delle esperienze tradizionali del nostro istituto, come anche il monitoraggio degli apprendimenti degli alunni in uscita dall'Istituto per tenere sotto controllo alcune variabili della Valutazione di Sistema. Gli effetti positivi sono a medio e lungo termine.

Sandra Renzi

Certamente la digitalizzazione di contenuti che riguardano la memoria del territorio è una buona pratica da proporre a scuola, come esercizio di cittadinanza attiva. Nel Piano scuola estate 2021, in co-progettazione con il Museo Nina di Civitella del Tronto, abbiamo avvicinato i ragazzi ai luoghi del territorio dedicati alla memoria, con un approccio euristico teso alla conoscenza di ciò che i reperti storici hanno da dirci sul tempo passato, ma anche sulla modernità in cui viviamo. Le esperienze realizzate da due diversi gruppi di alunni, sono state documentate attraverso gli strumenti digitali. Nel primo caso i ragazzi hanno realizzato contenuti multimediali consultabili dai loro coetanei in visita al museo, tramite un'applicazione, in altro caso hanno scritto la sceneggiatura e realizzato un video in cui interpretano il loro rapporto con il museo, in chiavi narrative diverse https://www.museonina.it/.

Come immagina la scuola che verrà ? Quali auspici e quali speranze?

Laura D'Ambrosio

Quello che si può definire "salto quantico", per la quale i docenti delle scuole, hanno realizzato in breve tempo azioni di sviluppo e supporto della didattica a distanza, ha permesso di raggiungere gli alunni ovunque, indicando proposte di attività formative attraverso gli strumenti della comunicazione digitale, videolezioni, padlet e altre soluzioni digitali creative. Questa rappresenta, al di là della situazione emergenziale che si è delineata, una risposta concreta, fattibile e percorribile per i casi in cui gli alunni siano impossibilitati a seguire in presenza le lezioni (alunni ospedalizzati, alunni a lunga degenza per infortunio) ma anche per integrare la didattica tradizionale affinché si adottino metodologie più interattive, creative e innovative per ripensare la relazione educativa docente/discente e i contesti di apprendimento.

Loredana Di Giampaolo

Mi auguro che la scuola del futuro possa attuare un effettivo rinnovamento nei metodi e nei contenuti e realizzare azioni tese ad una formazione di qualità. Inoltre sarebbe necessaria la riduzione delle pastoie burocratiche e dei formalismi che spesso rallentano i processi e spengono gli entusiasmi.

Eleonora Magno

Una scuola sempre più complessa e nella percezione comune sempre più importante per il futuro della nostra società, questa la facile previsione che il tempo presente impone. Un decisivo investimento di risorse (che diventi ordinario) e riforme coraggiose su vari fronti (dai curricoli al reclutamento e alla carriera dei docenti) per offrire le migliori risorse umane e gli ambienti di apprendimento più innovativi all'educazione delle future generazioni: questo l'auspicio, che è anche una speranza.

Barbara Rastelli

La scuola di domani si costruisce oggi. Bisogna avere il coraggio di mettere al centro della Politica del nostro Paese: la scuola. Investire risorse economiche e professionali, ma soprattutto la consapevolezza che il futuro nasce tra i banchi di scuola.

Sandra Renzi

È difficile immaginare la scuola che verrà. Distinguo ciò che prevedo, sulla base del suo atavico ritardo culturale, da ciò che desidero e che anima il mio agire quotidiano, non solo nella scuola. La speranza assume allora le forme di un progetto collettivo di liberazione dal pensiero unico e omologante, a favore di un pensiero meridiano, il pensiero della luce e del mare, del caldo e del sudore, di cui il Mediterraneo, come mare di confine e di contatto tra gli uomini e le civiltà diventa l'emblema. Sulle sue sponde, dice Camus, risiede "la giovinezza del mondo" e, io credo, la possibilità di edificare il grande sogno di coesistenza pacifica, ancora incompiuto e necessariamente da compiere tutti insieme, dentro e oltre le aule.

Si ringraziano le Dirigenti Scolastiche, la rete Diculther, Dott. Carmine Marinucci, Dott. Giovanni Piscolla, Prof.ssa Luisa Aiello (INDIRE), le docenti referenti: Prof.ssa Stefania Pompeo (IC Nereto Torano Sant'Omero), Prof.ssa Giada Marziale (IC Alba Adriatica), Prof.ssa Giovanna Furia (IC Montorio Crognaleto), Prof.ssa Morgana Rabottini (IIS Delfico Montauti), Prof.ssa Iacone Maria Lucia (IC S. Pertini Villa Rosa Martinsicuro), Prof.ssa Elisabetta L'Innocente (IC Rita Levi Montalcini Civitella Torricella) per l'impegno profuso nel sodalizio della costituenda rete.

Prendere appunti non solo con carta e penna. Una storia di didattica digitale. Quando la tecnologia crea benessere

A cura di:
Raffaella Calgaro

Imparare ad imparare non è il risultato di un processo cumulativo e meccanico. Molteplici fattori interagiscono e concorrono tra loro per far sì che gli studenti siano protagonisti e centro dell'azione educativa. Un'azione in cui intervengono strategie operative che vanno oltre la trasmissività della lezione, come riorganizzare le informazioni acquisite, collegarle alle conoscenze pregresse e avviare un processo di sedimentazione. Sono questi alcuni dei passaggi fondamentali, relativi al processo di apprendimento, che richiedono allo studente una gestione autonoma e responsabile del proprio tempo e al docente flessibilità per affrontare nuove modalità di insegnamento.
Un'idea su come operare e quali strategie adottare ci viene dalla tecnologia, intesa sempre più come un'opportunità che ci consente di trasportare i contenuti didattici negli alfabeti degli studenti. L'ambiente di apprendimento si sta modificando e la multimedialità ci aiuta a creare nuovi spazi-studio efficaci per condividere esperienze e avviare nuove attività formative; da un punto di vista pratico, ci consente di ridurre gli sprechi di tempo, grazie ai suoi automatismi che abilitano numerose funzionalità, dalla creazione all'archiviazione di materiali a disposizione, alla ricerca efficiente e rapida di informazioni all'interno di database.

Un buon uso della tecnologia è attualmente in fase di utilizzo e sperimentazione da parte di tre studenti di una quarta superiore. L'obiettivo è quello di aprire nuove prospettive al loro metodo di studio, sia per la modalità di intrattenere informazioni, sia per migliorare le proprie capacità di memorizzazione. Una motivazione intesa come sfida personale di miglioramento, ma non solo. In realtà, affrontare un sapere, organizzare i materiali e le modalità di lavoro in modo consapevole, elaborare in forma scritta quanto si viene ad apprendere sono operazioni che si traducono per gli studenti in competenze. I media digitali diventano così strumento di supporto per una didattica più efficace. Vediamo come.
Il gruppo ha iniziato a studiare gli argomenti di storia mediante Notion, una web app che permette di organizzare e gestire al meglio il lavoro. È necessario premettere che avvicinarsi e utilizzare questa applicazione non significa semplificare il processo di apprendimento, ma acquisire consapevolezza dei propri bisogni, sormontare gli ostacoli e attivare in modalità collaborativa l'apprendimento. Il suo impiego, in buona sostanza, rende lo studente attivo nella costruzione del proprio sapere perché sviluppa un atteggiamento esplorativo, utile a migliorare le proprie conoscenze e a sperimentare nuove azioni.

Lo spazio su cui operare è aperto e i tre studenti possono produrre da remoto, tramite pc, e da vicino, tramite cellulare.
La prima fase avviene in classe dove l'assimilazione dei contenuti è individuale e gli appunti vengono presi singolarmente. Alternativamente uno dei tre studenti riporta su un file comune i propri appunti che successivamente vengono letti e integrati dagli altri due. Ogni lezione presenta un file a sé che viene utilizzato come parte integrante del manuale.
Dopo questa prima fase di costruzione, viene creata una stanza condivisa dove i tre studenti organizzano il proprio materiale e attivano una collaborazione in tempo reale condividendo, co-modificando, commentando e assegnando altre attività di approfondimento o di ricerca. Lo studio pomeridiano parte così dal manuale per poi andare agli appunti e agli approfondimenti attraverso una continua interazione tra gli studenti che attivano un feedback reciproco sul proprio sapere e un'autovalutazione su quanto svolto.
Mettere in luce i punti di debolezza li porta a fare una revisione e un recupero dei contenuti poco sviluppati, mentre i punti di forza diventano motivanti per ricercare nuovi approfondimenti. Il processo di apprendimento risulta così duplice, perché vede il coinvolgimento dello studente che agisce sia come singolo, sia all'interno del gruppo. Il clima relazionale, che si viene a creare, è aperto e collaborativo e stimola la capacità di esprimere se stessi e di intrattenere relazioni interpersonali che poi continuano all'interno del gruppo classe.
L'attivazione di una simile modalità dell'imparare sviluppa nello studente un senso di proattività e di controllo sul proprio apprendimento, favorisce una disposizione positiva, di collaborazione di fronte all'oggetto di studio e dà la possibilità di trasferire l'apprendimento da un contesto all'altro. Inoltre l'ambiente cooperativo cattura l'attenzione, fa aumentare la concentrazione e coinvolge il discente, migliorandone i risultati dell'apprendimento.
L'utilizzo di questa app sta iniziando a dare dei risultati positivi, non solo per quanto riguarda le verifiche con relative valutazioni, ma anche per il diverso approccio con la materia che gli allievi dimostrano durante le lezioni: i tre interagiscono molto di più all'interno della classe e, avendo avviato nella stanza virtuale condivisa un'analisi critica sul proprio operato, chiedono spesso chiarimenti e precisazioni su come potenziarlo.
Anche per gli studenti i vantaggi, derivati dall'esperienza maturata, sono molteplici. Se da un lato riconoscono di poter raggiungere, attraverso questo sistema, un apprendimento più sicuro e approfondito, dall'altro apprezzano la modalità rapida con cui possono accedere ai contenuti e la possibilità di poterli fruire in ogni situazione, anche durante lo spostamento da casa a scuola, o al cambio dell'ora. Imparare a cogliere le opportunità delle tecnologie senza lasciarsi sopraffare.

La schermata mostra i documenti oggetto di studio e di ricerca. Cliccando su un argomento, si apre la pagina relativa agli appunti e agli approfondimenti. In alto si trova una barra di ricerca che consente di accedere in modo rapido a un argomento, anche attraverso una parola-chiave.

Cultura e tecnologia:

NewsMedia4Good

A cura di:
Maria Pia Rossignaud ,

Vicepresidente
Osservatorio TuttiMedia
Direttrice
Media Duemila

Cultura e tecnologia sono le parole della transizione digitale, rappresentano un ambiente simbiotico che va oltre gli schemi, perché la scienza e l'umanesimo si mescolano per creare. E' necessario smettere di immaginare che la cultura e la tecnologia siano su fronti opposti. Non è più tempo di universi che competono, ma è il momento di puntare sulla convergenza e scegliere interdisciplinarità come parola chiave su cui costruire il futuro.

"Change the ground" dicono gli inglesi ed anche Derrick de Kerckhove, indiscusso guru della cultura digitale, ripete che abbiamo bisogno di un nuovo terreno di coltura nutrito di sociologia che si mescola con l'ingegneria e le scienze non solo sociali, grazie al quale si renderà possibile che la creazione incontri la tecnica.

Perché Cultura e Tecnologia?

Nell'era dell'informazione e della comunicazione elettronica, a cinquemila anni dalla prima forma di scrittura, a cinquecento dall'invenzione gutenberghiana della stampa, siamo ad un'altra svolta nella storia degli uomini. La crisi epistemologica in cui versiamo è sottovalutata, il linguaggio, nostra prima tecnologia, lascia il passo all'algoritmo come si legge nell'ultimo libro di Paolo Benanti "La Grande Invenzione".

Le differenze in questa società che ha perduto il suo vecchio equilibrio e non ne ha ancora uno nuovo emergono. Le donne sono vittime delle differenze ereditate da una cultura che le emargina, i giovani sono immersi in un presente costante senza ieri e domani. Il mondo è diviso fra chi ha e chi non ha. Questa unione o meglio la simbiosi fra cultura e tecnologia è l'unico modo per sostenere il cammino del cambiamento ricreando coesione sociale e armonia.

La scuola è il luogo della rinascita, teatro in cui si sviluppano nuovi mestieri e nuovi equilibri. La scuola è la vera difesa sociale economica e politica del nostro paese e la cultura insieme alla tecnologia possono insieme rispondere al concetto rivisitato di Patrimonio culturale che la convezione di Faro propone.

Formare esperti che sappiamo condensare e codificare ogni scienza dell'oggi deve essere l'obiettivo per rispondere al Consiglio d'Europa che con la "Convenzione di Faro sottolinea gli aspetti importanti del patrimonio culturale in relazione ai diritti umani e alla democrazia. Promuove una comprensione più ampia del patrimonio culturale e della sua relazione con le comunità e la società. La Convenzione ci incoraggia a riconoscere che gli oggetti e i luoghi non sono, di per sé, ciò che è importante del patrimonio culturale. Essi sono importanti per i significati e gli usi che le persone attribuiscono loro e per i valori che rappresentano".

Paolo Dario (ingegnere esperto di robotica del Sant'Anna di Pisa) ha affermato in un'intervista a Media Duemila (rivista che dirigo) che: ***"A Pisa nasce l'ingegnere del futuro: tecnico ma anche artista"***. Testimonianza che concretizza la mia tesi.

Quali i valori del New Normal che ci apprestiamo a vivere?

Etica della rete, politiche decisionali, controllo e nuove realtà come il metaverso, sono solo alcuni dei temi che vanno analizzati per capire come preparare le generazioni ad affrontarli.

Noi siamo la generazione con più responsabilità perché abbiamo conosciuto il mondo come era prima e lo lasciamo completamente diverso. Arrigo Levi in una delle nostre ultime chiacchierate disse: "Il futuro non è più quello che era". Ed è così, noi stiamo uscendo definitivamente dal contesto analogico per immergerci in quello di ditale: è la transizione. Ma chi verrà dopo non avrà elementi di confronto quindi chi traghetta il mondo da una sponda all'altra ha responsabilità soprattutto etiche.

L'etica o l'algortimetica come suggeriscono i guru del momento, fra questi Derrick de Kerckhove e Paolo Benanti, è senz'altro un punto da cui partire, ecco perché quest'anno ho lanciato il progetto **"NewsMedia4Good"** in occasione del 13ma edizione di Nostalgia di Futuro, evento che annuale organizzato da Media Duemila e dall'Osservatorio TuttiMedia, per dare forza al racconto che aiuta a crescere condividendo valori.

Penso appunto alla convenzione di Istanbul e soprattutto al piano d'azione per la Democrazia Europea. E qui ritorno ai diritti, perché senza cultura non si può essere pronti a partecipare alla vita dei territori che devono crescere secondo le regole del nuovo mondo.

La mia idea è quella di formare un **movimento NM4G** a sostegno dell'informazione non strillata, ma curata in ogni parola, desidero che sia possibile dire basta, al sensazionalismo che divide, alla polarizzazione che ingabbia per contribuire alla costruzione della nuova info sfera.

Per costruire la nuova info sfera c'è bisogno di una scuola che formi cittadini capaci di rivendicare i diritti fondamentali e di gestire lo sviluppo sostenibile e culturale dei territori.

È giunto il momento di **ridare valore alle parole** che interpretano la realtà, di ritrovare una modalità di coesione sociale.

Lo scopo è portare all'attenzione del G20 e di altre istituzioni internazionali questo messaggio: **"Abbiamo bisogno di una nuova etica comprensiva della dimensione algoritmica."**

Contesto e scenario

Siamo passati dalle speranze della disintermediazione al caos dovuto alla mediazione delle macchine. La crisi epistemologica in atto interessa tutte le culture del mondo: la comunicazione umana trasportata negli algoritmi non ha più bisogno del senso delle parole, ma solo di ordini. Questa è la base della crisi che tutti sottovalutano. La prima tendenza è sicuramente l'industrializzazione delle notizie false e dei falsi profondi che è stata incoraggiata dal dilagante mito della verità alternativa e poi della post verità. La scuola deve rivedere le basi della sua essenza per partecipare attivamente alla trasformazione digitale e riappropriarsi del suo ruolo.

Il paradigma della coproduzione della conoscenza per una nuova cultura della sostenibilità

A cura di:
Antonio Disi

Secoli di scienza hanno creato e validato un meccanismo di successo per la produzione della conoscenza e la nostra comprensione del mondo è decisamente migliorata. Attualmente essa è basata, sostanzialmente, su metodi e prove scientifiche.

In tale modello, l'accento viene posto soprattutto sul ruolo degli scienziati che hanno il compito di identificare un problema e fornire alla società la conoscenza necessaria a risolvere il problema individuato.

Purtroppo, i problemi sono diventati più complessi e caotici. In particolare, quelli relativi al cambiamento climatico, alla crisi ecologica e alla riduzione della povertà, non possono essere affrontati con l'approccio tradizionale.

Questo è il motivo per cui ricercatori ed i professionisti della scienza, a livello internazionale, stanno esplorando un nuovo modello definito di **"coproduzione della conoscenza"** o della **"conoscenza collaborativa"**. Si tratta di un approccio molto promettente, capace di garantire l'integrità scientifica mentre si esplorano le diverse soluzioni insieme ai vari soggetti che esprimono il bisogno.

La coproduzione della conoscenza è un modello abbastanza recente e, nelle sue applicazioni sperimentali, si è concentrato per lo più sui settori della pesca su piccola scala o sulle aree agricole.

Ultimamente l'approccio si sta spostando dai margini della pratica scientifica verso il centro. Le comunità scientifiche più avanzate hanno iniziato ad utilizzare tale modello mentre organizzazioni come Future Earth [1] lo promuovono come un importante strumento a disposizione della scienza per affrontare le sfide della sostenibilità del XXI secolo.

I processi di coproduzione della conoscenza hanno coinvolto prevalentemente team accademici e non accademici che lavorano a livello locale. Attualmente, invece, sta emergendo un interesse crescente su come applicare tale approccio su scala globale o regionale. Ciò sta diventando sempre più importante considerando le dinamiche dell'Antropocene, in cui i contesti locali sono influenzati da più fattori trainanti su scala più ampia e hanno connessioni complesse con i diversi luoghi.

In un recente articolo pubblicato su Nature Sustainability [2] gli autori, insieme a importanti ricercatori e professionisti del mondo della conoscenza, hanno provato a definire collettivamente la coproduzione della conoscenza per la sostenibilità come: "un processo iterativo e collaborativo che coinvolge diversi tipi di competenze, conoscenze e attori per produrre conoscenze specifiche al contesto e percorsi verso un futuro sostenibile".

Oltre alla definizione, gli autori hanno individuato una serie di principi per una co-produzione di conoscenza di successo. In base a tali principi, il modello dovrà essere:

- **Basato sul contesto**: che significa capire come è emersa una sfida, come è influenzata dai particolari contesti sociali, economici ed ecologici in cui è presente e dalle diverse convinzioni e bisogni di coloro che ne sono colpiti;
- **Pluralistico**: il processo dovrebbe riconoscere esplicitamente una gamma di prospettive, conoscenze e competenze e considerare genere, etnia ed età del target nello sviluppo del progetto;
- **Orientato agli obiettivi**: questo implica articolare obiettivi chiaramente definiti, condivisi e significativi che sono correlati alla sfida in corso;
- **Interattivo**: è fondamentale consentire l'apprendimento continuo tra gli attori, il coinvolgimento attivo e le interazioni frequenti.

Quali potrebbero essere gli strumenti per attuare tale modello?

Potremmo pensare ad ambienti digitali per l'apprendimento collaborativo, all'interno dei quali i non-esperti possano acquisire le competenze necessarie per poter affrontare un dialogo con gli esperti anche sui temi più complessi o specialistici.

Oppure alla nascita di nuove figure professionali, capaci di facilitare il confronto e la collaborazione tra società civile e comunità scientifica (mediatori scientifici di comunità).

Ancora, si potrebbe immaginare la nascita e lo sviluppo di community della rete in cui si sviluppino percorsi di autoformazione attraverso il confronto interno e con i diversi esperti di settore.

In conclusione, il paradigma della 'coproduzione della conoscenza' può consentirci di moltiplicare le nostre capacità conoscitive, valorizzando le profonde interrelazioni che caratterizzano la società contemporanea e costruendo politiche locali a diverse scale di implementazione.

REFERENZE

1. Lanciata nel 2015, Future Earth è una piattaforma di ricerca globale che fornisce conoscenza e supporto per accelerare la trasformazione in un mondo sostenibile.
2. https://www.nature.com/articles/s41893-019-0448-2

CINEMA E ARTE/ MUSEI PER LA SCUOLA

Il digitale come strumento di dialogo tra realtà culturali e scolastiche

A cura di:
Antonio Disi

Keywords
Innovazione
Multimedialità
Formazione
Didattica
Diplomazia

Laboratori con esperti del settore artistico, esperienze di visita in presenza nei luoghi di cultura, visione di film e incontri/testimonianze con professionisti del settore audiovisivo e non solo, rappresentano tutte attività rivolte a favorire l'accesso al patrimonio culturale e la sua valorizzazione a supporto della popolazione studentesca. Iniziative capaci di innestarsi nei piani didattici grazie all'attività meritoria dei docenti che, riconoscendone le opportunità formative ed esperienziali per i propri studenti, studiano e preparano il proprio programma scolastico inserendo queste attività i termini di buone pratiche.

In relazione a queste azioni non vi è dubbio che le nuove tecnologie rappresentino un'opportunità in chiave di evoluzione del racconto e di sviluppo di dialogo tra realtà culturali e istituti scolastici.

Diversi sono anche i riferimenti normativi mirati ad incoraggiare, ottimizzare ed implementare l'uso del digitale in ambito scolastico e culturale, nello specifico:

- PIANO SCUOLA DIGITALE e PIANO SCUOLA (MIUR)
- PIANO NAZIONALE CINEMA PER LA SCUOLA (MIUR e MIBACT)
- PIANO TRIENNALE PER LA DIGITALIZZAZIONE E L'INNOVAZIONE DEI MUSEI (MIBACT)
- DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA E FORMAZIONE SULLA TRANSIZIONE DIGITALE DEL PERSONALE SCOLASTICO (PNRR).

In questo contesto viene ideata e prende forma Didattica Progetto Artech®: piattaforma digitale rivolta alle scuole di ogni ordine e grado. Uno strumento realizzato con l'obiettivo di fornire moduli didattici legati al patrimonio culturale attraverso la messa a sistema di video-lezioni e materiali di approfondimento, con contenuti su Cinema e Arte/Musei.

Arte e Musei

La visita in un museo rappresenta un momento essenziale della crescita di un individuo, il tempo in cui inizia a nutrire e formare il proprio sguardo critico sul mondo, con la consapevolezza che l'incontro con l'opera sia un'occasione di scoperta.

Eccellenze dei nostri musei sono l'attività didattico/formativa e l'offerta culturale con appositi dipartimenti di progettazione e realizzazione di attività educative rivolte alle scuole di grado differente.

Visite guidate; laboratori; incontri di approfondimento.

La piattaforma è mirata ad amplificare ed estendere queste attività attraverso un'esperienza formativa e partecipativa a distanza, dando la possibilità alle scuole di sviluppare relazioni con musei di differenti territori riuscendo così ad avere accesso al patrimonio cultuale da essi custodito.

I moduli presenti nella piattaforma rappresentano un'opportunità di formazione e conoscenza non sostitutiva della visita in presenza, ma un elemento "altro". Contenuti sviluppati con gli stessi Musei che consentono di conciliare **l'efficacia didattica** favorendo l'osservazione, l'interazione, il confronto e la discussione con una fruizione non in sede museale.

I moduli vogliono rispondere all'esigenza degli istituti scolastici di poter usufruire di contenuti originali, già organizzati e appositamente prodotti, per un utilizzo in affiancamento al proprio programma scolastico, e in risposta ai bisogni formativo/esperienziali.

Cinema

Lavorare con il cinema a scuola significa formulare adeguati passi di avvicinamento e di decodifica dell'immagine in movimento che, oltre all'apprendimento e all'utilizzo del linguaggio audiovisivo in funzione educativa, comportano un'ampia ricaduta sull'accrescimento delle **competenze teorico-critiche della platea studentesca**, nelle modalità dell'analisi, del confronto, della trasmissione dei saperi. Il tutto nell'elaborazione personale e condivisa di un **approccio consapevole alle forme cinematografiche** e ai contenuti che esse possono veicolare.

L'obiettivo è integrare la **consapevolezza del linguaggio delle immagini**, e nello specifico del **cinema** e degli **audiovisivi**, ai processi di **implementazione delle competenze scolastico-disciplinari**, favorendo e incoraggiando l'accrescimento delle capacità critiche dei soggetti destinatari.

Attraverso l'individuazione di un tema di riferimento si potrà coinvolgere e formare il giovane spettatore incrementando il suo livello di alfabetizzazione iconica, e contribuire alla **crescita del cittadino responsabile e consapevole** in relazione alla selezione e discussione di un focus saliente e delle sue possibili declinazioni nel quadro storico della contemporaneità.

I moduli didattici presenti in piattaforma sono divisi in tre categorie:

- Linguaggio cinematografico insieme alle fasi per la realizzazione di un progetto audiovisivo (dall'ideazione alla produzione)
- Temi sociali e contemporaneità (es. cinema/legalità; cinema/ambiente; cinema/razzismo)
- Temi multidisciplinari (es. cinema/letteratura; cinema/storia)

Didattica Progetto Artech®

Unica nel suo genere per tipologia di servizio offerto, specifico per la formazione e la valorizzazione culturale, l'elemento che caratterizza Didattica Progetto Artech®, in aggiunta alla possibilità di costituire una rete di relazioni dirette tra il mondo della didattica e le realtà museali, è rappresentato dal format dei contenuti e dalle funzionalità. L'organizzazione dei moduli didattici e le azioni consentite sono state studiate in un confronto e ascolto diretto con docenti, operatori culturali, esperti di didattica e pedagogia, autori del mondo dell'audiovisivo, programmatori software, al fine di ottimizzarne il risultato e rispondere in modo coerente alle esigenze da soddisfare.

Per entrambi gli ambiti, Cinema e Arte/Musei, i moduli sono così strutturati:

1) Lezione da 25 minuti da visionare con gli studenti;

2) Clip formativa da 3-6 minuti, rivolta ai docenti.

3) Esercitazione consigliata.

4) Possibilità di prendere contatto con il professionista protagonista della lezione per possibili incontri futuri a scuola o da remoto con collegamento in diretta;

5) possibilità di contattare il museo per organizzare una visita in presenza o un incontro da remoto in live streaming con un referente della didattica museale.

Comunità e community per una PA digitale.
L'esperienza di PA Social

A cura di:
Michele Morandi,

Caporedattore
cittadinoditwitter.it

Formazione, divulgazione, aggiornamento, ricerca, partnership: sono questi i pilastri di PA Social, la prima associazione nazionale dedicata alla comunicazione e informazione digitale. L'obiettivo è promuovere, sostenere e diffondere il digitale nella PA attraverso innovazione e aggiornamento costante in un settore che non si ferma mai, una ricerca costante dei linguaggi e degli strumenti giusti con cui fare presa sul cittadino, eventi formativi per adeguarsi alle nuove esigenze della rete, le partnership per consolidare il network e rilanciare i temi cari all'associazione.

PA Social oggi è forte di 17 coordinamenti regionali, di tavoli tematici su cultura e turismo, sanità, formazione, legge 151, università, scuola, ambiente e sostenibilità, PNRR, coesione e fondi europei. L'associazione fin dalla sua fondazione ha aperto un dibattito per la Legge 151 che dia finalmente un riconoscimento ai professionisti della comunicazione digitale. PA Social è parte dell'Open Government Forum e insieme all'Istituto Piepoli ha ideato, organizzato e promosso l'Osservatorio nazionale sulla Comunicazione Digitale. Inoltre PA Social è un punto di riferimento anche a livello internazionale, l'Ocse ha infatti riconosciuto all'associazione di essere a livello mondiale la prima nel suo genere ed è stata presentata a modello negli eventi Ocse di Washington D.C., Tunisi, Caserta e Parigi e negli appuntamenti organizzati da Interactive Cities – Urbact, EuropCom, Major Cities of Europe.

PA Social lavora da sempre alla rivoluzione digitale nella comunicazione pubblica e per garantire l'abbattimento delle barriere tra istituzioni e cittadino. La PA deve essere a portata di cittadini e adeguarsi ai nuovi strumenti e linguaggi che cambiano continuamente. I social sono ormai strumenti fondamentali per accorciare le distanze con i cittadini, e consentono allo stesso tempo di rafforzare la fiducia nelle istituzioni perché rendendo la PA più trasparente e senza mediazioni. A portata di smartphone appunto.

Oltre alle numerose iniziative che PA Social porta avanti, ci sono gli appuntamenti annuali. Il PA Social Day – l'evento nazionale dedicato alla comunicazione e informazione digitale via web, social, chat, intelligenza artificiale – che nel 2022 sarà alla quinta edizione. Gli Stati Generali della nuova comunicazione pubblica: iniziativa che si tiene ogni anno in una città diversa e che nasce con lo scopo di fare il punto su quanto si sta muovendo nel mondo della comunicazione e informazione pubblica digitale italiana, con la presentazione delle novità e di buone pratiche provenienti da tutto il Paese; nel 2022 l'ottava edizione si terrà a Bergamo. L'Assemblea Nazionale PA Social: evento annuale – la quarta edizione si è tenuta il 16 novembre scorso al museo MAXXI di Roma – in cui la rete nazionale per la comunicazione e informazione digitale si confronta anche con tavoli di lavoro tematici, workshop, seminari e decide gli obiettivi di sviluppo annuali. Lo Smartphone d'Oro: il primo premio italiano dedicato alle migliori esperienze di comunicazione e informazione digitale di enti e aziende pubbliche; nel 2022 sarà alla terza edizione.

In mezzo ai grandi eventi, in questi anni PA Social ha promosso una serie di appuntamenti di divulgazione e confronto che hanno avuto come fulcro la digitalizzazione. Ad esempio la partnership con Facebook (oggi con Meta) e Binario F (il Centro Italiano per le competenze digitali che si trova a Roma) va proprio in questa direzione. A partire dal 2019 sono state tantissime le iniziative che l'associazione ha promosso, in particolare la PA Social Academy dedicata alla formazione e allo scambio di buone pratiche. Dopo il lockdown, la PA Social Academy si è concentrata sul rilancio della Cultura e del Turismo sfruttando le potenzialità e le opportunità delle piattaforme digitali di comunicazione.

Un'altra esperienza innovativa da sottolineare, nata nel 2019 grazie al lavoro di Saverio Cuoghi, è quella delle PA Social Stories: il debutto dell'associazione nel mondo dei podcast con i protagonisti della comunicazione e dell'innovazione.

Nel gennaio 2020 è partito il Digital Lab, un progetto ideato da PA Social in collaborazione con Università Pegaso, per approfondire temi come brand journalism, local news, storytelling, content marketing, comunicazione e informazione digitale. E proprio in occasione del primo appuntamento del Digital Lab è nata la collaborazione con Francesco Giorgino che ha dato vita alla collaborazione di PA Social con il Master in Comunicazione e Marketing politico e istituzionale della Luiss School of Government, di cui Giorgino è direttore e all'interno del quale PA Social coordina il modulo in comunicazione pubblica digitale.

Importante anche l'esperienza de I Quaderni di PA Social, una serie di pubblicazioni on line di approfondimento che raccoglie idee, contributi, spunti sulla comunicazione digitale.

PA Social non si è fermata nemmeno durante il primo lockdown, anzi già da marzo 2020 l'associazione ha messo in piedi un appuntamento fisso settimanale: le Live di PA Social. Mezz'ora in diretta sui canali ufficiali su Facebook, LinkedIn, YouTube, Twitch con esperti del settore. Un tesoro di nozioni, suggerimenti e best practice a disposizione di tutti che torneranno anche il prossimo anno in una versione aggiornata.

Naturalmente PA Social non si ferma qui e il 2022 sarà ricco di eventi, idee, iniziative on line e in presenza. Venerdì 21 gennaio è fissata la prima uscita della Nazionale Italiana Comunicazione Digitale a Firenze al Centro Tecnico Federale di Coverciano con un convegno di approfondimento al Museo del Calcio e con la prima amichevole con la Nazionale Parlamentari. Una nuova esperienza che ha l'obiettivo di unire la popolarità del calcio con i temi del digitale. Attività, quella su cultura e policy digitali a 360 gradi, che è l'obiettivo principale della Fondazione Italia Digitale, prima del genere nel nostro Paese e nata nel 2021 dall'esperienza di PA Social, che è una delle strutture fondatrici.

LINK

1. https://www.pasocial.info/
2. https://www.facebook.com/asspasocial/
3. https://twitter.com/CittadinidiTwtt
4. https://www.linkedin.com/company/pa-social/?originalSubdomain=it

Un sapin européen à l'école

a cura di:
Marie-Laure Croguennec

Réaliser des décorations de Noël fabriquées en classe, les expédier à des écoles de l'UE et en recevoir tout autant pour décorer le sapin de l'école : c'est le principe de l'opération "European Christmas Tree Decoration Exchange" qui met en relation des élèves de toute l'Europe. Outre les décorations, les classes sont invitées à joindre une présentation de leur région et des traditions de Noël dans leur pays, ce qui permet de découvrir les habitudes de nos voisins. Un cadre idéal pour travailler les langues (courts écrits en anglais) et découvrir la culture européenne sous ses diversités, le tout au travers de documents et témoignages "pour de vrai".

Brest métropole

Le sapin européen trône dans le hall de l'école

Des écoliers s'ouvrent aux traditions de Noël venues d'ailleurs

"European Christmas Tree Decoration Exchange" is a cultural exchange project where schoolchildren make Christmas tree decorations to send to other schools across Europe. This project connects pupils from all over the European Union. In addition to the decorations, the classes are invited to join a presentation of their region and Christmas traditions in their country, which allows to discover the habits of our neighbours. An ideal setting for working with languages (short texts in English) and discovering European culture in its diversity, all through documents "for real".

An European Christmas tree at school

Description du projet

1 – La première étape consiste à fabriquer des décorations de Noël pour les 30 écoles attribuées. Dès octobre, à partir des idées venant des élèves eux-mêmes, nous cherchons des décorations à fabriquer : elles doivent être simples à réaliser, légères et pas trop chères. Nous les confectionnons puis les expédions.

2 – La deuxième étape, c'est l'arrivée des colis. Tous les jours, des courriers parviennent. C'est un moment très excitant et intéressant pour les élèves d'ouvrir les cadeaux qui viennent de si loin. Chacun dispose d'une carte de l'Europe sur laquelle il note l'arrivée des courriers.

3 – Enfin, arrive le moment attendu par tous : décorer le sapin avec toutes les décorations reçues. Chacun en accroche une ou deux, choisissant la meilleure place. Le sapin est installé à l'accueil de l'école, un endroit de passage pour les parents et visiteurs.

Description of the project

1 – The first step consists in creating Christmas decorations for the 30 schools we are paired to. Since October, with ideas coming from children themselves, we look for decorations : they have to be quite simple, light and cheap. We make them, parcel and finally go to the post office to send our gifts.

2 – The second step consists in the arrival of parcels and gifts. Every day, we are supposed to get some. It is a very exciting ans interesting time for students to open presents coming from so far away. Everyone has got a European map and can notice dates and arrivals on it.

3 – Then comes a very nice time : making the European Christmas tree. Each student hangs one or two decorations, choosing the best place. The Christmas tree is settled at the entrance of the school, a place where many people come (parents ans visitors).

L'intérêt du projet

– Au-delà de la pratique artistique, il s'agit de la création de liens au sein d'un réseau. De nombreux auteurs s'accordent à reconnaître que l'âge idéal de construction de citoyenneté (nationale ou autre) se trouve dans l'enfance. C'est donc une réelle occasion pour découvrir différents styles de vie au travers des cadeaux reçus (ex : on a pu apprendre qu'en Grèce ce sont les bateaux qui sont décorés).

– En publiant et partageant sur FaceBook (groupe privé), on découvre des situations et témoignages authentiques venant d'autres pays. C'est une grande joie également pour les élèves de voir leurs propres décorations installées sur un sapin en Roumanie ou en Lituanie !

– Il est également prévu de réaliser un petit dossier sur son pays et sur les traditions, en retour on reçoit de même des écoles partenaires : c'est une excellente occasion d'écrire et lire en anglais. Cette communication "pour de vrai" permet aux enfants de prendre conscience qu'ils peuvent comprendre l'essentiel même s'ils ne comprennent pas tout. C'est formidable pour la confiance et l'estime de soi : les enfants se rendent compte de leurs compétences.

– Nous n'hésitons pas à communiquer dans la presse et même à la radio.

– Ce projet contribue à la construction d'une expérience commune partagée : en 2021 pendant 10 semaines, plus de 10 000 élèves de 309 écoles dans 19 pays vivent ensemble un même projet.

Ils sont, nous sommes ensemble "unis dans la diversité" à l'image de la devise européenne.

Les participants sont ainsi amenés à partager idées et expériences qui vont s'inscrire dans leur propre vie, permettant ainsi de construire la citoyenneté européenne.

#Noël #Europe #traditions #culture #citoyenneté

The insterests of the project

Beyond the art participation, it consists in making links at the heart of a network. Many authors agree to consider that childhood is the optimal time to build citizenship (national or other one). It is a real opportunity to discover different ways of life through presents received (e.g we could learn that in Greece boats are decorated).

– We post and share on FaceBook (private group) and can see real pictures and witnesses from other countries. It is a great joy to discover our own decorations settled in a Christmas tree in Romania or Lithuania !

– We are asked to prepare some information and documents about our country and Christmas traditions, and in exchange we get some from our partners : an excellent opportunity to write and read English texts. This communication in "real life" let children to realize that they are able to understand the main meaning even if they can't understand everything. It is a very good experience for self-satisfaction : children can check they have skills.

– We don't hesitate to communicate through newspapers and even on radio.

– This project contributes to build a common and shared experience ; in 2021, during 10 weeks, more than 10 000 students from 309 schools in 19 countries live together a same project. They are, we are together "united in diversity" according to the European slogan.

Actors are led to share ideas and experiences which will print in their own life, building the European citizenship.

#Christmas #Europe #traditions #culture #citizenship

Il coding a piccoli passi

A cura di:
Annalisa Albano

... La scuola dell'infanzia sta diventando simile al resto della scuola.[...] bisognerebbe fare esattamente il contrario: credo che il resto della scuola (e, di fatto, il resto della vita) dovrebbe diventare più simile alla scuola dell'infanzia.

Mitchel Resnick

L'emendamento alla legge di conversione del decreto 152 del 2021, in attuazione delle prime misure del PNRR (Piano nazionale di ripresa e resilienza), ha previsto che a decorrere dall'anno scolastico 2025/2026, nelle scuole di ogni ordine e grado si punterà maggiormente allo sviluppo delle competenze digitali, con particolare riferimento al coding, non inteso come una disciplina a parte, ma inteso come metodo di lavoro trasversale perché trasversale è la competenza che consente di sviluppare. "Nei contesti attuali, in cui la tecnologia dell'informazione è così pervasiva, la padronanza del coding e del pensiero computazionale possono aiutare le persone a governare le macchine e a comprenderne meglio il funzionamento, senza esserne invece dominati e asserviti in modo acritico" (Indicazioni Nazionali e nuovi scenari 2018). Il coding permette infatti di avvicinarsi in maniera ludica e coinvolgente alla tecnologia come soggetti attivi. Esso insegna a "dialogare" con il computer, ad impartire alla macchina comandi in modo semplice ed intuitivo. Il pensiero computazionale rappresenta la capacità di risolvere problemi, anche complessi, ragionando step by step sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione. Questa competenza, definita da Janette Wing (scienziata, docente di informatica) come la quarta competenza dopo leggere, scrivere e far di conto, è applicabile anche nella vita quotidiana perché aiuta a sviluppare una "forma mentis" che permetterà ai bambini di affrontare in maniera più semplice qualsiasi problema. Il coding può essere utilizzato dagli insegnanti di qualsiasi disciplina, infatti, esso non richiede competenze informatiche specifiche e rappresenta una strategia che permette di coinvolgere attivamente gli alunni. Già da alcuni anni in Europa e nel mondo si svolgono ogni anno campagne di alfabetizzazione per la diffusione del coding, come l'iniziativa Europe Code Week, che vede l'Italia tra i primi posti per partecipazione e coinvolgimento degli studenti. Diverse le iniziative formative gratuite promosse per diffondere il coding, nuova frontiera nella didattica. Tra le più complete e coinvolgenti il MOOC [1] (Massive Open Online Courses, ovvero "Corsi online aperti su larga scala") denominato "Coding in your classroom, now" da cui è nato l'omonimo gruppo Facebook, una comunità di apprendimento che oggi conta più di 37mila iscritti, guidata dal prof. Alessandro Bogliolo, docente dell'Università di Urbino, ambasciatore del coding e coordinatore di Europe Code Week, che da anni promuove e diffonde il pensiero computazionale in Italia (e non solo). Grazie all' azione di disseminazione che ha coinvolto migliaia di docenti e alunni e alla collaborazione con docenti e altre realtà italiane importanti, sono stati proposti e progettati degli strumenti per supportare e facilitare ulteriormente la diffusione del coding unplugged (senza computer) nelle scuole e nelle famiglie. Tra questi, Codyfeet, un metodo di coding unplugged che scaturisce da una mia idea, nata da come risposta ad una esigenza diffusa nella scuola dell'infanzia, ossia di avvicinare anche i più piccoli al pensiero computazionale e di farlo in maniera ludica e divertente. Grazie al prof. Alessandro Bogliolo, che ha colto le potenzialità di questa mia proposta, Codyfeet è stato perfezionato ed ufficialmente presentato presso l'Università di Urbino nel 2018 durante la Summer School di Coding e Pensiero Computazionale. In quest'occasione, Codyfeet è stato migliorato e reso coerente con i principi della programmazione visuale a blocchi. Esso è disponibile sul sito codemooc.org, come opera culturale libera.

Codyfeet consiste in un gioco di coding unplugged, ovvero che non necessita del computer, di internet, di dispositivi elettronici: possiamo progettare attività con Codyfeet , in aula o in palestra o all'aperto. Nelle immagini seguenti è possibile osservare l'utilizzo del gioco in spiaggia, attraverso la realizzazione della scacchiera sulla sabbia, in un attività di educazione civica inerente la raccolta differenziata.

Codyfeet si rivolge a bambini dai 3 anni in sù, quindi ai bambini di scuola dell' infanzia, a bambini che frequentano i primi anni di scuola primaria, a bambini con particolari bisogni educativi speciali.

Per i docenti, rappresenta uno strumento versatile che permette di progettare percorsi motori di gioco anche contestualizzati con le attività didattiche e, allo stesso tempo, di favorire un approccio al pensiero computazionale.

Il gioco è costituito da tessere da posizionare sul pavimento. Le tessere sono di forma quadrata e hanno una logica di orientamento perché presentano degli incastri che ne suggeriscono la composizione. Le istruzioni sono direttamente rappresentate sulle tessere che compongono il percorso, una per tessera.

Ciascuna tessera presenta infatti una rientranza e una protuberanza tra loro complementari.

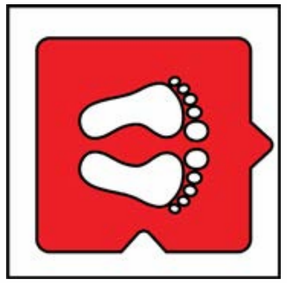
Le tessere del gioco sono tre:

Tessera grigia

Vai dritto, le impronte dei piedini indicano di proseguire dritto.

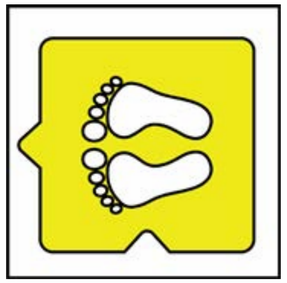
Tessera rossa

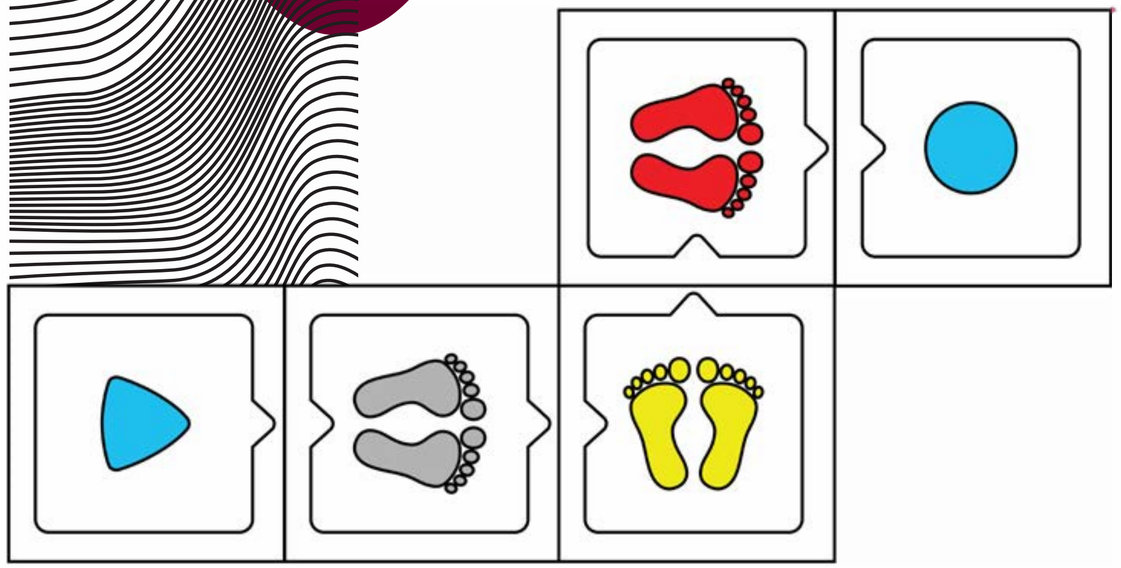
Gira a destra, le impronte dei piedini indicano di ruotare verso destra in senso orario di 90 gradi.



Tessera gialla

Gira a sinistra, le impronte dei piedini indicano di ruotare verso sinistra in senso orario di 90 gradi.

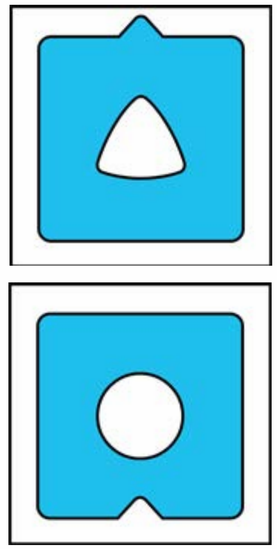


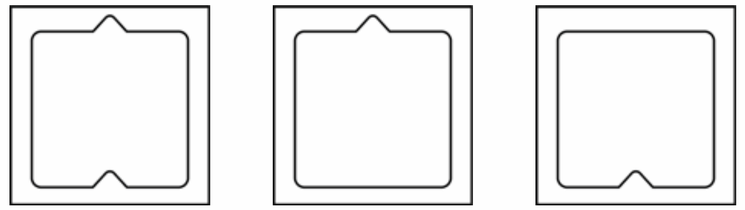


Le tessere sono disponibili anche nella **versione con sfondo bianco per permettere ai bambini di colorarle**, coinvolgendoli attivamente nel percorso di apprendimento.

Un' estensione di Codyfeet è rappresentata dalle tessere **CodyFeet Free, ossia delle tessere vuote al loro interno e che lasciano largo spazio alla fantasia** di bambini e insegnanti nella definizione e nella rappresentazione delle istruzioni utili alle loro attività.

Infine, sono disponibili **due tessere che non sono obbligatorie ma che utilizzandole aumentano la coerenza con la programmazione visuali a blocchi e soprattutto con l'opportunità di progettare dei giochi**. Esse sono rappresentate dallo start/ partenza (colore azzurro triangolo al centro) e dallo stop/ arrivo (colore azzurro cerchietto al centro).





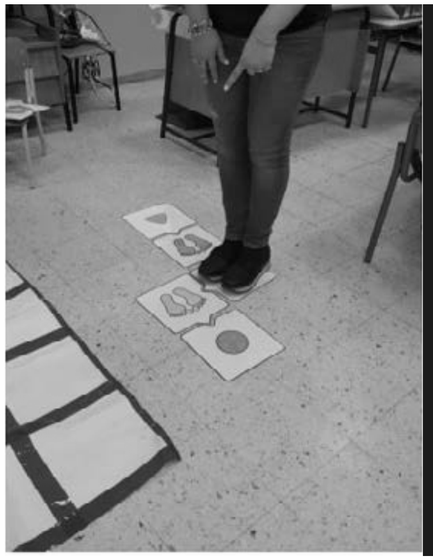
Le tessere codyfeet free ci permettono infatti di inserire azioni che pur non prevedendo alcuna rotazione, offrono l'opportunità di compiere azioni funzionali al gioco o all'attività didattica.

Un'esperienza significativa che ho condotto riguarda la nota storia della tradizione inglese, The Gingerbreadman.

Ho rappresentato sulle tessere free le tappe più salienti della storia del GINGERBREAD MAN, un simpatico racconto della tradizione inglese.

Le tessere sono state posizionate in ordine cronologico all'interno del percorso codyfeet.

Il bambino protagonista, nelle vesti del Gingerbread Man, guidato dai compagni, ha eseguito il percorso in lingua inglese, attraverso lo storytelling ha esposto a voce le sequenze più importanti, cantando e mimando allo stessoSchermata 2020-01-19 alle 22.53.05.png tempo, per un apprendimento veicolare della lingua inglese.



Start - Partenza

Leggo istruzione (grigio)
eseguo l'istruzione:
Proseguo dritto
Passo all'istruzione successiva

Leggo istruzione (rosso)
eseguo l'istruzione:
Mi giro a destra
Passo all'istruzione successiva

Leggo istruzione (giallo)
eseguo l'istruzione:
Mi giro a sinistra
Passo all'istruzione successiva

Stop

Le regole del Gioco

Codyfeet consente di creare percorsi di gioco autoconsistenti, in quanto la presenza di incastri precisi facilita la composizImmagineione. La caratteristica che il percorso rispetti delle regole sintattiche e sia corretto per costruzione, rappresenta un importante semplificazione, non solo per i più piccoli, ma anche per bambini più grandi, con bisogni educativi speciali, perché la semplificazione ne favorisce l'effettiva partecipazione, producendo effetti positivi anche dal punto di vista psicomotorio.

Nel gioco Codyfeet è come se il protagonista fosse un robottino che legge le istruzioni con i piedini: solo quando arriva sulla tessera legge l'istruzione corrispondente, interpretandola ed eseguendola.

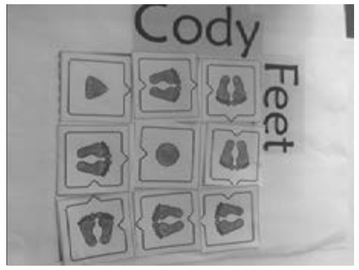
Il reticolo o scacchiera in Codyfeet è facoltativo e rappresenta una caratteristica importante perchè permette ai bambini di eseguire i percorsi in maniera più libera nello spazio intorno a sè, lasciando spazio alla fantasia.

In una prima fase è utile esplicitare i diversi passaggi per familiarizzare con il gioco, ma anche per acquisire maggior consapevolezza sui passaggi che si compiono.

Per prendere maggior confidenza con la destra e la sinistra, e facilitare allo stesso tempo l'interiorizzazione delle istruzioni, possiamo proporre come spesso già si fa nella scuola dell'infanzia, l'uso di braccialettiofficeArt object rinforzo rossi e gialli (stessi colori delle tessere)

Durante l'anno scolastico 2020/2021 ho condotto diversi percorsi di formazione di ambito a distanza, rivolti a docenti neoassunti, inerenti le Competenze relative alle metodologie della programmazione informatica (coding).

Per favorire l'apprendimento del gioco, i docenti hanno sperimentato in forma laboratoriale Codyfeet, simulando dei percorsi attraverso l'utilizzo di tessere in formato ridotto (immagineImmagine seguente).



Di seguito il link allo slideshow contenente alcune foto degli elaborati.
https://spark.adobe.com/page/DnbGPygkgxU8s/

In conclusione, questo metodo di coding, al pari di altri utilizzati nelle scuole, offre ai docenti la possibilità di progettare anche con i più piccoli, attività legate al pensiero computazionale senza particolari dispositivi e tecnologie (attività unplugged). L'utilizzo del coding, inteso come palestra per allenare il pensiero computazione, avviene attraverso strumenti e metodi accessibili a tutti. Infatti, come sostiene il prof. Bogliolo "Il pensiero computazionale è per tutti... come la scuola".[5]

REFERENZE

1. Il MOOC è disponibile al seguente link: https://mooc.uniurb.it/wp/codemooc/
2. http://codemooc.org/codyfeet/ pagina ufficiale di Codyfeet
3. Pdf vettoriale delle tessere: http://codemooc.org/cf/CodyFeet-CC.pdf
4. http://codemooc.org/codyfeet-free/
5. Bogliolo, A. (2016). Coding in Your Classroom, Now!, Giunti Scuola, Firenze

Vademecum della museologia del presente

Dai convegni “Piacere Cultura”, recentemente conclusi al Teatro Maggiore di Verbania, una guida per le istituzioni culturali chiamate a reinventarsi all’indomani della pandemia

a cura di:
Patrizia Martini
e
Annamaria Recupero

Alla XXI Conferenza Generale del 2007 a Vienna, l’ICOM stabilisce con l’art. 2 del proprio statuto, la nuova definizione di museo: “Il museo è un’istituzione permanente senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, che effettua ricerche sulle testimonianze materiali e immateriali dell’uomo e del suo ambiente, le acquisisce, le conserva, le comunica e specificatamente le espone per scopi di studio, istruzione e diletto”. Una definizione che, probabilmente, andrà rivista nell’ottica di una nuova museologia che dovrà tenere conto della ratifica della Convenzione di Faro da parte del Governo italiano (settembre 2020) e degli effetti che si lascerà alle spalle la pandemia da Covid-19. La Convenzione di Faro afferma il diritto all’Eredità culturale da parte di tutti i cittadini e, per questo, invita i paesi sottoscrittori a promuovere azioni – offerte culturali tailor made – per migliorare l’accesso alle collezioni, alle mostre temporanee e al patrimonio culturale dei nostri musei. Un patrimonio culturale, inteso come fattore determinante per la crescita sostenibile, lo sviluppo umano e il miglioramento della qualità della vita, da partecipare perché interpretato come imprescindibile espressione della nostra tradizione, della storia della nostra cultura e genesi dei valori che hanno contraddistinto la crescita e l’evoluzione di un popolo. La Convenzione di Faro apre a nuove prospettive: da una parte il definitivo abbattimento delle barriere sociali ponendo l’individuo al centro dell’attenzione sollecitandone il coinvolgimento personalizzato; dall’altra la crescita sostenibile del museo e lo sviluppo umano del visitatore che lo accoglie nella propria quotidianità. Anche la recente Dichiarazione di Roma, approvata all’unanimità dal G20 della Cultura, incoraggia governance culturali collegate a una pianificazione che tenda, concretamente, verso piani di sviluppo sostenibili ed equilibrati capitalizzando strategie innovative sempre più concentrate sulle persone. La sostenibilità, per un museo e per un teatro, è il fine a cui tendere per raggiungere l’equilibrio tra le quattro dimensioni che ne fanno parte: economica, sociale, ambientale e salute&benessere.

Si inizia dalla Sostenibilità economica senza la quale sarebbe impossibile mantenere la promise di essere un servizio pubblico in grado di poter accogliere, in modo appropriato e personalizzato, tutti i segmenti di pubblico e in particolar modo le persone più fragili e vulnerabili. Il contributo a fondo perduto delle Pubbliche Amministrazioni, nella maggior parte dei casi, non è più sufficiente per coprire il budget necessario al raggiungimento di tutti gli obiettivi ed è per questo che i musei sono chiamati a ideare nuovi business model attraverso forme sempre più creative di fund raising.

La Responsabilità sociale risponde alle esigenze di un museo che, oltre alle sollecitazioni della Convenzione di Faro e della Dichiarazione di Roma, non può ignorare lo stress, stati di ansia, il disorientamento emozionale, la frustrazione e la confusione che la pandemia ha lasciato in noi. I nuovi modelli di sviluppo delle strutture culturali che decidono di investire nella MSR – Museum Social Responsibility rappresentano risorse intangibili che connettono il museo al territorio e alla comunità: bene comune e bene relazionale. Concetti che, disciplinati da strategie olistiche, portano a profilare il pubblico generico sulla base del loro nuovo stile di vita, a coinvolgerlo con proposte culturali originali e personalizzate concepite come coinvolgenti “Piattaforme del benessere esperienziale”. Ne risultano evidenziati contenuti immateriali connessi con la bellezza, l’etica, il benessere, la salute e l’ambiente che puntano a un desiderio condiviso di bene collettivo. Anche la Sostenibilità ambientale è determinante in quanto i musei sono tra gli edifici con il più alto impatto ambientale. Ai progetti ecosostenibili, connessi all’utilizzo di materiali naturali e di materie prime certificate FSC (Certificazione Internazionale per il Settore Forestale) o PEFC (Programme for Endorsement of Forest Certification Schemes), si uniscono i programmi per il risparmio e l’efficienza energetica con l’obiettivo di ricorrere a energie rinnovabili (ad esempio il fotovoltaico invisibile) e a dispositivi illuminotecnici a Led. Importanti risulteranno anche i laboratori e i workshop proposti a tutti i segmenti di pubblico per trasmettere competenza ecologica e coscienza ambientale. Un museo ecologico ed ecosostenibile migliora la qualità della vita di chi lo frequenta inviando un messaggio determinante alla società.

Ben prima che la medicina moderna riconoscesse nelle attività culturali un’efficacia terapeutica, le società primitive usavano, in modo istintivo, “elementi artistici” per curare i loro malati. Attribuivano alle arti, in particolare ciò che oggi chiameremmo pittura (graffiti e colore), scultura (composizioni a tuttotondo) e musica (soprattutto percussioni acustiche), poteri magici e vi facevano ricorso per combattere gli spiriti maligni responsabili della malattia. Il guaritore era una sorta di figura mitica che impersonava tre figure: quella del medico, del sacerdote e dell’artista. Il valore della relazione tra cultura, salute e benessere è evoluto con regolarità nel corso dei secoli, ma ha avuto una svolta importante agli inizi degli anni duemila. Secondo uno studio svedese, pubblicato nel 2000, la frequentazione di musei e luoghi di cultura in genere può avere un effetto benefico sulla longevità; il che è come dire che i musei allungano la vita. Nel 2007 Wilkinson ha pubblicato uno studio che si riferisce alle ricerche effettuate, sempre in Svezia, da Bygren, Konlaan e Johansson per comprendere la relazione tra le attività culturali e la salute auto-percepita.

Nell’ottobre 2021 ho avuto il privilegio di progettare e moderare tre convegni [1] supportati da alcuni workshop, presso il teatro Maggiore di Verbania, in cui abbiamo discusso, insieme a docenti universitari e professionisti di settore, seppur dalle competenze fortemente interdisciplinari, del presente e del futuro delle strutture culturali che producono cultura. Da questi incontri e dalle tavole rotonde che ne sono conseguite sono scaturite le riflessioni e le proposte sostenibili per una gestione dei musei più etica, responsabile e sostenibile.

Relazione con il territorio

Quello della relazione interattiva con il territorio diventa un imperativo per poter ripristinare un'offerta culturale, etica e responsabile, sempre più soggettiva che coinvolga tutti gli attori principali della città e permetta di arrivare a tre degli obiettivi principali della "museologia del presente": far entrare la cultura nella quotidianità di tante persone, costruire pacchetti turistici in cui i musei siano destinazione per un turismo lento, "umanistico" e sostenibile e raggiungere la sostenibilità economica integrando i fondi delle Pubbliche Amministrazioni attraverso forme innovative di fund raising. Le necessità emerse sono le seguenti:

- entrare a far parte di un sistema museale o di un cluster culturale
- entrare a far parte di una rete con le associazioni connesse al volontariato e alla sostenibilità ambientale
- entrare a far parte di una rete con gli stakeholder più rilevanti
- entrare a far parte di una rete insieme alle PMI o alle aziende private di qualunque comparto merceologico
- entrare a far parte di tour building con offerte tailor made.

La sostenibilità economica

I musei devono applicare una gestione disciplinata da strategie innovative, piani economici e business model capaci di generare entrate che completano le risorse messe a disposizione dalla Pubblica Amministrazione. Senza la sostenibilità economica diventa impossibile mantenere la promessa di essere un "pubblico servizio", salvaguardare l'eredità culturale, il capitale umano, sociale e ambientale. A tale fine occorre:

- redigere un piano economico etico supportato da strategie a medio-lungo termine su obiettivi misurabili (legati a pubblici profilati) e da un business model
- essere disponibili a una gestione che unisca competenze legate a una collaborazione ideale tra pubblico e privato
- trovare i codici appropriati per dialogare con imprese private (da sponsor a partner), con le fondazioni bancarie (relazione attiva con obiettivi condivisi), con altre strutture che producono cultura (progetti di co-produzione eventi e co-marketing) e con gli organi della Pubblica Amministrazione
- redigere un progetto di facility management per la gestione dei servizi del museo (caffetteria, ristorante, bookshop, giftshop, sale permanenti dedicate a workshop e laboratori) come leva strategica su segmenti di interesse e strumento per generare entrate economiche
- proporre abbonamenti che combinino più elementi (interni ed esterni al museo) in grado di stimolare una presenza regolare dei pubblici fidelizzati
- avere personale dedicato alla ricerca di bandi pubblici (regionali, nazionali ed europei) e all'applicazione dell'Art Bonus con l'inserimento di incentivi collegati agli interessi di persone fisiche o imprese private
- costruire eventi collaterali profit in grado di colloquiare con la raccolta permanente o con le mostre temporanee (visite guidate speciali, cene a tema – laddove possibile – incontri, dibattiti, ecc.).

La responsabilita' sociale dei musei

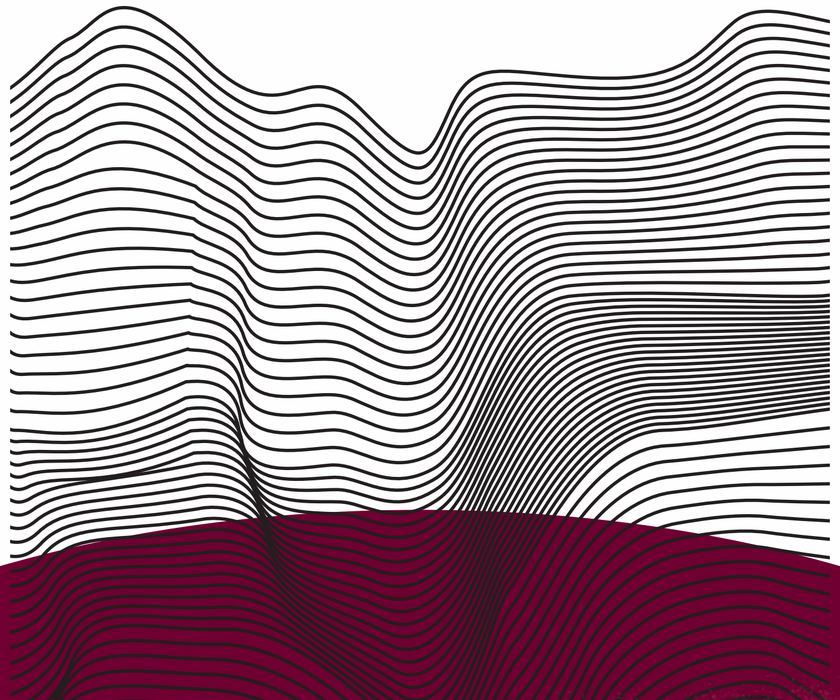
La Responsabilità sociale risponde alle esigenze di un museo che, oltre alle sollecitazioni della Convenzione di Faro e della Dichiarazione di Roma, non può ignorare lo stress, stati di ansia, il disorientamento emozionale, la frustrazione e la confusione che la pandemia ha lasciato nelle persone. I nuovi modelli di sviluppo delle strutture culturali che decidono di investire nella MSR – Museum Social Responsibility rappresentano risorse intangibili che connettono il museo al territorio e alla comunità: bene comune e bene relazionale. In sintesi occorre:

- porre l'obiettivo del bene comune condiviso, della socializzazione (bene relazionale) e del valore sociale del museo (impatto sul territorio) attraverso proposte basate sul valore immateriale di una struttura che produce cultura
- considerare il museo come un cantiere che produce cultura e bellezza
- proporre progetti inclusivi e abbattere le barriere sociali
- mettere i pubblici in condizione di scegliere le modalità percettive più pertinenti ai loro desideri/esigenze
- valorizzare le diverse modalità di storytelling, anche interdisciplinare, per trasformare una visita guidata in un'esperienza emozionale
- rivolgere una particolare attenzione alle persone più deboli e vulnerabili
- intercettare, profilare (ascoltando le persone e facendo particolare attenzione ai nuovi stili di vita degli individui), coinvolgere e fidelizzare i pubblici per renderli protagonisti attraverso offerte culturali personalizzate
- ideare progetti collaterali e paralleli che includano anche laboratori e percorsi di formazione (es. per il segmento dei bambini, degli adolescenti e delle famiglie)
- rafforzare il network con il contesto sociale in cui opera.

La sostenibilita' ambientale dei musei

La Sostenibilità ambientale è determinante in quanto i musei sono tra gli edifici con il più alto impatto ambientale. Ai progetti ecosostenibili, connessi all'utilizzo di materiali naturali e di materie prime certificate FSC (Certificazione Internazionale per il Settore Forestale) o PEFC (Programme for Endorsement of Forest Certification Schemes), si uniscono i programmi per il risparmio e l'efficienza energetica con l'obiettivo di ricorrere a energie rinnovabili (ad esempio il fotovoltaico invisibile) e a dispositivi illuminotecnici a Led. Importanti risulteranno anche i laboratori e i workshop proposti a tutti i segmenti di pubblico per trasmettere competenza ecologica e coscienza ambientale. Un museo ecologico ed ecosostenibile migliora la qualità della vita di chi lo frequenta inviando un messaggio determinante alla società. Da questo punto di vista, la bioarchitettura può venirci incontro non solo aiutandoci a progettare meglio strutture museali ex-novo, ma anche contribuendo a migliorare l'impatto delle strutture storiche trasformate in spazi museali. Queste alcune delle modalità:

- ideare progetti ecosostenibili per gli spazi dedicati ai servizi e per gli allestimenti
- utilizzo di materiali ecologici per la realizzazione del merchandise
- tenere in considerazione progetti per il risparmio energetico e l'efficienza energetica
- proporre laboratori e workshop, per qualunque segmento di pubblico, collegati alla coscienza ambientale e alla consapevolezza ecologica.
- ideare progetti collaterali e paralleli che includano anche laboratori e percorsi di formazione (es. per il segmento dei bambini, degli adolescenti e delle famiglie)
- rafforzare il network con il contesto sociale in cui opera.



La salute e il benessere nei musei

Ben prima che la medicina moderna riconoscesse nelle attività culturali un'efficacia terapeutica, le società primitive usavano, in modo istintivo, "elementi artistici" per curare i loro malati. Attribuivano alle arti, in particolare a ciò che oggi chiameremmo pittura (graffiti e colore), scultura (composizioni a tuttotondo) e musica (soprattutto percussioni acustiche), poteri magici e vi facevano ricorso per combattere gli spiriti maligni responsabili della malattia. Il valore della relazione tra cultura e salute, tra musei e benessere è evoluto con regolarità nel corso dei secoli, ma ha avuto una svolta importante agli inizi degli anni duemila. Secondo alcuni studi svedesi e norvegesi, la frequentazione di musei e luoghi di cultura in genere può avere un effetto benefico sulla longevità, lenire gli effetti negativi dello stress, sconfiggere gli stati d'ansia e riportare negli individui, non solo quelli più deboli e vulnerabili, una ritrovata gioia di vivere. A Montreal, dal 2018, alcuni psichiatri possono prescrivere per i loro pazienti fino a cinquanta visite museali all'anno (Museoterapia). I punti che sono emersi sono i seguenti:

- concepire il museo anche come luogo di inclusione socio-sanitaria, ideando progetti esperienziali dedicati alle persone fragili e vulnerabili (es. arteterapia e museoterapia)
- prendere in considerazione laboratori propedeutici a forme percettive più profonde in grado non solo di isolarci dallo stess quotidiano, ma anche di ricordarci di avere maggior attenzione verso noi stessi (es. Mindful Museum)
- ideare visite guidate originali e interdisciplinari per coinvolgere le persone attraverso forme divulgative più semplici e sorprendenti (piattaforme del benessere esperienziale).

I musei e i luoghi di formazione e istruzione

I musei non possono prescindere da una collaborazione continuativa e biunivoca con le università e con le scuole di ogni ordine e grado. Avere alcune università come partner significa poter contare su luoghi di studio e di ricerca in grado di dare risposte, certe volte anche in tempo reale, sulle esigenze dei musei connesse alle nuove funzioni. Ad esempio avere una collaborazione con un corso legato alla matematica o all'informatica potrebbe costituire una risorsa sulla creazione ex-novo di soluzioni tecnologiche funzionali alle esigenze del museo (es. utilizzo dell'intelligenza artificiale per rendere la profilazione più efficace, miglioramento dell'esperienza percettiva, ecc). Proprio in relazione alle nuove funzioni proposte dalla "museologia del presente", sarebbe interessante avere relazioni con corsi o facoltà di economia, management, art low, marketing e comunicazione, ma anche antropologia, sociologia, pedagogia, filosofia, psichiatria, oltre a quelle discipline più tradizionali come storia dell'arte, archeologia, museologia, conservazione dei beni culturali. Una collaborazione del genere potrebbe migliorare la proposta formativa avvicinandola alle reali esigenze dei musei attraverso un approccio sempre più interdisciplinare, orizzontale e internazionale.

Seguendo lo stesso lo stesso approccio, anche la collaborazione con le scuole non dovrebbe limitarsi a offerte laboratoriali una tantum, ma a una collaborazione continuativa nel tempo con alcuni insegnanti in grado di preparare a 360 gradi gli alunni alla collezione o a una particolare proposta espositiva temporanea. La parte laboratoriale site specific dovrebbe essere solo il momento conclusivo di un percorso interno alle scuole mirato e personalizzato. Questi i punti da noi focalizzati:

- educare al rispetto dei beni culturali, al loro valore materiale e immateriale, ma anche a concedersi alle passioni per le arti
- partnership con una o più facoltà universitarie
- scambio costante di informazioni attraverso l'analisi dei pubblici e delle loro esigenze
- studio e ricerca su problematiche legate alla conservazione, alla gestione, alla strategia, alla comunicazione, ecc.
- accogliere profili selezionati con formule di stage o di lunghi tirocini
- prendere in considerazione la produzione di corsi di formazione, in partnership con una università, uniti a percorsi esperienziali
- costruire relazioni a lungo termine con insegnanti delle scuole di ogni ordine e grado
- disponibilità a portare testimonianze all'interno delle scuole.

I musei e la tecnologia funzionale

L'innovazione tecnologica mette a disposizione nuovi strumenti in grado di garantire "nuova tutela", anche attraverso l'utilizzo di nanotecnologie, e una migliore valorizzazione del nostro patrimonio favorendone una più ampia conoscenza attraverso i canali digitali, conservando memoria di opere d'arte spesso eccessivamente fragili e vulnerabili a disposizione delle generazioni future. Come ogni novità, anche le dimensioni digitali dovranno attenersi a un programma, muoversi all'interno di un contesto che, prima di guardare a un futuro anteriore, perfezioni e renda migliore ed efficace il presente. L'esperienza diretta non potrà mai essere sostituita dai virtual tour, ma per particolari raccolte, anche per motivi di distanza, potrebbe risultare molto importante.

Creazione di un cluster culturale territoriale. Verso "piacere cultura 2022"

Un importante obiettivo è stato raggiunto nella creazione di una rete tra gli enti che hanno prodotto e supportato l'evento (Il Maggiore Centro Eventi Multifunzionale, ARS.UNI. VCO, Regione Piemonte, Città di Verbania, UPO – Università del Piemonte Orientale e UPO Ntourism) e le strutture che producono cultura sul territorio (Museo del Paesaggio di Verbania, Musei Civici Gian Giacono Galletti di Domodossola, Parco della Fantasia Gianni Rodari di Omegna, Ecomuseo del Granito di Montorfano, Associazione Musei d'Ossola, Rete Alto Verbano, Aurive – Risorse Sociali per lo Sviluppo di Novara, Forum Omegna e il Museo Borgogna di Vercelli). Il progetto, che ha ottenuto il patrocinio del MiC – Ministero della Cultura e della Regione Piemonte, ha riattivato uno spirito di appartenenza e un desiderio di partecipazione e condivisione che, certamente, sarà in grado di far crescere il territorio dal punto di vista sociale, culturale, economico e turistico. Un ritrovato desiderio collaborativo utilissimo per comprendere i nuovi scenari all'indomani del Covid-19 e per proporsi nel mercato del tempo libero delle persone con modalità più pertinenti alle nuove esigenze. La nuova edizione potrà partire proprio da questa consapevolezza: un progetto formativo diffuso in modo da rendere protagoniste le strutture culturali e, magari, offrire la possibilità agli studenti di effettuare un tirocinio nell'ottica di un approccio sempre più interdisciplinare e internazionale.

REFERENZE

1. **La cultura è responsabilità sociale. Parola d'ordine inclusione** *(con Sabrina Zuccalà, Andrea Bruciati, Roberta Lombardi, Marco Pustianaz, Domenico Piraina, Cinzia Lacchia);*
2. **Musei, teatri e responsabilità ambientale. Il cuore della vita** *(con Federica Rabai, Pasquale Seddio, Marta Carugati, Luisella Meozzi, Stefania Cerutti);*
3. **La cultura è salute e benessere. Arteterapia, museoterapia, teatroterapia, musicoterapia e Mindful museum** *(con Paolo Lampugnani, Alfonso Maria Iacono, Enrico Marchi, Alessia Bertocchini, Gianfranco Marchesi, Alessandro Pingitore).*

PROGETTO/RETE LE VIE DEI MEDICI - MUSEO DIFFUSO EN PLEIN AIR

a cura di:
Patrizia Vezzosi

Abstract

Museums have no borders, they have a network

Il Progetto LE VIE DEI MEDICI è finalizzato alla scoperta e alla valorizzazione di Itinerari Medicei. Avviato nel 2004 'dal basso,' attraverso scambi culturali tra Scuole, è stato segnalato Best Practice nel 2015 dalla Commissione Nazionale Rete Scuole Associate UNESCO. I risultati raggiunti, documentati in diverse pubblicazioni e presentazioni, sono stati sintetizzati in (a cura di) Patrizia Vezzosi "Le vie dei Medici" Toscana Promozione Turistica 2017, italiano e inglese, cartaceo e on line:

https://www.visittuscany.com/export/shared/visittuscany/documenti/le-vie-dei-medici-in-toscana.pdf

https://www.visittuscany.com/export/shared/visittuscany/documenti/the-ways-of-the-medici-in-tuscany.pdf

Il Progetto è stato segnalato, fra gli altri, dal Bollettino Nazionale ITALIA NOSTRA n.504 p.24-26

https://www.italianostra.org/wp-content/uploads/3396-4-Italia-Nostra-Bollettino-504.pdf

e dalla Rivista Internazionale FORBES https://forbes.it/2019/07/05/viaggio-in-toscana-10-itinerari-le-vie-dei-medici/

Il Progetto ha coinvolto una Rete di Istituzioni e Associazioni. Nel 2019, V Centenario della nascita di Cosimo I de' Medici, ha dato vita ad oltre 50 eventi in Toscana e Romagna Toscana. I risultati sono documentati in (a cura di) Patrizia Vezzosi "In viaggio attraverso le vie dei Medici. Scopri la Toscana Medicea", Atti Convegno Villa Medicea Cerreto Guidi, Ed. Innocenti 2020 https://www.italianostra.org/nazionale/gli-atti-del-convegno-scopri-la-toscana-medicea-ora-a-disposizione-del-pubblico/

Il Progetto si svilupperà a scala nazionale-internazionale, come evidenziato in (a cura di) Patrizia Vezzosi "Le vie dei Medici in Toscana- Grand Tour Mediceo-Dalla prossimità all'Europa" Ed. Consiglio Regionale Toscana 2021. that can create new meanings.

Museums have no borders, they have a network

The LE VIE DEI MEDICI Project is aimed at the discovery and enhancement of Medicean Itineraries. Launched in 2004 'from below', through cultural exchanges between schools, it was reported as Best Practice in 2015 by the UNESCO National Commission for the Network of Associated Schools. The results achieved, documented in various publications and presentations, have been summarized in (edited by) Patrizia Vezzosi "Le vie dei Medici" Toscana Promotion Tourism 2017, Italian and English, printed and online:

https://www.visittuscany.com/export/shared/visittuscany/documenti/le-vie-dei-medici-in-toscana.pdf

https://www.visittuscany.com/export/shared/visittuscany/documenti/the-ways-of-the-medici-in-tuscany.pdf

The Project was reported, among others, by the National Bulletin ITALIA NOSTRA n.504 p.24-26

https://www.italianostra.org/wp-content/uploads/3396-4-Italia-Nostra-Bollettino-504.pdf

and from the International Magazine FORBES https://forbes.it/2019/07/05/viaggio-in-toscana-10-itinerari-le-vie-dei-medici/

The Project involved a Network of Institutions and Associations. In 2019, the fifth centenary of the birth of Cosimo I de' Medici, gave birth to over 50 events in Tuscany and Romagna Tuscany. The results are documented in (edited by) Patrizia Vezzosi "Traveling through the streets of the Medici. Discover Medicean Tuscany", Conference Proceedings Villa Medicea Cerreto Guidi, Ed. Innocenti 2020 https://www.italianostra.org/nazionale/gli-atti-del-convegno-scopri-la-toscana-medicea-ora-a-disposizione-del-pubblico/

The Project will develop on a national-international scale, as highlighted in (edited by) Patrizia Vezzosi "The ways of the Medici in Tuscany – Grand Medici Tour – From proximity to Europe" Ed. Regional Council of Tuscany 2021.nuovi significati.

il Progetto di Italia Nostra che ha messo in Rete Itinerari e Cammini Medicei in Toscana

in una prospettiva di sviluppo internazionale di Itinerario Culturale del Consiglio d'Europa

"Le Vie dei Medici: un moderno Corridoio Vasariano che connette beni, centri, territori medicei con vista panoramica sul Rinascimento" Patrizia Vezzosi, Ideatrice e Responsabile del Progetto Le Vie dei Medici–Referente Italia Nostra

Con il Progetto LE VIE DEI MEDICI la Scuola è vissuta come motore culturale del territorio, protagonista della cultura e dello sviluppo sostenibile in sinergia con le Istituzioni e Associazioni operanti sul territorio.

Il Progetto nasce infatti nel 2004 come Progetto didattico con lo scopo primario di Educare attraverso l'Arte. In particolare, il Progetto intende favorire negli studenti una presa di coscienza del patrimonio culturale che li circonda sensibilizzandoli al contempo alla tutela e alla valorizzazione. Fondamentale è far percepire il valore del patrimonio culturale: gli economisti ci insegnano che nell'apprezzamento di un bene l'importante non è tanto il valore reale quanto il valore percepito. Partendo non da astratti argomenti tratti dal libro di Storia dell'Arte ma da concreti segni territoriali – documenti materiali presenti nella realtà prossima agli studenti (il territorio come libro di testo), prendere coscienza del proprio patrimonio culturale-percepirne il valore – significa riconoscerne una triplice valenza: artistica-estetica, storico-documentaria, sistemica-territoriale. Questo ultimo aspetto, sistemico-territoriale, che presuppone una lettura a scala territoriale, volta a cogliere le relazioni del bene con il contesto sempre più ampio per comprenderne appieno il significato-valore, è il tratto originale, distintivo e qualificante l'approccio metodologico utilizzato (come in un puzzle, ogni elemento è importante perché contribuisce a realizzare e comprendere il disegno complessivo).

Un bene culturale territoriale infatti non è solo bello, di eccezionale valore storico-artistico (ex L1089), non è solo un documento di storia locale (o di civiltà secondo la nota definizione della Commissione Franceschini del '64-'67 recepita nell'attuale Codice dei Beni Culturali D.Lgs. 42/04) ma è anche, e soprattutto, un documento di relazioni territoriali significative temporali e spaziali. E' un indicatore infallibile, come una Cartina di Tornasole, della presenza di relazioni territoriali significative da riscoprire per riqualificare (ridare qualità-significato-senso) alla città e al territorio. Oltre a essere segno è quindi anche strumento per

la riqualificazione urbana e territoriale e per uno sviluppo sostenibile, fondato sulla centralità delle risorse culturali del territorio. Dobbiamo quindi guardare al territorio non come 'sommatoria' di beni ma come 'integrale' di beni e di relazioni fra i beni.

La conoscenza-percezione del valore del patrimonio culturale non può prescindere dall'esperienza personale, diretta, 'sul campo'. Quando l'esperienza è autentica, condivisa con i compagni e con l'insegnante, sorge 'spontaneo' il desiderio di tutela e valorizzazione:

- rispetto-conservazione dei valori riconosciuti (fatti propri). La tutela non è più percepita come un'imposizione legislativa 'dall'alto' (passiva e vincolistica ossia fatta di divieti e di vincoli) ma come un obbligo morale, diventa tutela attiva che parte 'dal basso';
- trasmissione-comunicazione agli altri dei valori riconosciuti (valorizzare significa infatti far conoscere il valore).

La motivazione, che è alla base dell'apprendimento, è quindi determinata, oltre che dalla concretezza e vicinanza del patrimonio culturale, dalla responsabilità, dal sentirsi-diventare protagonisti attivi della tutela e valorizzazione del patrimonio culturale offrendo un contributo fattivo alla conoscenza dello stesso (la conoscenza è, del resto, la prima fondamentale forma di tutela).
Il linguaggio usato per trasmettere agli altri i valori riconosciuti, mediante le nuove tecnologie digitali, diventa ulteriore e

fondamentale stimolo per gli studenti che con le nuove tecnologie hanno dimestichezza-familiarità. Se la comunicazione-scambio di informazioni- avviene fra pari-coetanei il messaggio è certamente il più efficace perché si crea empatia (pathos –sentire) termine che significa sostanzialmente sentire come l'altro, ossia capire e condividere con gli altri. Il Progetto Le vie dei Medici, finalizzato alla scoperta e alla valorizzazione di Itinerari Medicei, ne è la dimostrazione tangibile.

Il Progetto sostiene quindi lo sviluppo delle competenze di cittadinanza degli studenti attraverso l'Educazione al Patrimonio in sintonia con la L.92/2019 e DL 35/2020 Linee Guida per l'Insegnamento dell'Educazione Civica, attraverso veri compiti di realtà (contesto reale, destinatari precisi e finalità specifiche) dove è fondamentale la componente emotiva (empatia che si genera nello scambio culturale fra coetanei) e motivazionale (responsabilità di contribuire alla scoperta e valorizzazione di itinerari medicei): gli studenti diventano protagonisti del proprio processo di apprendimento, producendo anche risultati originali e nuova conoscenza, mediante esperienze concrete e significative di apprendimento cooperativo, con scambi culturali interdisciplinari tra scuole e visite guidate tra coetanei ai luoghi medicei (il Progetto è stato recepito nella Proposta didattica del MU.ME.LOC Museo delle Memorie Locali di Cerreto Guidi con l'attivazione di specifici LABORATORI a cui hanno aderito Scuole da tutta la Toscana documentati in diverse pubblicazioni di carattere didattico-divulgativo).

Gli originali risultati raggiunti dal Progetto didattico hanno avuto risvolti significativi anche in ambito culturale-turistico. In particolare,

attraverso gli scambi culturali fra scuole, sono stati individuati 10 ITINERARI MEDICEI TEMATICI, esemplificativi e non esaustivi, che si prestano ad infiniti sviluppi creativi, pubblicati in (a cura di) Patrizia Vezzosi "Le Vie dei Medici" Ed. Toscana Promozione Turistica 2017 in Italiano e Inglese, cartaceo e on line.

Il Progetto anticipando i riconoscimenti ufficiali (Sito UNIESCO Ville e Giardini Medicei 2013) e la Fiction di Rai 1, coglie perfettamente l'identità competitiva della Toscana: i Medici sono in tutto il mondo sinonimo di Toscana, culla del Rinascimento (Medici= Toscana= Rinascimento).

I Medici sono un'antica famiglia originaria del Mugello che si è arricchita con il commercio e le attività bancarie. Nel XV secolo i Medici assunsero a Firenze un rilevante potere economico e politico all'interno della città-stato in regime repubblicano. Dal XVI al XVIII secolo, con l'autorità ducale prima (1531) e granducale poi (1569/1570), governarono lo Stato fiorentino e la Toscana fino all'estinzione della dinastia (1737).

L'impronta lasciata dai Medici in Toscana è immensa. Oltre che fautori della creatività artistica ed infaticabili collezionisti, i Medici furono infatti promotori di innumerevoli interventi territoriali il cui denominatore comune è la rappresentazione del potere e della magnificenza medicea. Il potere e la magnificenza dei Medici, oltre che attraverso i RITRATTI UFFICIALI (in particolare quelli della Serie Aulica agli Uffizi e quelli conservati alla Villa Medicea di Cerreto Guidi), è evidente non solo nelle maggiori aree urbane, soprattutto a FIRENZE, capitale del Granducato, ma anche nelle aree suburbane, con il SISTEMA VILLE MEDICEE considerate la massima espressione del potere mediceo, e nelle aree extraurbane, con il SISTEMA DELLE BONIFICHE. A scala territoriale sono strategiche le città portuali fortificate di LIVORNO e COSMOPOLIS oggi PORTOFERRAIO, inserite in un vasto SISTEMA DIFENSIVO che è uno degli aspetti più eclatanti dell'intervento mediceo. La fondazione di Cosmopolis (1548) e il monopolio mediceo sull' estrazione e lavorazione del ferro dette impulso al commercio del minerale delle miniere elbane e portò all'affermazione di un vasto SISTEMA SIDERURGICO di opifici idraulici in varie zone della Toscana. Il generale sfruttamento delle risorse territoriali comprende, oltre al SISTEMA DELLE MINIERE di cui la Toscana è ricca, anche i boschi: i tronchi d'albero della Garfagnana, attraverso LE VIE DEI REMI, raggiungevano gli arsenali medicei di Pisa dove prendevano vita le galee della flotta del Granducato. La magnificenza dei Medici si esprime anche attraverso l'uso della risorsa acqua, nella duplice valenza utilitas/venustas, con fontane e ACQUEDOTTI come quelli di Pitigliano, Pisa ed Arezzo.

Con il Progetto Le Vie dei Medici è possibile scoprire questo straordinario patrimonio nella sua valenza artistica-documentaria-sistemica.

Partendo dalla Scuola, il Progetto ha dato vita ad una rete educativa, culturale, turistica volta allo sviluppo sostenibile dell'intera Toscana che ha coinvolto sempre più Istituzioni e Associazioni, in particolare il Comune di Cerreto Guidi, ITALIA NOSTRA, nonché ANCI, UNPLI, FEISCT e Toscana Promozione Turistica (Progetto Editoriale 2017).

Nel 2019, V Centenario della nascita di Cosimo I de' Medici, primo Granduca di Toscana, con uno straordinario 'gioco di squadra', il Progetto ha dato vita ad oltre 50 eventi in Toscana e nella Romagna Toscana. Eugenio Giani, attuale Governatore della Regione Toscana, ha definito il Progetto "…una delle iniziative più interessanti ed originali che la Toscana ha visto crescere sul proprio territorio...". I risultati raggiunti nel 2019 sono documentati in (a cura di) Patrizia Vezzosi "In viaggio attraverso le Vie dei Medici. Scopri la Toscana Medicea" Ed. Innocenti 2020.

Nel 2021 sono stati altresì definiti 10 ITINERARI MEDICEI PER AREE GEOGRAFICHE della Toscana e Romagna Toscana, che i Comuni interessati possono declinare in CAMMINI MEDICEI LOCALI, documentati in (a cura di) Patrizia Vezzosi "Le Vie dei Medici. Grand Tour Mediceo Dalla Prossimità all'Europa" Ed. Consiglio Regionale Toscana (presentati nell'incontro Meet 19/1/2021 a cui hanno partecipato, tra gli altri, Antonio Mazzeo, Presidente del Consiglio Regionale, e Stefano Dominioni, Direttore dell'Istituto degli Itinerari Culturali del Consiglio d'Europa, nell'incontro Meet 19/2/2021 a cui ha partecipato, tra gli altri, Leonardo Marras, Assessore Regionale al Turismo, nonché in 10 Dirette Facebook condotte dal giornalista Carlo Sestini):

Itinerario N.1 Versilia, Lunigiana, Garfagnana,

Itinerario N.2 Pistoia, Prato e dintorni,

Itinerario N.3 Mugello e Romagna Toscana,

Itinerario N.4 Aretino,

Itinerario N.5 Firenze e dintorni,

Itinerario N.6 Empolese, Montalbano, Valdinievole,

Itinerario N.7 Pisa e dintorni,

Itinerario N.8 Livorno e Costa,

Itinerario N.9 Senese,

Itinerario N.10 Maremma e Arcipelago.

Il passaggio dalla scala regionale a quella nazionale-internazionale quale Itinerario Culturale del Consiglio d'Europa è l'obiettivo da raggiungere nel 2022.
Come ha evidenziato in più occasioni l'On. Silvia Costa, già Presidente della Commissione Cultura del Parlamento Europeo, ". il Progetto LE VIE DEI MEDICI è una straordinaria iniziativa che ha messo in rete e valorizzato interlocutori culturali, della Scuola, dell'Università, delle rappresentanze territoriali nazionali ed europee del turismo culturale. Si tratta proprio dell'approccio integrato e partecipato che abbiamo in questi anni sostenuto in Europa e che è stato al centro dell'Anno Europeo del Patrimonio Culturale e della governance degli Itinerari culturali europei, oggi rilanciata nella Agenda Europea per la Cultura e nel Piano di Lavoro della Commissione sul Patrimonio Culturale Europeo. In questo quadro LE VIE DEI MEDICI si aprono a molte opportunità di ulteriori sviluppi" (S.Costa Intervista "Le Vie dei Medici-Le formidabili fortezze medicee" Convegno, Grosseto 1/12/2019).

Le Vie dei Medici possono quindi "… predisporre la propria Candidatura per la Certificazione di Itinerario Culturale del Consiglio d'Europa sviluppando molteplici legami culturali transnazionali" (Stefano Dominioni, Direttore dell'Istituto degli Itinerari Culturali del Consiglio d'Europa, Meet 19/1/2021). Le prossime azione sono definite dalla Ris.n.67/2013:

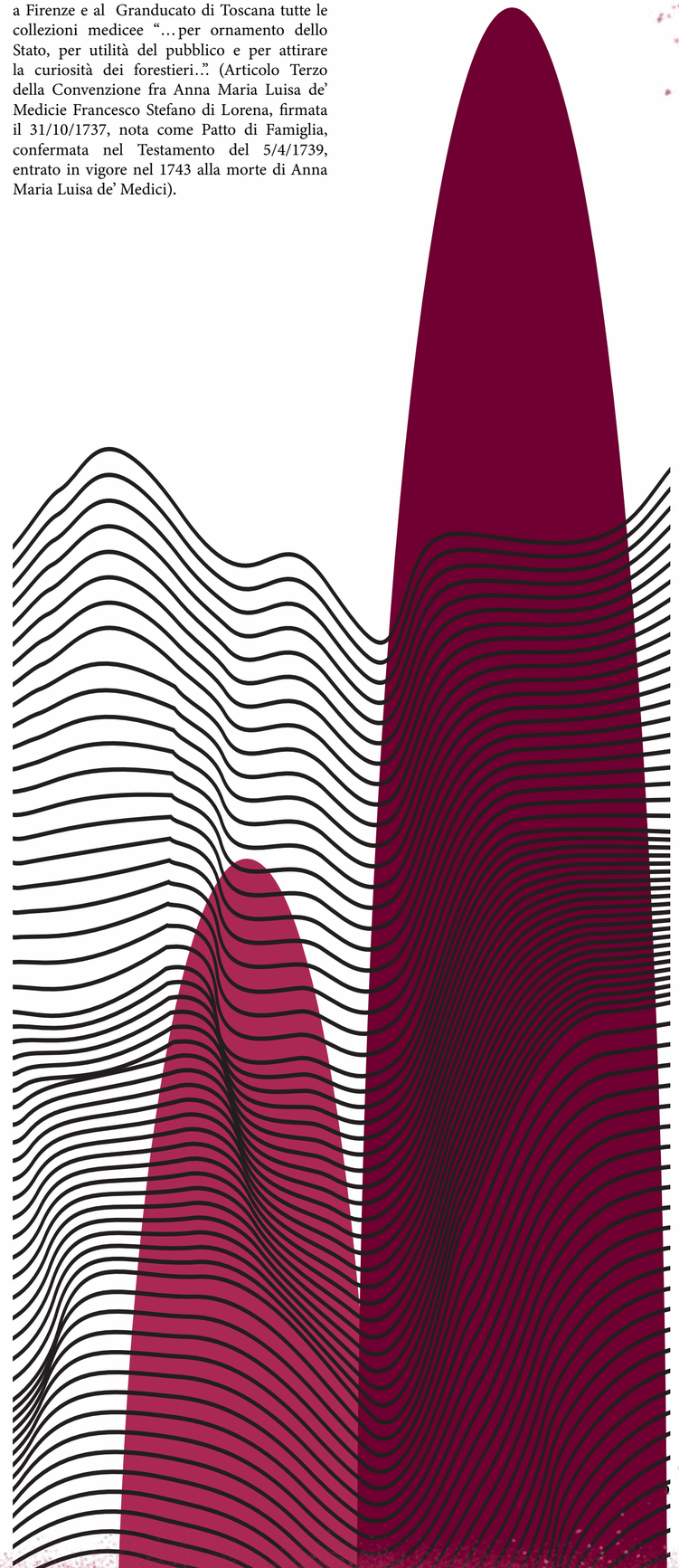
Costituzione di un Comitato Scientifico trasnazionale trasdisciplinare e definizione di un Programma Triennale di interventi;

Costituzione di una Associazione Europea con Statuto (almeno 3 stati).

A tal fine è auspicabile il riconoscimento da parte della Regione Toscana di Progetto di Interesse Regionale. Infatti il Progetto Le vie dei Medici delinea reti intercomunali, interregionali e in prospettiva internazionali con la creazione di valore aggiunto a scala sempre più ampia, mantenendo la propria identità: la valorizzazione partendo 'dal basso' con il coinvolgimento delle scuole, delle comunità, dei territori ed offrendo nuove opportunità professionali.

Questo Sistema di Itinerari e Cammini Medicei internazionale andrà ad interfacciarsi con gli altri Itinerari Europei (es. Via Francigena) creando ulteriori sinergie. Con il Progetto Le Vie dei Medici il valore aggiunto creato dalla rete delle relazioni territoriali significative a scala sempre più ampia, dal 'locale' al 'globale', evidenzia un "concetto aggiornato per i 'beni culturali' quali 'catene globali del valore' e nuove geografie per lo sviluppo economico che travalicano i confini regionali e nazionali "(Patrizia Vezzosi).

La stretta connessione fra educazione, cultura, turismo, sviluppo sostenibile era già evidente del resto alla lungimirante Anna Maria Luisa de' Medici(11 agosto 1667- 18 febbraio 1743), sorella di Gian Gastone, ultima erede della Famiglia Medici, a cui spettò il passaggio delle consegne ai Lorena nel 1737: l'Elettrice Palatina, con la stipula del Patto di Famiglia, primo rilevante testamento a destinazione pubblica della storia, vincolava "per sempre" a Firenze e al Granducato di Toscana tutte le collezioni medicee "… per ornamento dello Stato, per utilità del pubblico e per attirare la curiosità dei forestieri…". (Articolo Terzo della Convenzione fra Anna Maria Luisa de' Medicie Francesco Stefano di Lorena, firmata il 31/10/1737, nota come Patto di Famiglia, confermata nel Testamento del 5/4/1739, entrato in vigore nel 1743 alla morte di Anna Maria Luisa de' Medici).



The New Poets:

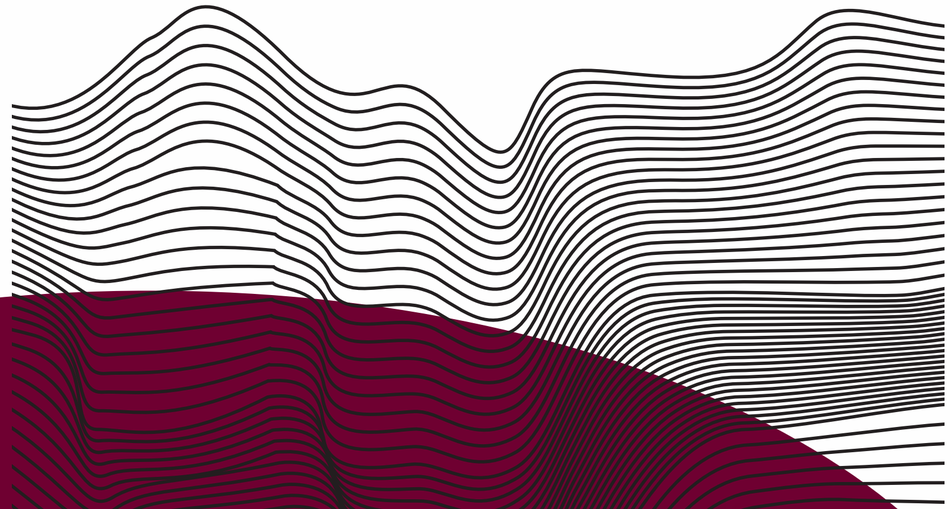
Musica e Poesia sfidano l'apatia

A cura di:
Annalisa Albano

Il progetto promuove la poesia, la musica, la danza e le arti visive.

Discenti e docenti scrivono canzoni e realizzano videoclip che affrontano temi impegnativi e delicati: il razzismo, il bullismo, la mafia, il femminicidio e i disturbi specifici dell'apprendimento.

L'attività didattica utilizzata stimola le capacità artistiche degli studenti, favorisce l'acquisizione delle competenze chiave europee e l'integrazione degli alunni con bisogni educativi speciali nel sistema scolastico.



La scelta professionale

Ho deciso di diventare insegnante a 18 anni, durante un colloquio con mio nonno che mi consigliava di intraprendere questa carriera. Sono nato a Marconia di Pisticci (MT) e mi sono trasferito a Salerno dopo il diploma. Dopo la laurea in Lettere moderne, ho conseguito l'abilitazione all'insegnamento alle materie letterarie e al sostegno degli alunni con disabilità. Nel 2007, mi sono trasferito a Ferrara, dove ho iniziato ad insegnare. Nel 2013, la mia innata voglia di aiutare le persone prende forma con la nascita del progetto scolastico The New Poets, attraverso il quale trasformiamo l'energia negativa dei problemi legati alla realtà, dei vizi e delle violenze umane in positività, costruttività, buon esempio: per fare ciò utilizziamo l'arte e in particolare la poesia e la musica.

Il progetto The New Poets

Nel 2014, in una mia classe un gruppo di studenti si rese protagonista di atti di bullismo. Decisi allora di coinvolgere un mio ex alunno, Simone Salvi, con il quale ho ideato il progetto The New Poets. Realizzammo una canzone e un videoclip sul razzismo con gli alunni sospesi per il cattivo comportamento.

Scriviamo canzoni su tematiche di rilevanza sociale: come bullismo, lotta alla mafia, disturbi specifici dell'apprendimento e violenza di genere. Il progetto prova a contrastare il fenomeno della dispersione scolastica e promuove l'inclusione e l'integrazione sociale. I social network e i digital store consentono ai nostri brani e videoclip di sensibilizzare i cittadini. L'obiettivo è utilizzare la poesia e la musica per indirizzare e invogliare le persone allo studio dell'argomento in prosa. La sfida didattica è coinvolgere i giovani talentosi e quelli con bisogni educativi speciali nella realizzazione di opere artistiche originali pubblicate e condivise sulle moderne piattaforme digitali, per raggiungere facilmente e costantemente il maggior numero di utenti, oppure dal vivo nei concerti ed eventi. Collaboriamo con un'etichetta discografica, Settetre Music, che ha creduto nel progetto e messo a nostra disposizione lo studio di registrazione. Abbiamo commercializzato sui digital store tre brani i cui proventi sono devoluti agli orfani delle vittime di femminicidio e all'acquisto di strumenti compensativi tecnologici per studenti con bisogni educativi speciali. L'altro studio è situato a Barcellona, dove vive e produce musica il co-ideatore, Simone Salvi, che ha composto alcune nostre basi musicali e sta creando lì il gruppo di "nuovi poeti". Io e alcuni studenti ci siamo iscritti alla SIAE perché abbiamo depositato le nostre opere. Gli alunni che partecipano alle nostre attività migliorano l'andamento scolastico, acquisiscono nuove competenze, grazie agli ex studenti e altri professionisti che collaborano con noi. Abbiamo creato un gruppo artistico musicale che promuove la cultura e l'arte. La nostra scuola è il cuore del progetto, collaboro assiduamente con il Dirigente, Francesco Borciani, i suoi collaboratori, i colleghi, i rappresentanti degli studenti e gli alunni; insieme individuiamo le nuove sfide didattiche e pianifichiamo le iniziative. È nata una metodologia didattica innovativa, coinvolgente ed inclusiva: il prodotto originale creato in un'aula scolastica raggiunge velocemente un'enorme quantità di persone e poi si trasforma diventando una nuova materia di studio, un video animato, un seminario, un supporto didattico, una canzone ed infine l'oggetto di un contest sui social network, #NonèNormalechesiaNormale: "Italian Schools Challenge 2021(I edizione)".

L'approccio didattico

L'insegnamento diventa efficace attraverso il coinvolgimento emotivo e psicologico dello studente: infatti scrivere una canzone, comporre una base musicale e realizzare un videoclip su argomenti scolastici e di attualità consentono un apprendimento sui generis. Ad esempio, un alunno appassionato di scrittura creativa diventa il protagonista assoluto del processo di apprendimento, perché è coinvolto in una o più fasi della creazione dell'opera artistica, realizzata nell'ambito dell'attività didattica curricolare e progettuale. L'argomento trattato viene gradualmente metabolizzato dall'alunno, perché, per redigere il brano, dovrà compiere una ricerca approfondita che gli consentirà di comprenderne la storia, l'evoluzione e le peculiarità. In questo modo, lo studente potrà scrivere inizialmente in prosa delle osservazioni sulla tematica scelta e successivamente le trasformerà in versi efficaci e adeguati all'obiettivo comunicativo. Allo stesso modo, un altro studente appassionato di produzione musicale comporrà un beat musicale adeguato al testo. Un'altra compagna di classe, appassionata di ballo, agirà con la stessa metodologia per creare una coreografia che si integri col ritmo e il tema della canzone. La stessa efficacia metodologica è replicabile per altri ruoli della nostra filiera artistico musicale. Il modello è scalabile perché potrebbe raggiungere un elevato numero di persone a parità di risorse impiegate. Ad esempio, una canzone tradotta in inglese e/o spagnolo sarebbe ascoltata da un pubblico più ampio. Abbiamo scritto in spagnolo la canzone contro la violenza sulle donne ed è stata pubblicata sui digital store.

La tecnologia

La tecnologia è il mezzo fondamentale delle mie lezioni. Da quando gli smartphone hanno raggiunto un livello di prestazioni elevato, nel rispetto del regolamento scolastico, ho deciso di utilizzarli nelle mie attività didattiche in classe e a distanza. Durante le lezioni ho sempre dato la possibilità ai miei alunni di rispondere alle domande, agli esercizi, di svolgere riassunti, relazioni, temi e analisi del testo attraverso i mezzi tradizionali oppure con i device che loro avevano a disposizione: pc, tablet, telefoni.

Efficace si è rivelato anche l'utilizzo di webtools per supportare e stimolare la cooperazione su quesiti durante il processo di apprendimento e nella valutazione formativa soprattutto per gli studenti con bisogni educativi speciali. Da molti anni utilizzo applicazioni e piattaforme per il monitoraggio e la condivisione delle attività didattiche in modalità blended, per consentire a me e ai miei studenti di studiare e interagire in qualsiasi momento e in ambienti extra scolastici. Infine, stiamo sperimentando il concorso nazionale tra gli studenti delle scuole italiane sui social network: un contest in cui i partecipanti dovranno realizzare un video su TIKTOK o un reel su Instagram. La finalità principale della challenge è sensibilizzare gli studenti al contrasto alla violenza di genere.

Riconoscimenti

Siamo arrivati secondi al Premio Estense Scuola 2018 di Ferrara, realizzando la canzone "Capaci (la Poesia sfida la mafia), ispirata da un libro su Giovanni Falcone. Nel 2020, grazie al progetto The New Poets, ho ricevuto a Roma il premio "Italian teacher Award 2019", nella categoria degli istituti di istruzione di secondo grado. Il video "Non è normale che sia normale (la poesia sfida il femminicidio)" è stato pubblicato sui siti di giornali nazionali e da emittenti televisive e radiofoniche italiane. La canzone ha stimolato l'istituzione di un'apposita disciplina nel nostro istituto: Contrasto alla violenza di genere. Tutto è cominciato quando la ministra Mara Carfagna ha visto il video: «L'ho aperto ed è stato amore a prima vista. Ho capito che quella del Copernico-Carpeggiani è una realtà all'avanguardia. Puntano a formare donne e uomini consapevoli e hanno introdotto la prevenzione della violenza maschile come materia obbligatoria. Sarebbe stupendo se questo modello diventasse strutturale e questa materia fosse obbligatoria in tutte le scuole d'Italia».

A settembre 2021, ho ricevuto a Palermo un attestato di merito e riconoscimento dal Parlamento della Legalità Internazionale.

Brani scritti

2021, ***"No es normal que sea normal (Ni una más)"***: coautore del brano pubblicato su digital store, prodotto con il progetto The New Poets.

2021, "Le parole ballano": coautore del brano pubblicato su digital store, prodotto con il progetto The New Poets.

2019, "Non è normale che sia normale (la Poesia sfida il femminicidio)": autore del brano pubblicato sugli store digitali, prodotto con il progetto The New Poets.

2018, "Capaci (la Poesia sfida la Mafia)": autore del brano pubblicato sul canale Youtube, prodotto con il progetto The New Poets.

2014, "La nostra rivolta (la Poesia sfida il razzismo)": autore del brano pubblicato sul canale Youtube, prodotto con il progetto The New Poets.

OFFICINA EDUCAZIONE E FUTURI

A cura di:
Claudia Pennacchiotti

Immaginare e progettare i futuri dell'educazione in tempi d'incertezza

In una realtà caratterizzata da complessità e incertezza, le grandi crisi sociali, come quella vissuta nel corso della pandemia da Covid-19, ma ancor prima la crisi economica del 2016, rappresentano dei momenti di rottura dello status quo e spingono i diversi sistemi sociali alla ricerca di nuove forme di equilibrio. Tra questi, anche i sistemi educativi, nei quali si va ridisegnando il confine tra apprendimento formale e informale, tra spazi educativi fisici e virtuali. Ciò pone alle comunità educanti e al mondo della ricerca rilevanti interrogativi di tipo pedagogico (Giancola e Piromalli 2020) ed etico (Van Dijk 2018). Come ripensare il rapporto fra mondo della scuola, società e mondo del lavoro? Quali competenze sono centrali per la società e per l'inclusione sociale? Quali vie percorrere per promuovere la partecipazione attiva di tutti gli attori ai processi di innovazione educativa, sociale, scientifica? Come ridefinire il rapporto tra virtuale e reale nel processo educativo, e quali cambiamenti ciò comporta nelle scelte didattiche che ne conseguono? Come evidenziato da Funtowicz e Ravetz (1997), in simili contesti, caratterizzati dai molteplici interessi in gioco, dalla messa in discussione di valori personali e collettivi e da decisioni urgenti, la ricerca di soluzioni per un singolo attore o a partire da singoli punti di vista diventa molto difficile. E' invece necessario costruire spazi e tempi in cui i diversi portatori di interesse possano confrontarsi tra loro e con la complessità del mondo reale in modo continuativo, scambiarsi esperienze e conseguire decisioni condivise.

Le ***"Officine, educazione, futuri"*** del CNR, organizzate annualmente dal 2016 su iniziativa del gruppo di ricerca "Studi sociali su scienza, educazione, comunicazione" (***COMESE***) dell'Istituto di ricerche sulla popolazione e le politiche sociali del Consiglio nazionale delle ricerche (***IRPPS***–CNR), in collaborazione con il Ministero dell'istruzione (MI) e con la partecipazione di DiCultHer per l'annualità 2018, si propongono come spazio di confronto, co-creazione di conoscenza e scambio di esperienze tra gli attori che operano, a diverso titolo, nel mondo dell'educazione.

Considerando l'educazione e l'istruzione fattori chiave che danno forma al nostro futuro -individuale e collettivo – attraverso percorsi di innovazione scientifica e sociale (Valente e Mayer, 2018), in cui le conoscenze si costruiscono e si trasmettono e gli individui hanno l'opportunità di acquisire gli strumenti per vivere una vita dignitosa e per loro significativa (Valente e Caravita, 2021), le Officine si sviluppano intorno alla partecipazione quale strumento necessario per un'innovazione sostenibile e condivisa. Esse mettono a confronto, secondo chiavi di lettura e prospettive sempre diverse, studenti, comunità educante e scientifica, policy maker e società civile, soggetti che in contesti usuali difficilmente interagirebbero tra loro sulle questioni affrontate (Stilgoe, Owen e Macnaghten, 2013).

Nel corso delle varie edizioni, il processo di confronto si è sviluppato in un'alternanza di momenti di riflessione individuale, stimolata tramite la condivisione di materiali di approfondimento e strumenti di riflessione; momenti di lavoro, virtuali o in presenza, in piccoli gruppi multidisciplinari; momenti di discussione allargata in sessioni plenarie (Pennacchiotti, Tudisca, Valente 2020). Questa successione è pensata per favorire il processo di co-creazione, il confronto e l'emergere di tematiche urgenti, nonché la condivisione di esperienze, pratiche e risultati prodotti.

Le edizioni 2020 e 2021, organizzate in collaborazione con l'iniziativa ***Futures of education*** di UNESCO e i progetti europei finanziati dal programma Erasmus + ***INCLUDE***, ***OLA*** e ***GSO4SCHOOL***, hanno proposto una riflessione ampia sui futuri dell'educazione, includendo temi emersi come prioritari nel corso dell'emergenza pandemica, sia a livello nazionale che europeo. I tavoli di lavoro, organizzati in modalità virtuale, hanno stimolato una riflessione sul ruolo dell'educazione al tempo dell'incertezza, per immaginare, nel breve e nel lungo periodo, un'educazione più inclusiva attraverso un confronto su finalità, metodi e rinnovamento dei materiali educativi in un contesto europeo. Nei temi affrontati si è spaziato da un ripensamento del concetto di cittadinanza (locale, europea e globale) e di europeità per favorire la sostenibilità ambientale, sociale ed economica, alla relazione possibile e auspicabile, in una didattica per competenze, tra conoscenze, competenze disciplinari e competenze trasversali; da una riflessione su stereotipi e concezioni implicite veicolati dai libri di testo, alle potenzialità delle risorse didattiche aperte per evitare discriminazioni, disuguaglianze e disinformazione, alle opportunità generabili da un'integrazione didattica tra arte e scienza nella costruzione di futuri scenari di cittadinanza scientifica.

Le indicazioni emerse dai tavoli di lavoro restituiscono alcune possibili direttrici intorno alle quali immaginare i futuri dell'educazione, per una società più inclusiva e sostenibile in cui educazione e conoscenza tornino centrali.

Educazione, intesa come Bene Comune Globale. La pandemia ci ha posti di fronte al divario esistente fra i territori e a quanto ciò incida sui percorsi di apprendimento. Il ruolo dell'educazione è centrale nella dinamica democratica e nella spinta all'equità. Essa è un diritto di tutti che va garantito attraverso un sistema scolastico più capace di plasmarsi secondo esigenze mutevoli. La scuola è dunque chiamata a esercitare un ruolo chiave nel contrastare le disuguaglianze educative attraverso il confronto tra i diversi sistemi educativi ed educanti – scuola, famiglie, centri di ricerca, università, attori del territorio – che andrebbero pensati nel loro insieme, valorizzando un **dialogo paritario** fra tutte le componenti.

Scuola come palestra di partecipazione civile, che educhi ad una lettura critica della realtà e dell'informazione e che aiuti studenti e studentesse (e, attraverso di loro, la società) a riconoscere e abbandonare una modalità stereotipata di pensare: è necessario abituarsi, e abituare i/le discenti, al confronto con la complessità, a farsi domande; abbandonare le semplificazioni, la paura di affrontare l'errore; adottare un approccio sistemico, sfidare canoni e saperi codificati attraverso un processo di co-costruzione di conoscenze con i diversi attori sociali.

Scuola come luogo di relazioni, tra docenti, tra studenti e comunità educante, e come momento di condivisione di esperienze e saperi. Relazioni che vanno ripensate, secondo un modello di insegnamento flessibile, che a partire dall'ascolto e dal rispetto delle diverse individualità, ponga al centro del processo educativo lo/la studente/ssa, lo/la responsabilizzi e ne stimoli i personali processi di apprendimento. Il/la docente è chiamato a suscitare curiosità, piacere per la conoscenza e l'apprendimento profondo, fatto di saperi significativi generati attraverso domande autentiche.

Tempi nella scuola. L'attenzione alle diverse individualità di ciascuno/a studente/ssa impone un tempo-scuola che sia meno rigido e standardizzato, per una didattica capace di plasmarsi su ritmi di apprendimento per loro natura elastici, che si riappropri del valore della lentezza, dei tempi necessari all'ascolto e a porsi interrogativi fondativi per la crescita dell'identità positiva dei singoli e dei gruppi.

Spazi della scuola. L'esperienza della pandemia ci ha mostrato quanto sia importante andare oltre il paradigma dell'aula e includere formalmente i luoghi della cultura e della conoscenza, dell'ambiente e dell'impegno sociale tra gli spazi educativi entro e oltre l'orario scolastico, coinvolgendo le comunità che li abitano in un dialogo educativo e innovativo. Parlando di spazi, l'attenzione si sposta inevitabilmente anche sul ruolo acquisito nella dimensione scolastica dal digitale che offre delle importanti opportunità di sviluppo per pratiche cooperative che coinvolgano reti di docenti, studenti e studentesse, mondo della ricerca e altri attori sociali, per un'educazione di qualità più inclusiva ed equa, intesa come bene comune (un esempio sono le Open Educational Resources). Tali innovazioni, attivabili nella comunità educativa, dovrebbero però venire sviluppate e messe a sistema tramite un supporto istituzionale, per garantirne qualità, accessibilità e diffusione.

Tensione alla transdisciplinarità. La transdisciplinarità è intesa non come superamento delle discipline ma come abbattimento dei confini che le separano. La scuola deve farsi promotrice di una piena consapevolezza della profonda unità del sapere. Ciò non significa rinunciare agli approfondimenti disciplinari, che rimangono comunque fondamentali nell'esperienza educativa. Tra transdisciplinarità e saperi disciplinari esiste infatti una relazione sinergica, nonostante da più parti si ceda a visioni dicotomiche, e la scuola è chiamata a trovare un equilibrio tra queste due dimensioni, favorendo il pieno sviluppo della persona, la sua realizzazione e la costruzione di talenti e forme consapevoli di partecipazione nella società.

In attesa della nuova edizione delle Officine, per approfondire, i risultati dei tavoli, le registrazioni video e la documentazione che ha alimentato la co-creazione di conoscenza, sono consultabili sul sito Officina Educazione Futuri.

REFERENZE

1. ***Funtowicz S., Ravetz J.R.*** *(1997),* ***Environmental problems, post-normal science, and extended peer communities****, Études et Recherches sur les Systèmes Agraires et le Développement, INRA Editions, pp.169-175.*
2. *Giancola, O., & Piromalli, L. (2020). Apprendimenti a distanza a più velocità, impatto del COVID-19 sul sistema educativo italianoSocietà Editrice Il Mulino*
3. ***Pennacchiotti C., Tudisca V., Valente A., (2020) OFFICINA Curriculum e Competenze – Giornata di studi su innovazioni curriculari e sviluppo di competenze Roma: CNR-IRPPS e-Publishing****.*
4. *Stilgoe, J., Owen, R., e Macnaghten, P. (2013). Developing a framework for responsible innovation. Research policy, 42(9), 1568-1580.*
5. ***Valente, A., Mayer, M. (2018) Le competenze per la ricerca e l'innovazione nella scuola e nella società, in"Relazione sulla ricerca e l'innovazione. Analisi e dati di politica della scienza e della tecnologia", D.Archibugi e F. Tuzi (a cura di), CNR Edizioni.***
6. *Valente, A., Caravita, S. (2021) Foreign minors and young adults in detention facilities in Italy: successful pathways and critical factors in the education process, Italian Journal of Sociology of Education, vol 13, 3/2021, pp111-134, https://ijse.padovauniversitypress.it/2021/3/6*
7. *Van Dijck J., Poell T., de Waal M. (2018) The Platform Sociaety. Public values in a Connective World, Oxford University Press*

A cura di:
Morena Maresia

SOPRINTENDENZA
ARCHEOLOGIA
BELLE ARTI
E PAESAGGIO
DEL FRIULI VENEZIA GIULIA

Proprio lì, davanti a me

Abstract

Proprio lì, davanti a me.

Iniziativa culturale che ha motivato persone con difficoltà di accesso alla cultura a diventare protagoniste della valorizzazione del patrimonio culturale del loro territorio realizzando contenuti multimediali (video e cortometraggi) con il loro sguardo sensibile, unico, particolare.

Keywords

Patrimonio culturale
Accessibilità alla cultura
Partecipazione e Protagonismo
Identità
Empatia
Diritti Umani e Democrazia

Il 3 dicembre in occasione della Giornata Internazionale dei diritti delle persone con disabilità il **Ministero della Cultura** promuove l'organizzazione di manifestazioni ed eventi in tutta Italia nel rispetto del principio di eguaglianza e libertà di tutte le persone, consapevole dell'importanza di garantire a tutti pari opportunità nella partecipazione e fruizione del patrimonio culturale.

Le attività proposte vogliono sensibilizzare e coinvolgere tutto il pubblico per favorire una **cittadinanza attiva e consapevole** verso i temi dell'**inclusione sociale** all'insegna dello slogan Un giorno all'anno tutto l'anno.

La Soprintendenza Archeologia, belle arti e paesaggio del Friuli Venezia Giulia il 3 dicembre 2021 ha presentato **una rassegna di video e cortometraggi** che raccontano il territorio regionale e i suoi beni culturali attraverso uno sguardo aperto, attento e sensibile.

I video sono stati realizzati da cittadini con **difficoltà di accesso e fruizione al patrimonio culturale** (disabilità sensoriali, motorie o cognitive, malattie rare, marginalità linguistiche o culturali, ecc.) che attualmente vivono, lavorano, studiano o soggiornano temporaneamente in Friuli Venezia Giulia.

Hanno aderito all'iniziativa, proposta con bando pubblico a luglio 2021, Centri diurni e residenziali di ambito socio-sanitario, cooperative sociali e associazioni di volontariato che accolgono e assistono persone con difficoltà cognitive, psichiche e limiti relativi all'autonomia. Hanno aderito, inoltre, singole persone speciali, amministrazioni pubbliche e interi istituti scolastici realizzando lavori multidisciplinari per ascoltare e dare voce, mettersi nei panni di chi affronta difficoltà e sfide quotidiane. Stranieri, migranti e Centri di accoglienza per minori non accompagnati ci vogliono raccontare della volontà di integrarsi, conoscere e comprendere la storia e il patrimonio culturale della regione dove adesso vivono.

Sono stati realizzati 23 video che ci raccontano di beni culturali, complessi monumentali e piccole chiesette, piazze pubbliche e centri storici, collezioni di dipinti, beni paesaggistici, beni archeologici e beni demoetnoantropologici.

L'iniziativa ha lo scopo di valorizzare il nostro patrimonio culturale e sviluppare una **riflessione sulle difficoltà di accesso alla cultura**, per mezzo diun progetto che vuole stimolare un **sentimento di consapevolezza** del patrimonio culturale, contribuire alla sua **tutela in modo diffuso e condiviso**, incoraggiando e dando spazio e visibilità alla **partecipazione** e allo **spirito di iniziativa personale e collettiva** e all'**incontro** tra le **diverse realtà, storie e identità** che caratterizzano l'intero territorio regionale.

Tutti i video realizzati dai partecipanti sono visibili sul sito della Soprintendenza alla pagina https://www.sabap.fvg.beniculturali.it/video/ e alla pagina https://www.sabap.fvg.beniculturali.it/3-dicembre-2021-giornata-internazionale-dei-diritti-delle-persone-con-disabilita-proprio-lì-davanti-a-te/ è possibile vedere la presentazione del progetto.

Tutte le attività di realizzazione del progetto si sono svolte a distanza, vista l'emergenza Covid 19, su piattaforme on-line, e il risultato finale è stato l'elaborazione di contenuti multimediali pubblicati sul sito istituzionale e presentati in diretta webinar.

Il progetto ***Proprio lì, davanti a me*** sperimenta, inoltre, le potenzialità in ambito sociale del patrimonio culturale.

La potenzialità di essere **testo e pretesto** per attivare percorsi di riconoscimento e conoscenza del patrimonio e attivare **processi culturali** che partendo da singole scelte intenzionali sono diventati azioni educative integrate di ampio respiro, e hanno fatto sentire i protagonisti motivati e impegnati per trovare dentro e attorno a loro le risorse per partecipare, per dare voce a un'idea.

La proposta è stata, di fatto lo stimolo per iniziare a guardarsi attorno con attenzione, con curiosità, per poi trovare le parole per raccontare un po' di sé stessi, della propria famiglia, del proprio gruppo, degli spazi di prossimità che caratterizzano la quotidianità. La proposta ha attivato la **partecipazione** e il **protagonismo** nella comunità di appartenenza.

Tutti i gruppi, gli enti, le associazioni e i singoli partecipanti hanno avuto la possibilità di essere accompagnati dai Servizi educativi della Soprintendenza nel percorso introduttivo al progetto, alla conoscenza del significato di bene culturale come patrimonio / ricchezza collettivo e condiviso, approfondendo, anche le tematiche inerenti all'educazione civica e alla conoscenza delle fonti legislative specifiche, dalla Costituzione, in cui il patrimonio culturale è dichiaratamente uno degli strumenti educativi e pubblici essenziali per rimuovere gli ostacoli che impediscono la realizzazione delle potenzialità di ognuno, al Codice dei beni culturali che definisce nel dettaglio i compiti di tutela del Ministero sino alla Convenzione di Faro che ne promuove una più ampia relazione con la comunità e la società, in corrispondenza diretta **ai diritti umani e alla democrazia**.

Quali sono le parole chiave su cui porre l'accento per raccontare questi video e questo progetto:
epifania è il termine che Cesare Brandi, storico dell'arte e primo teorico dell'attuale concezione di restauro conservativo, utilizza per definire il particolare momento in cui un'opera d'arte viene riconosciuta dalla coscienza di chi la guarda (Brandi, 1977). Il momento in cui la sua potenzialità di comunicare, emozionare, attivare un pensiero e una riflessione le dà significato di essere. La sua ragion d'essere è in una rivelazione, in uno sguardo, in un punto di vista sempre nuovo e sempre diverso.

Questi video raccontano, infatti un territorio con sguardi inediti, sensibili, curiosi e particolari.

Possiamo parlare di **cittadinanza attiva** quando vediamo ragazzi dei licei o delle associazioni giovanili che con sensibilità cercano di ascoltare e poi di dare voce a chi ha delle disabilità, una voce che abbia parità e uguaglianza con la loro, per non lasciare nessuno indietro, per il diritto alla cultura e al benessere di tutti. Quando si impegnano insieme per un diritto che deve essere di tutti.

Loro ci raccontano città e luoghi di cui tutti egualmente fanno parte senza differenze e in cui ognuno, a suo modo, può dare il proprio contributo.

Facciamo riferimento "all'**eguaglianza di valore** che parte da una **identità di diritti**, ad una normalità con pari valore di ognuno e uguaglianza dei diritti a prescindere dalle sue condizioni personali e sociali" (Ianes, 2006).

Parliamo di **integrazione culturale** quando occhi che arrivano da lontano con curiosità ed entusiasmo incontrano le nostre città, i monumenti, i paesaggi e cercano le parole per descrivere questo incontro, la loro vita, passata, le loro scelte e la loro vita attuale, la loro speranza. Sono occhi che non danno niente per scontato.

Parole semplici per dare inizio ad un discorso complesso, un discorso tessuto anche da silenzi, da azioni e interazioni: dialogo. Nell'eterogeneità delle forme che i beni culturali ci presentano e nella complessità delle narrazioni che possono accogliere dentro di sé. Questi sono i futuri cittadini di una attuale e futura Europa multiculturale. Riprendendo, nel dettaglio, il riferimento alla Convenzione di Faro che presenta il Patrimonio proprio come risorsa per la valorizzazione delle diversità culturali e per la promozione del dialogo interculturale.

Il termine **identità** conduce il nostro sguardo dal plurale al singolare.

Si definisce il patrimonio culturale proprio come portatore dei valori di civiltà che possono raccontare di un popolo, di un luogo, di un periodo storico. Valori in cui riconoscersi, valori che ci possono accomunare, che possono aiutarci a capire chi siamo e farci comprendere meglio l'identità collettiva del luogo in cui viviamo.

Spesso, però, è molto difficile parlare dell'identità di "chi" abbiamo di fronte, un **soggetto umano** non si esaurisce nella sua condizione fisica: differenza di genere, disabilità, colore della pelle o nel suo stato sociale, giovane, anziano, sposato, disoccupato, oppure da un suo ruolo, la sua professione o una sua esperienza di vita, come può essere la migrazione. L'identità personale, per come viene incontrata e anche per come viene autopercepita, è costituita da tante molteplici sfumature, che cambiano, si evolvono. Ricche complessità a cui questo progetto ha provato a dare voce. Sperando che questo sia un "dono", ovvero la possibilità di poter ascoltare "sentendosi permeabili alla storia altrui" (Cavarero, 2001).

Spesso si può comprendere qualcosa di sé solamente dall'incontro con l'altro, soprattutto provando a metterci nei panni degli altri. Martha Nussbaum ha infatti approfondito nel suo testo Coltivare l'umanità quello che definisce come requisito fondamentale in termini di **cittadinanza**, l'**immaginazione narrativa** ovvero la capacità di immaginarsi nei panni di un'altra persona, cercando di intuire le sue emozioni, i suoi desideri e le sue speranze (Nussbaum, 1999).

I video che sono stati realizzati ci accompagnano con delicatezza proprio a metterci in questa dimensione empatica.

Questi video, inoltre, possono essere una risorsa utilissima anche come materiale didattico, per gli istituti scolastici locali, contributo tangibile e fattivo alla realizzazione di una **comunità di eredita** "un'insieme di persone che attribuisce valore ad aspetti specifici dell'eredità culturale e in cui si identifica e che desidera sostenerli e trasmetterli alle generazioni future, come conoscenze e tradizioni in continua evoluzione", ricordando ancora la Convenzione di Faro.

L'auspicio è che questo lavoro sia valorizzato come risorsa preziosa, in termini di persone e di conoscenza delle opere, dalle comunità e dalle amministrazioni locali contribuendo, inoltre, alla costruzione di quello che viene definito **welfare generativ**o, ovvero quando le azioni e le scelte, educative e sociali hanno la possibilità di innescare circuiti virtuosi. Quindi servizi, considerati solo assistenziali, dove la persona "beneficiaria" non sia semplicemente fruitore ma possa diventare, in base alle proprie possibilità e potenzialità, generatore di nuovo welfare, opportunità, condivisioni per la sua comunità con l'**opportunità di costruzione di reti e fare rete**, costruire comunità senza lasciare nessuno indietro.

Guardarsi attorno e non sottovalutare la bellezza e la ricchezza di ciò che abbiamo di fronte, soprattutto di chi abbiamo proprio lì, davanti a noi.

BIBLIOGRAFIA

Brandi, C. (1977) Teoria del restauro, Torino: Einaudi.

Cavarero, A. (2001) Tu che mi guardi, tu che mi racconti. Filosofia della narrazione, Milano: Feltrinelli.

Freire, P. (2004) Pedagogia dell'autonomia. Saperi necessari per la pratica educativa, Torino: Ega.

Ianes, D. (2006) La speciale normalità: strategie di integrazione e inclusione per le disabilità e i bisogni educativi speciali, Trento: Erickson.

Nussbaum M.C. (2006) Coltivare l'umanità. I classici, il multiculturalismo, l'educazione contemporanea, Roma: Carrocci.

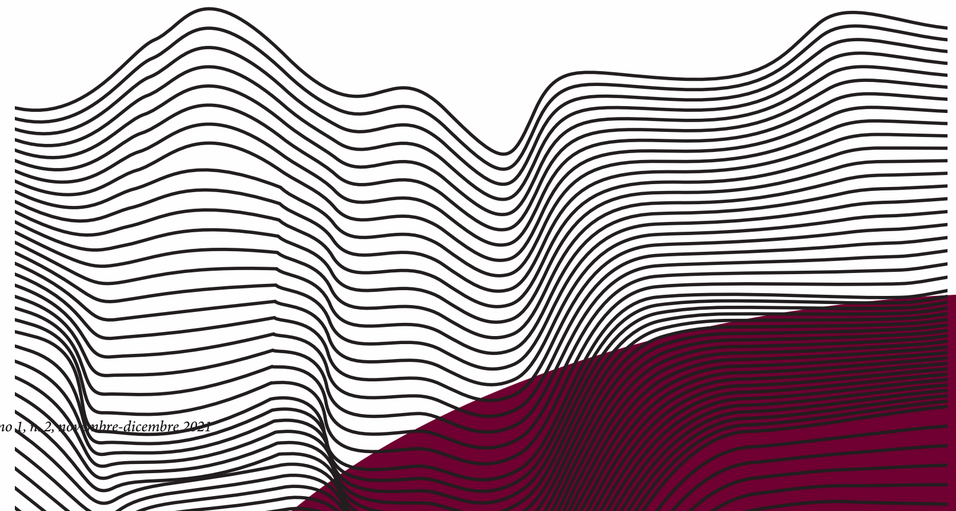
Recalcati, M. (2014) L'ora di lezione. Per un'erotica dell'insegnamento, Torino: Einaudi.

Tramma, S. (2017) Divenire ed essere educatrici ed educatori nei servizi socioeducativi della contemporaneità in Pedagogia oggi, anno XV, n. 2, Lecce: Pensa MultiMedia.

Vinella, M. (2015) Educare all'arte. Pedagogia dello sguardo e didattica visiva, Lecce: Pensa Ed.

Un decreto silenzioso introduce l'informatica nei percorsi di studio degli insegnanti

A cura di:
Alessandro Bogliolo



Il 28 ottobre 2021 è stato compiuto un primo passo a favore di una cultura digitale diffusa

Trasformazione digitale e crisi di competenze

La trasformazione digitale a cui stiamo assistendo ci appare rivoluzionaria perché, nel breve intervallo di tempo che separa due generazioni, produce cambiamenti radicali. Ne consegue una **grave crisi di competenze, che da decenni viene affrontata come se si trattasse di un'emergenza episodica, senza adottare soluzioni strutturali**. Si ricorre a rapidi corsi di formazione, di aggiornamento o di riqualificazione di giovani inoccupati o di personale in servizio, senza mai intervenire a monte sul sistema scolastico per garantire che sia la Scuola a fornire alle nuove generazioni non solo le cosiddette competenze digitali, ma anche la cultura informatica necessaria ad acquisirne piena consapevolezza.

L'informatica a scuola

Alla base della trasformazione digitale ci sono infatti le nostre capacità di rappresentazione simbolica e di elaborazione algoritmica (e quindi automatica) dell'informazione. La scienza che si occupa dell'elaborazione automatica delle informazioni è l'**Informatica,** che ha radici profonde nella matematica, nella logica e nella filosofia, ma ha avuto uno straordinario impulso negli ultimi 50 anni, con l'avvento di macchine programmabili e con la microelettronica, che ha impresso all'innovazione tecnologica l'accelerazione esponenziale nota come Legge di Moore. A quegli anni risale il termine stesso Informatica.

In 50 anni l'informatica ha avuto un impatto senza precedenti sulla società, ma i programmi scolastici non ne hanno ancora preso atto. La mancata introduzione dell'informatica a Scuola crea un divario sempre più ampio tra innovazione e cultura e alimenta la crisi di competenze a tutti i livelli.

All'introduzione dell'Informatica nelle scuole di ogni ordine e grado sta lavorando da anni il CINI (Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica), che già nel 2017 aveva elaborato una ***Proposta di Indicazioni Nazionali per l'insegnamento dell'Informatica nella Scuola*** e ha costituito un Laboratorio permanente denominato "Informatica & Scuola".

Nel frattempo, l'Informatica è arrivata nella scuola in altre due forme: con le **metodologie e tecnologie della didattica digitale** (segno di una trasformazione digitale che interessa la Scuola come ogni altro settore) e con il **coding** (che mette a disposizione degli insegnanti strumenti intuitivi di programmazione visuale a blocchi e unplugged che trovano applicazioni trasversali nella didattica).

La formazione degli insegnanti

Ma se è vero che qualsiasi cambiamento culturale strutturale deve passare attraverso la scuola per diventare patrimonio collettivo, è altrettanto vero che **il cambiamento deve iniziare dalla formazione degli insegnanti,** che avviene nei percorsi di studi universitari specifici: la **Laurea Magistrale in Scienze della Formazione Primaria** e i corsi che consentono di acquisire i **24CFU** che costituiscono requisito di accesso ai concorsi per chi ha conseguito altre lauree.

Ad oggi, le **tabelle ministeriali** che definiscono la Classe di laurea **LM-85bis** e i **24CFU** integrativi **non prevedono l'insegnamento dell'Informatica**, impedendo alle università di inserire insegnamenti di informatica nei percorsi di studi dei futuri insegnanti. **Agli insegnanti è quindi precluso l'accesso a quella cultura informatica che si ritiene necessario fornire ai bambini fin dalla scuola primaria**.

Il Decreto Interministeriale 1612

Il 28 ottobre 2021 **un Decreto Interministeriale del Ministero dell'Istruzione e del Ministero dell'Università e della Ricerca** (***Decreto 1612***), dando attuazione alla ***Legge n. 159 del 2019***, **ha sancito che le tabelle ministeriali debbano essere riviste introducendo i settori propri dell'informatica**, denominati INF/01 e ING-INF/05.

E' un piccolo passo, non ancora completamente compiuto, ma è il primo che viene fatto in Italia perché **la cultura informatica diventi patrimonio collettivo, a sostegno di una vera cultura digitale diffusa**. Il fatto che del Decreto non sia stata data alcuna notizia, ad un mese dalla sua pubblicazione avvenuta il 6 dicembre 2021, indica quanto sia ancora lunga la strada da percorrere.

Per approfondimenti

https://alessandrobogliolo.medium.com/linformatica-entrer%C3%A0-nel-patrimonio-culturale-degli-insegnanti-703e27c65c84

OPA. Opere perdute e anonime nella tradizione medievale latina:

un FISR per una nuova visione della letteratura latina medievale – il digitale per la ricerca

A cura di:
Laura Vangone

(Alma Mater Studiorum – Università di Bologna)

Abstract

Il progetto OPA (FISR 2019 per la collaborazione delle Università di Bologna, Salerno e Udine) mira a realizzare un repertorio scientifico digitale di testi anonimi e pseudoepigrafi della latinità tardoantica e medievale. Una mappatura complessiva di queste opere non sarebbe stata, tempo addietro, facilmente realizzabile causa l'assenza di un'infrastruttura digitale che potesse raccogliere e organizzare una gran quantità di informazioni. Oggi, a partire dal database dell'Archivio Integrato per il Medioevo (AIM) della SISMEL di Firenze, sviluppato in collaborazione, quanto alle metodologie e ai contenuti, si intende fornire in open access la schedatura di almeno 6000 opere anonime o pseudoepigrafe. Tutti questi testi sono presentati col loro titolo, incipit, explicit, genere letterario, bibliografia completa, cronotopo, tipo di trasmissione e manoscritti. Tale repertorio offrirà agli studiosi un punto di partenza valido e aggiornato per le proprie ricerche.

The OPA project (FISR 2019 University of Bologna, University of Salerno and University of Udine) aims at creating a digital scientific repertory of anonymous and pseudo-epigraphic texts of late antique and medieval Latinity. A comprehensive mapping of these works would not have been easily achievable in the past due to the absence of a digital infrastructure that could collect and organise a large amount of information. Starting from the database of the Archivio Integrato per il Medioevo (AIM) managed by SISMEL in Florence, the project intends to provide scholars with the cataloguing of at least 6000 anonymous or pseudo-epigraphic works. All these texts are presented with their title, incipit, explicit, literary genre, complete bibliography, chronotope, type of transmission and manuscripts. This repertory will provide scholars with a valid and up-to-date starting point for their own research.

Keywords

OPA
Anonimi
Medioevo
Latino
Pseudepigrafia
Base dati

OPA
Anonymous Texts
Middle Ages
Latin
Pseudepigraphy
Database

INTRODUZIONE

Una percentuale non trascurabile delle opere della tradizione latina tardoantica e medievale è, per gli studiosi di oggi, res nullius: questi testi, appartenenti ai più diversi generi letterari, sono cioè pervenuti in forma anonima o pseudepigrafa [1]; ad essi vanno pure accostate quelle opere che lo stato dell'arte registra come perdute o frammentarie. Il macrocosmo dominato, per così dire, dall'anonimato è stato generalmente letto e studiato (eccezion fatta per alcuni illustri casi) in opposizione alle «opere d'autore», considerate espressione paradigmatica di personalità letterarie e testimonianza del pensiero e del sapere che in latino si è estrinsecato, articolato e tramandato. La qualità di un'opera è stata cioè a lungo misurata sull'autorità incarnata dal suo autore dove il nomen auctoris – e il pur sempre valido accostamento dei termini auctor e auctoritas – sembra partecipare alla costruzione del senso del testo stesso.

In due momenti non troppo distanti nel tempo, Roland Barthes e Michel Foucault avevano provocatoriamente ratificato la «mort de l'auteur» [2]; tuttavia, dagli anni '60 in poi (dall'epoca dunque dello strutturalismo e della canonizzazione del testo) non è mai realmente venuta meno – ma si è anzi settorializzata – la riflessione teoretica nonché la volontà di una definizione terminologica e ontologica dell'«autore» e della sua coscienza letteraria. Essa sembra aver determinato, di conseguenza, una più evanescente e meno sistematica (ri) considerazione dello statuto dell'anonimato e del concetto, a esso legato, di «opera anonima». Quest'ultima condizione, come già anticipato, è però di gran lunga la più diffusa nella trasmissione delle opere latine del Medioevo. Accanto alle manipolazioni volontarie, gli imprevisti prettamente materiali e gli effetti disgraziati di una tradizione povera (un testo giunto acefalo in un solo manoscritto, ad esempio) hanno senz'altro avuto un peso determinante nella trasmissione anonima di un testo, tanto quanto quello che le tradizioni ricche (opere con una circolazione abbondante riflessa nel gran numero di copie manoscritte giunte sino a noi) hanno avuto nell'ingenerare confusione e quindi attribuzioni plurime, spesso concernenti i grandi nomi della latinità cristiana (Agostino, Bernardo, Tommaso, etc.). Un'articolata strategia dell'anonimato caratterizza poi – indipendentemente dalle modalità di trasmissione – il lavoro dell'intellettuale medievale, per ragioni più complesse e interessanti di quanto sulle prime si potrebbe credere.

Il progetto OPA: l'apporto del digitale

I progressi della filologia e degli strumenti digitali ad essa connessi hanno permesso da una parte di donare consistenza a numerosissime figure d'autori: i fascicoli del Compendium Auctorum Latinorum Medii Aevi (C.A.L.M.A.) pubblicato sotto la direzione di Michel Lapidge, Silvia Nocentini e Francesco Santi, registrano circa 5000 entrate per gli auctores da Abaelardus Petrus a Idrisi per un numero di opere certamente più elevato. Fulcro di queste breve intervento è però un progetto in un certo senso speculare a C.A.L.M.A., ovvero il progetto OPA. Opere perdute e opere anonime nella tradizione latina della tarda antichità alla prima età moderna (sec. III-XV), finanziato con il contributo del Fondo integrativo speciale per la ricerca (FISR) del Ministero dell'Università e della Ricerca (FISR2019_03352), che intende compiere un'indagine inedita e globale su una congerie di testi anonimi, pseudepigrafi, perduti e frammentari con l'obiettivo di realizzare e quindi utilizzare strumenti che permettano una comprensione più vasta e interrelata della cultura tardoantica e mediolatina attraverso il prisma e le articolazioni del fenomeno dell'anonimato.

Il progetto è portato avanti da tre gruppi di ricerca, afferenti al Dipartimento di Filologia Classica e Italianistica (FICLIT) dell'Università di Bologna, al Dipartimento di Studi umanistici e del Patrimonio Culturale (DIUM) dell'Università di Udine e al Dipartimento di Studi Umanistici (DIPSUM) dell'Università di Salerno e con la collaborazione della Società Internazionale per lo Studio del Medioevo Latino (SISMEL) di Firenze.

L'obiettivo principale del progetto è la creazione di una base dati di migliaia di schede (circa 6000 allo stato attuale) relative a testi anonimi e pseudepigrafi che sarà liberamente accessibile e consultabile in linea. Il database di OPA si serve della fondamentale infrastruttura informatica rappresentata dall'Archivio Integrato per il Medioevo (AIM) della SISMEL, appositamente sviluppata nelle metodologie e nei contenuti per offrire, per ciascuna unità testuale, le informazioni erudite essenziali su cui sviluppare la ricerca. Più precisamente, il quadro generale di una scheda OPA fornisce:

- gli estremi testuali identificativi (titolo, incipit, explicit);
- le varie attribuzioni, ove presenti;
- il genere letterario/tipologia della fonte d'appartenenza;
- una bibliografia contenente l'indicazione dei repertori specialistici, se presenti, e gli studi sul testo;
- il cronotopo di redazione;
- un elenco dei testimoni manoscritti;
- eventuali note sulla tradizione del testo.

Il database costituisce un vero e proprio repertorio in quanto ciascun elemento in esso presente dialoga con l'intero Archivio Integrato: ciascuna scheda non è conclusa in sé ma è inserita in una più ampia costellazione di rimandi dove lo sguardo del fruitore può accostarsi e distanziarsi a suo piacimento. Così la struttura interattiva permette, ad esempio, di studiare l'opera nel suo contesto manoscritto: le attribuzioni che ciascun testimone trasmette, la datazione, l'ambiente di produzione, il rimando, ove presente, alla riproduzione digitale del codice, etc. sono informazioni immediatamente reperibili e fruibili che completano in maniera ricca la ricerca effettuata. Il lettore potrà produrre, ad esempio, schedari relativi alla produzione anonima a proposito di una certa tipologia di fonte (come i commentari a un libro della Bibbia o di Aristotele), in una certa area geografica e in un certo tempo oppure schedari relativi alla produzione di manoscritti (attinenti a determinate tipologie testuali), anche confrontando i risultati con la coeva produzione di autore, avviandosi sulla strada di nuove attribuzioni o nel riconoscimento dell'esistenza di scuole o di un certo tipo di attività intellettuale.

La scheda OPA offre ancora dei collegamenti a risorse esterne, siano essi altri repertori digitali o studi e edizioni dei testi disponibili online in open access; essa inoltre, sfruttando la sempre maggiore agilità consentita dall'approfondirsi delle metodologie digitali, consente di illustrare nel dettaglio le redazioni molteplici di un testo dando conto delle diverse forme in cui un'opera ha circolato, eliminando nei limiti del possibile quel rischio di appiattimento nella resa di una realtà cangiante e varia qual è quella della trasmissione testuale nel Medioevo.

Il progetto OPA, forte anche di una collana dedicata allo studio e all'edizione di testi, mostra quindi come l'apporto delle nuove tecnologie digitali possa aprire nuove strade e fornire nuovi strumenti per la problematizzazione e lo studio delle molteplici articolazioni del tema dell'anonimato nella cultura letteraria medievale.

BIBLIOGRAFIA

Barthes, R. (1968), La mort de l'auteur, "Mantéia", 5, pp. 12-17.

Foucault, M. (1969), Qu'est-ce qu'un auteur?, "Bulletin de la Société française de philosophie", 63, pp. 73-104.

Klopsch, P. (1997), Anonymität und Selbstbenennung mittellateinischer Autoren, "Mittellateinisches Jahrbuch", 4, pp. 9-25.

Santi F. (2021) Il significato storiografico di una ricerca dedicata agli anonimi nell'esperienza letteraria del Medioevo latino in Marina Giani, Il «Liber glossarum» e la tradizione altomedievale di Agostino, Firenze, SISMEL Edizioni del Galluzzo (OPA. Opere perdute e anonime. Secoli III-XV, 1) pp. VII-XII.

Schmidt, P. G. (1999-2000), Perché tanti anonimi nel medioevo? Il problema della personalità dell'autore nella filologia mediolatina, "Filologia Medioatina", 6-7, pp. 1-8.

Tilliette, J.-Y. (2009), Anonymat et pseudonymie dans la littérature latine médiévale, "Critica del testo", 12, pp. 279-296.

Di seguito l'elenco delle rubriche che faranno parte integrante della rivista Culture Digitali.

In evidenza le rubriche contenute in questo numero.

INVITO ALLA LETTURA,
a cura di Irene Zoppi (INDIRE)

LE PAROLE ALLO SCHERMO
A cura di Elisabetta Betty L'Innocente

MEDIA EDUCATION E DIGITAL EDUCATION
Giuseppe Lanese

DALLE COMUNITÀ PATRIMONIALI,
A cura di Giovanni Piscolla (DiCultHer)

DONNE CHE STANNO CAMBIANDO L'ITALIA
A cura degli Stati Generali delle donne

IL DIGITALE E LE ARTI,
a cura di Michele Rak

PATRIMONIO CULTURALE, DIGITALE, EDUCAZIONE CIVICA,
a cura di Licia Landi (UniVR)

MAINTREAMING DELL'INNOVAZIONE,
a Cura di Laura Moschini Osservatorio GIO)

DIRITTO ALLA CULTURA, DIRITTO ALL'ISTRUZIONE, DIRITTO ALL'INNOVAZIONE,
a cura di C. Marinucci

MEDIA EDUCATION E DIGITAL EDUCATION,
A cura di Giuseppe Lanese (USR Molise)

PCTO E DIGITALE: NUOVI AMBIENTI E CONTESTI PER L'APPRENDIMENTO,
a cura di Beatrice Nava (UniBO) e Luisa Aiello (INDIRE)

MAPPATURA DELLE MOSTRE VIRTUALI,
a cura di Rosy Cupo (UniFE), Sara Obbiso (UniBO)

STORIA DELLA SCIENZA, DIGITALE, EDUCAZIONE,
a cura di Marco Berni (Museo Galileo)

Un patrimonio rivelato: le mostre virtuali della Biblioteca Umanistica dell'Università degli Studi di Firenze

A cura di:
Walter Scancarello

"Tesori inesplorati: le Biblioteche dell'Università di Firenze in mostra", "Scontri di carta e di spada: il duello nell'Italia unita tra storia e letteratura", "Insegnare antichità con il disegno: Luigi Adriano Milani e Augusto Guido Gatti al Reale Istituto di Studi Superiori di Firenze", "Il dantismo nell'Istituto di Studi Superiori di Firenze dal 1861 al 1925", sono alcune delle esposizioni virtuali che da qualche anno la Biblioteca Umanistica dell'Università di Firenze – ma anche altre biblioteche dell'Ateneo – organizza per valorizzare il suo patrimonio documentario, spesso conosciuto solo dagli addetti ai lavori o dagli studiosi con indirizzi di ricerca specifici.

Grazie al Progetto Movio (***MOstre VIrtuali Online***), coordinato dall'ICCU – Istituto Centrale del Catalogo Unico), che mette a disposizione un kit open source per la realizzazione di mostre virtuali online, gli istituti culturali italiani "possono mettere in risalto non soltanto i capolavori presenti nelle loro collezioni, ma valorizzare soprattutto i beni meno noti o invisibili".
Iniziativa abbracciata dalle biblioteche dell'Ateneo fiorentino e che ad oggi ha permesso il compimento di quasi venti ***mostre virtuali*** mettendo a disposizione, non solo agli utenti istituzionali ma a chiunque voglia consultarlo, un ricco apparato iconografico e documentario oltre a molte fonti per approfondire una molteplicità di argomenti.

Tra le più recenti, in ambito umanistico, ***"Insegnare antichità con il disegno: Luigi Adriano Milani e Augusto Guido Gatti al Reale Istituto di Studi Superiori di Firenze"***, e "Il dantismo nell'Istituto di Studi Superiori di Firenze dal 1861 al 1925", in fase di pubblicazione.

Corso 1894-1895, Tav. II, «Ialysos». Dalla mostra on line Unifi, Insegnare antichità con il disegno

Luigi Adriano Milani e Augusto Guido Gatti al R. Istituto di Studi Superiori di Firenze.

La prima mostra illustra le tavole didattiche volute da Luigi Adriano Milani per l'insegnamento dell'archeologia al R. Istituto. Docente dal 1892 al 1914, Milani si ispirò alla didattica archeologica della scuola tedesca e introdusse l'uso di tavole illustrate come ausilio per le lezioni.

L'analisi dei registri inventariali della biblioteca della Sezione di Filosofia e Filologia e lo studio delle carte personali del disegnatore Augusto Guido Gatti hanno permesso di individuare in quest'ultimo l'autore dei disegni utilizzati per la composizione delle tavole. Il recupero dei documenti relativi ai programmi dei corsi consente di offrire uno sguardo sugli interessi del tempo e sulle modalità di insegnamento della materia.

La mostra sul dantismo è invece la versione virtuale dell'esposizione di libri, documenti e cimeli allestita nel 2015 nei locali della **Biblioteca Umanistica** e della Biblioteca "Luigi Crocetti" per festeggiare la doppia ricorrenza del centenario dantesco e di Firenze capitale.

Dalle stanze della Sezione di Filosofia e Filologia dell'Istituto di Studi Superiori, dalle sale della sua biblioteca, nucleo originario dell'attuale Biblioteca Umanistica, mossero molti dei protagonisti del metodo storico-comparativo, che hanno lasciato studi e ricerche ora ripercorribili nei fondi speciali e di pregio della sede centrale di Lettere. Libri, riviste, estratti sciolti o legati in miscellanee, tesi di laurea, appunti e lettere tratti dagli archivi privati dei docenti dell'Istituto, nel tempo ricevuti dalla biblioteca della Sezione attraverso lasciti, acquisti e donazioni a vario titolo.

Le mostre virtuali, che vengono realizzate dal personale della biblioteca (in alcuni casi in collaborazione con i docenti dei vari Dipartimenti), offrono un'alternativa a tutti coloro, anche estranei all'Università, che per motivi di studio o per semplice curiosità, vogliono fruire ed entrare in contatto con documenti spesso di difficile accesso, conservati nelle collezioni delle biblioteche dell'Ateneo di Firenze.

La Scuola come comunità patrimoniale

A cura di:
Elisabetta
Betty
L'Innocente

DADA: EMOZIONI IN MOVIMENTO!

Nel 2020 la scuola secondaria di primo grado di Sant'Omero ha aderito alla Rete Nazionale di Scuole DADA sottoscrivendo il "Manifesto delle scuole Modello DADA", redatto e promosso dai licei "A. Labriola" di Ostia e "J.F. Kennedy" di Roma rispettivamente diretti da Ottavio Fattorini e Lidia Cangemi a cui hanno aderito oltre 100 istituti in Italia.

Il termine DADA è un acronimo di Didattiche per Ambienti Di Apprendimento: le aule, infatti, sono state finalizzate per ciascuna disciplina e non sono, dunque, assegnate alle classi, bensì ad uno o più docenti. Ogni aula è divenuta laboratorio in cui applicare metodologie didattiche innovative e specifiche. Gli alunni, in tempi rapidi, si recano da un'aula all'altra al suono della campanella che scandisce il cambio di lezione; gli spostamenti degli studenti sono funzionali al processo di insegnamento-apprendimento e alla concentrazione, come testimoniato da accreditati studi neuro scientifici che ci indicano come il miglior modo per attivare le capacità cognitive sia quello di mantenere in movimento, anche leggero, il corpo.

L' arricchimento e la personalizzazione degli spazi comuni e la caratterizzazione di spazi tematici, artisticamente decorati e funzionalmente allestiti, sono stati obiettivi al cui perseguimento hanno contribuito l'Amministrazione Comunale di Sant'Omero, La Proloco, privati cittadini, imprese locali e, non ultimi, i genitori.

I ragazzi hanno accolto con entusiasmo l'iniziativa e hanno dimostrato in questi mesi di essere responsabili ed autonomi nella gestione dei flussi di movimento oltre a praticare, de facto, il civismo, collaborando alla manutenzione ed al ripristino del decoro degli spazi.

Nel contempo, per i docenti, si sono create le condizioni tese a valorizzare le professionalità attraverso la possibilità di autonoma personalizzazione delle aule intese come "spazi emozionali", sempre più funzionali e adattabili alla disciplina e ai propri stili di insegnamento.

Così, ad esempio, si entra nel laboratorio di italiano come si varcasse la soglia di un luogo sacro, accolti dall'invito socratico "Conosci te stesso". L'obiettivo che, in questo caso, si vuole raggiungere è alto: è quello di far trovare a ciascun alunno la felicità, non quella promessa a buon mercato, bensì l'eudaimonia, quella di cui parla Aristotele nel primo libro dell'Etica cioè la "buona riuscita del tuo demone", della tua virtù, della tua capacità. La filosofia viene utilizzata nella scuola DADA per aiutare i ragazzi a realizzare se stessi e a raggiungere la propria felicità: il primo passo per fare ciò è proprio la conoscenza di se stessi. Ed ecco allora che l' invito scritto sulla porta del laboratorio diventa chiaro: si entra per tirar fuori il meglio di sé in un'azione maieutica favorita da letture appositamente selezionate, film, canzoni, riflessioni, dibattiti..La scuola DADA è motivante e stimolante: i ragazzi vengono volentieri e ogni giorno all'ingresso sono accolti dal meraviglioso murales che hanno loro stessi realizzato dipingendo il mondo di "Alice nel paese delle meraviglie" ed incorniciando l'opera con la frase "E' IMPOSSIBILE SOLO SE PENSI CHE LO SIA!".

Anche il laboratorio di matematica è pensato innanzitutto come luogo in cui docente e studenti possano relazionarsi in modo positivo e gioioso in un clima di fiducia, rispetto reciproco e confronto costruttivo.

I banchi sono disposti a formare delle isole per facilitare il cooperative learning, in modo tale che gli studenti possano aiutarsi reciprocamente e sentirsi corresponsabili degli apprendimenti, seguendo un percorso matematico teso a stimolare motivazione ad apprendere, curiosità ed interesse.

Fonte d'ispirazione dei docenti è Emma Castelnuovo, un'insegnante e una matematica che ha contribuito in maniera significativa alla didattica della matematica, rivoluzionando il modo di insegnare la materia; gli alunni sono quindi indirizzati verso una matematica attiva che nasce dalla realtà e che viaggia per scoperte e per riflessioni.

Il vero protagonista è, dunque, il singolo alunno, che costruisce le proprie conoscenze insieme agli altri in maniera attiva e dinamica e che sviluppa l'amore per la ricerca, il gusto di apprendere e di mettersi alla prova, di formulare ipotesi ed eventualmente di analizzare l'errore, inteso come punto di partenza per un nuovo confronto e una nuova sperimentazione. Il lavoro è indirizzato verso un clima cooperativo, dove vengono accolte le idee e le ipotesi di ciascuno,superando blocchi mentali ed ostacoli e permettendo agli alunni di esprimersi senza la paura di sbagliare.
Emma Castelnuovo suggeriva una didattica in grado di rispettare i tempi dell'alunno, "Lasciate ai ragazzi il tempo di perdere tempo" diceva, per garantire loro l'opportunità di costruire soluzioni autonomamente. Questa frase ha fortemente colpito i nostri docenti, spingendoli a mettere alla prova gli alunni per sviluppare l'osservazione, l'intuizione, il senso critico, ma offrendo loro tutto il tempo per riflettere, per ipotizzare e per costruire conoscenze. Conoscenze che vengono costruite attraverso attività pratiche, di manipolazione di materiali semplici e di riciclo, come cannucce, carta, elastici, spaghi; anche la tecnica dell'origami nello studio della geometria è ampiamente utilizzata, perché facilita la creazione di dinamiche educative inclusive, come ad esempio il Learn by doing e il Visual thinking ed inoltre favorisce un approccio all'argomentazione e il successivo passaggio alla dimostrazione. Vengono progettate inoltre delle attività laboratoriali che abbinano la piegatura della carta all'uso di software di matematica dinamica come GeoGebra o il sito internet Mathigon.

Dunque, l'attuazione della DADA nasce dall'idea di valorizzare il buono del nostro sistema educativo, colmare il gap con i best performer europei, migliorare ed incrementare il successo scolastico di ciascuno studente favorendone dinamiche motivazionali e di apprendimento efficaci per l'acquisizione delle abilità di studio proprie del Lifelong Learning.

Racconti di Scuole in Rete in un tempo sospeso

Le Esperienze

a.s. 2019-2020/2020-2021

REFERENZE

1. https://www.indire.it/2021/11/25/online-il-volume-spaesi-un-laboratorio-di-geografia-fantastica/#:~:text=Spaesi%20%C3%A8%20un%20laboratorio%20di,della%20fantasia%20(1973)%20di%20Gianni

IC Nereto Sant'Omero Torano (TE)

DS Dott.ssa Laura D'Ambrosio

https://www.icneretosantomerotorano.edu.it/

Si ringraziano tutti i docenti e le docenti della secondaria di primo grado del plesso di Sant'Omero (TE)

Gli Ambienti di Apprendimento DADA

https://drive.google.com/file/d/1uVUkt6xZRKyfQJf_LTXwX6vKt6CgFwrm/view

L'Urlando Spaesato al FantasyWood.

Un Progetto pilota crossover primaria-secondaria

IC Rita Levi Montalcini Civitella-Torricella (TE)

DS PhD Sandra Renzi

https://www.icritalevimontalcini.civitellatorricella.edu.it/

Docenti referenti Elena Cicconi e Barbara Diletti per la scuola primaria di Torricella Sicura, pluriclasse Valle Castellana, Rocca Santa Maria ed Elisabetta Betty L'Innocente per la scuola secondaria di primo grado di Civitella del Tronto e Villa Lempa.

Un ringraziamento a tutti i docenti e le docenti che hanno supportato il progetto.

Un istituto comprensivo di circa sedici plessi in cinque comuni. Realtà logisticamente lontane e, all'apparenza situazioni impervie, piene di imprevisti dettati dai fenomeni atmosferico-ambientali e antropici. Neve, frane, smottamenti, terremoti, spopolamento. Sebbene abusata nella sua accezione e nella sua caratterizzazione -qui- la parola resilienza trova la sua forgia, trova il suo locus amoenus. Addirittura la sua metamorfosi. Da resilienza a rinascenza. Ogni volta che qualcosa di disastroso accade, in questi luoghi c'è la pervicacia per reinventarsi e tornare a nuova vita. Un paesaggio educativo composto dalla comunità educante tutta. Scuola, istituzioni, territorio. Non una sopravvivenza ma una vitalità nella ricerca di nuove strade per (r) esistere.

Ecco che nel 2018 L'IC Civitella Torricella entra a far parte del Movimento delle Piccole Scuole di INDIRE https://piccolescuole.indire.it/

Un importante volano per la ricerca-azione e la sperimentazione. Nel 2020, proprio in seno alle Piccole Scuole, nasce il progetto "**Spaesi. Un laboratorio di geografia fantastica. Scritture in rete intorno alla Grammatica della Fantasia di Gianni Rodari del Movimento «Piccole Scuole»**".

Scoppia anche la pandemia e comincia la didattica a distanza ed insieme ad essa la narrazione di un tempo sospeso.
Le insegnanti della scuola primaria Elena Cicconi e Barbara Diletti sono costrette a spostare gli elfi, i maghi, le streghe e tutti i bambini del Fantasy Wood, dalla LIM delle piccole classi montane e pedemontane e portare il mondo magico ed incantato nei loro pc. Costruire un ponte immaginifico con i bambini. Una nuova vicinanza nella distanza. La scuola, nella persona della Dirigente Sandra Renzi, provvede a tenere i legami saldi, i ragazzi ricevono tutti gli strumenti per potersi connettere e non spezzare nessun filo di continuità con i loro docenti. I genitori sono presenti e contribuiscono a tenere saldo questo legame. Ma i bambini hanno bisogno di sperare e di immaginare.

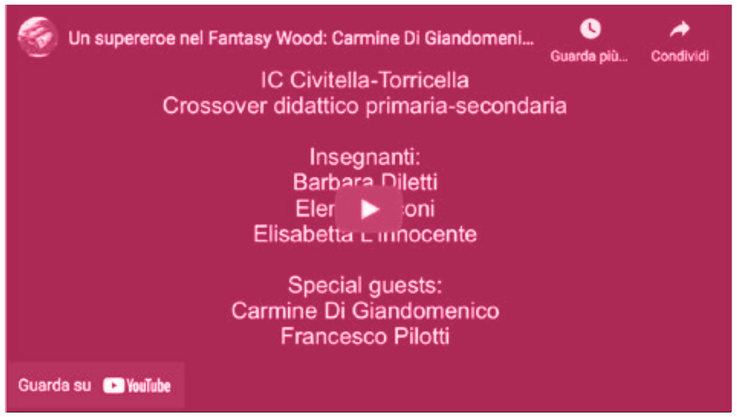
Il **Fantasy Wood** è uno spazio fantastico, immaginato dai bambini della primaria. Un bosco della fantasia dove tutto può accadere e dove la natura ha il sapore dei biscotti e delle caramelle gommose. Nel Fantasy Wood entrano storie di tutti i generi, perché nascono lì. Da qualche albero di pasta-frolla pendono i finali e su qualche zolla biscottosa spunta un personaggio o un'invenzione. Nel bosco magico c'è spazio pure per gli errori che quando arrivano scivolano, inciampano, fanno una gran confusione e i bambini se li mangiano. C'è l'eco di Rodari in questo bosco della fantasia. C'è la grammatica della fantasia e così anche i numeri si nascondono nelle torte e se hai bisogno i bambini te ne portano un pezzo. C'è un sentiero magico fatto di storie e di incantesimi; uno scrigno prezioso che custodiscono le maestre per i loro bambini. Questi bambini stanno crescendo, nell'evoluzione delle loro storie rimarrà questo nostro contingente virulento e ,con esso, tutta una narrazione. Capire, parlare, condividere, metabolizzare, narrare, filmare, diviene un esercizio necessario alla comprensione critica e meta-cognitiva dell'evento. Narrare uno spillover attraverso un altro salto. Quello tra classi, quello tra età differenti, quello tra scritture, tra discipline.

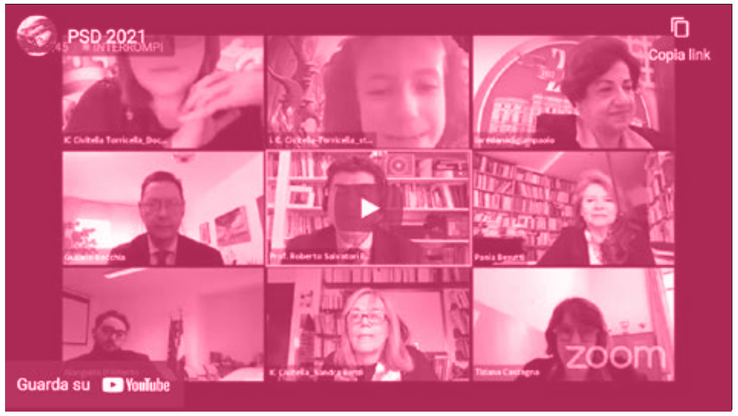
E' di scrittura collaborativa tra classi di ordini di scuola differenti che si parla nel progetto intrapreso. La secondaria di primo grado del plesso di Civitella del Tronto era immersa nella contemplazione, raccontando il presente ed il passato per immagini. Usando il linguaggio multimediale e dell'audiovisivo per raccontare, per esprimersi e per capire. Un linguaggio inclusivo e divergente. Il linguaggio caro al cinema. Il linguaggio delle arti, del cinema, della musica e del teatro , accompagnati dalla prof. Elisabetta L'Innocente. Ecco, che allora i personaggi dell'Orlando Furioso escono dalle ottave ariostesche, si incontrano tra gli ipertesti di Calvino e di Rodari e piombano nel Fantasy Wood. L'ibridazione letteraria sprigiona una propulsione magica e avvengono tre incontri online. A questi incontri partecipano i genitori e i docenti della primaria e della secondaria. I ragazzi interagiscono, scrivono, si raccontano. Orlando diventa Urlando. Non è più furioso ma è spaesato perché il virus è in fabula. Angelica si sdoppia e, una delle due, decide di rimanere nel bosco incantato. Gli oggetti magici non aiutano solo l'ippogrifo, che nel frattempo è entrato con tutta la ciurma attraverso uno stargate temporale, dimenticandosi di Astolfo. Forse, in questo luogo, non è urgente ritrovare il senno ma stare insieme e raccontarsi. I più grandi lanciano sfide letterarie ai più piccoli. Entra la tecnologia. Dapprima entra la connessione nel Fantasy Wood grazie ad una parabola -bricolage-brevettata dal piccolo Albert. Poi arrivano le immagini. Sono immagini prese in prestito dall'animazione . Sono immagini animate che i ragazzi della seconda media insegnano ad usare ai bambini di quarta e di seconda elementare di Torricella e alla pluriclasse di Rocca Santa Maria. Basta una interconnessione di idee, un fluire di suggestioni ed il naturale tutoraggio tra grandi e piccoli prende il via. Anzi, sono i più piccoli a stupire i più grandi! Prima dei saluti finali,poiché l'anno volge al termine, entra una nuova suggestione nel fantasy wood. Gli animali fantastici. Li porta la maestra Barbara sotto forma di meravigliose creature, ibride di specie. Come la maestra Elena aveva mixato le storie e la prof della secondaria le aveva animate coi ragazzi. Ma questi animali fantastici nascondono un segreto. Il tartafino, metà tartaruga e metà delfino, aiuta tutti noi a trovare le peculiarità e non le brutture. Il particolare eccezionale e non sempre e solo l'errore.

Keywords

- *Inclusione*
- *Fantasia*
- *Scrittura collaborativa a distanza (plessi distanti, docenti di diversi ordini e gradi, classi aperte)*
- *Multidisciplinarità*
- *Linguaggi divergenti delle arti e delle scienze*
- *Digital storytelling*
- *Uso consapevole e responsabile del digitale*
- *Service Learning (territorio e attori esterni)*
- *Dialogo euristico*

Alcuni momenti salienti





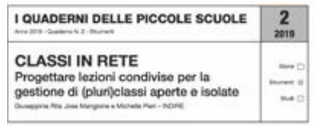
Classi in rete.

Un modello di comunità in Storie di ordinaria (In)differenza

Docente referente del progetto: ***Elena Cicconi***
Animatore digitale: ***Barbara Diletti***

https://piccolescuole.indire.it/la-ricerca-sul-modello-classi-in-rete-nelle-piccole-scuole-nel-n-4-2021-di-qtimes-journal-of-education-technology-and-social-studies/

si ringraziano tutti gli attori esterni, i docenti e le docenti, i dirigenti e le dirigenti, i collaboratori, tutte le famiglie, tutti i discenti coinvolti.



«L'indifferenza racchiude la chiave per comprendere la ragione del male, perché quando credi che una cosa non ti tocchi, non ti riguardi, allora non c'è limite all'orrore. L'indifferente è complice. Complice dei misfatti peggiori. L'alternativa, diceva Don Milani, è I CARE, "me ne importa, mi sta a cuore" [...]».

Questa è una citazione tratta dalla spiegazione della parola INDIFFERENZA contenuta nel Dizionario Zingarelli 2020. È stata scritta da Liliana Segre, senatrice a vita.

L'etimologia di indifferenza deriva da in-differente. "In" è dunque una negazione, "in-differenza" è il contrario. La negazione totale della differenza, è l'atteggiamento di chi non sceglie da che parte stare. E se dunque siamo le parole che usiamo e siamo i gesti che compiamo perché non fare la differenza? Quale allora la weltanschauung dell'essere umano-persona? Problematizzare i grandi temi della storia e dell'etica e portarli in classe attraverso tutti i linguaggi, persino sfruttando il terzo spazio mediale offerto dalla didattica a distanza. Disseminando buone pratiche atte alla sensibilizzazione, all'inclusione, alla nascita dello spirito critico per crescere cittadini europei e consapevoli, digitali e attivi nella società del futuro. E dunque partendo dalle memorie dei luoghi, della storia locale, dalle emozioni che viviamo in questo tempo sospeso, per analogia vicino ad alcuni periodi storici più difficili, possiamo trovare un punto di incontro comune. Possiamo condividere la nostra storia con altre storie. Possiamo unire e possiamo narrare. I territori che ci delineano sono luoghi segnati da fenomeni antropici e sismici importanti. Sono luoghi che portano le ferite del tempo, ma è da quelle ferite che filtra la luce. Anche questa volta, con la pandemia in corso. La narrazione non si è fermata ed è affidata ad un coro di giovani voci che riscoprono e ricercano pur nelle difficoltà delle connessioni, delle infrastrutture, delle precarietà e dalle incognite del contingente. Parlare di indifferenza proprio ora per non rischiare di perdersi. Guardare l'altro e condividere, perché siamo i gesti che facciamo e le parole che usiamo. Colmare le distanze e fare rete. Incontrarsi e conoscersi, coniugare le discipline con obiettivi comuni, verticali. Una sperimentazione che diviene metafora di incontro e analogamente di scambio.

Il metodo didattico e l'attività presentata sono il frutto di un percorso ricerca- azione del Laboratorio "Pratiche didattiche basate sulle tecnologie in situazioni di pluriclassi e isolamento" realizzato grazie alla collaborazione tra USR Abruzzo, Indire – Piccole Scuole, IUL (L'università on line per la società che cambia) e i ricercatori e docenti della Rete École en réseau del Quebec.

Il modello didattico "Classi in rete" punta alla progettazione della pratica didattica condivisa in linea con i percorsi di studio dei cicli scolastici della scuola primaria e secondaria di primo grado e diviene parte integrante dell'attuazione di differenti forme di curricola nella piccola scuola, consentendo di superare le difficoltà inerenti pluriclasse e isolamento attraverso situazioni arricchite dall'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC). Il modello Classi in Rete ha acquisito un valore aggiunto, quando è divenuto sperimentabile durante l'emergenza del distanziamento sociale. Pertanto una rimodulazione dei tempi ha consentito al gruppo di lavoro di avere pronto un percorso didattico capace di rispondere alla sfida del contingente.

Nella rinnovata centralità dell'educazione civica, a partire dalle Indicazioni Nazionali e dalle Linee Guida, che rappresenta il fulcro della crescita del cittadino del domani, si propongono agli alunni "Storie di ordinaria Indifferenza" che il tempo, non troppo remoto, riporta alla luce attraverso testimonianze e ritrovamenti. La memoria è l'insegnante che opera il cambiamento facendo leva su consapevolezza ed etica. Il carattere squisitamente interdisciplinare dell'educazione civica, unisce differenti discipline ed ambiti di studio di docenti ed alunni di secondaria e primaria, in una continuità orizzontale, verticale e partecipata che sconfigge le distanze territoriali grazie all'uso della tecnologia e alla costruzione di conoscenze reali e pregnanti in una comunità in rete. Le classi si gemellano e fondono in un'unica classe che collabora a distanza. L'ambiente di apprendimento diventa virtuale e molteplice come gli spazi che si utilizzano per portare avanti le specifiche attività progettate. Si attua la DAD nella DAD, se si pensa all'organizzazione dello spazio educativo che fa entrare dall'aula virtuale in altri ambienti sempre virtuali. Si apre un nuovo scenario che promuove la possibilità e l'opportunità di utilizzare il rinnovato ambiente di apprendimento in digitale, anche in futuro, ed in presenza dalla propria classe per abbattere distanze territoriali e sociali.

Ordine di scuola e classi coinvolte:

SCUOLA PRIMARIA:

Istituto Comprensivo Civitella – Torricella (TE)
- Classe 3^A del plesso di Torricella Sicura
- Pluriclasse 3^-4^-5^ del plesso di Civitella del Tronto

Istituto Comprensivo Balsorano (AQ)
- Classe 5^ del plesso di Balsorano

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO:

Istituto Comprensivo Civitella – Torricella (TE)
- Classe 2^del plesso di Civitella del Tronto
- Classe 3^del plesso di Civitella del Tronto

Istituto Comprensivo Isola del Gran Sasso – Colledara (TE)
- Classe 2^del plesso di Colledara

Keywords

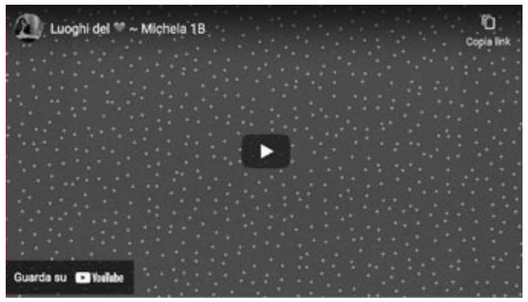
- *Memoria*
- *Luoghi-Spazi-Storie*
- *Ricerca-Azione*
- *Sperimentazione*
- *Laboratorio*
- *Verticalità*
- *Trasversalità*
- *Multidisciplinarità*
- *Transdisicplinarità*
- *Paesaggio Educativo*
- *Ambiente di Apprendimento allargato a distanza*

Il Service learning finale:

https://www.facebook.com/100012769390170/videos/1193682767734025/

Mascotte di sensibilizzazione creata da Michel Florio 3^ A, primaria di Torricella Sicura (TE) in collaborazione con https://www.retameta.com/IT/Mira/103656111482249/La-Nave-dei-Pirati-libreria—-in-Partnership-with-Usborne

La Bellezza abita qui, nella Meraviglia del quotidiano



IC Enrico Fermi Alba Adriatica (TE)

DS in reggenza Dott.ssa Laura D'Ambrosio

https://www.icalbaadriatica.edu.it/pagine/scuola-secondaria

Docente referente prof.ssa Giada Marziale.

"Amo questo posto – racconta Michela, una giovanissima studentessa di 11 anni – perché mi fa ricordare mio nonno Francesco [...] Immagina di essere qui, seduto sul porticato, con un cielo stellato, con tutte le lucciole che girano tra gli alberi e il canto delle cicale. Per me questo è un posto magico e per sempre lo sarà."

La bellezza esiste già, va solo lasciata emergere e poi restituita da uno sguardo, a volte afferrata dalle profondità più nascoste e misteriose, altre volte, invece, catturata nelle pieghe della quotidianità e in tutto ciò che abbiamo attorno. Ed è proprio questa bellezza che lascia, a chi la sa cogliere, l'emozione della meraviglia, quella che si imprime nell'animo per la sua gratuità, in un inno di autenticità e positività insieme. Ma come riconoscerla? E come darle valore?

Si rafforza sempre di più la consapevolezza che non è il patrimonio culturale, materiale o immateriale, a generare da solo valore, se non viene investito dal capitale culturale e creativo da parte di cittadini che ne diventano consapevolmente titolari. "Una titolarità partecipata – come si legge nel Manifesto Ventotene digitale 2021 – a partire dall'immagine della cultura come bene comune."

Molto spesso sono i giovani a dirci come fare riuscendo dove gli occhi degli adulti non sanno guardare: si addentrano in uno spazio di creatività che trova nella bellezza, in tutte le sue forme e contaminazioni, l'unica sua traccia e la sola strada possibile.

Abbiamo lasciato questo spazio narrativo alle giovani studentesse e ai giovani studenti della Scuola Secondaria di I grado dell'Istituto Comprensivo "Enrico Fermi" di Alba Adriatica che, abbandonando la dimensione misurabile della geografia, hanno rivolto la loro attenzione alla sfera umana e soggettiva realizzando delle storie per immagini che raccontano di geografie personali: ecco allora che la narrazione identitaria contribuisce a creare consapevolezza della bellezza di ciò che ci circonda e svela il rapporto di profondo attaccamento che lega le persone ai luoghi. Come li percepiamo? Quali sono le nostre proiezioni su di essi? Quali sentimenti muovono? Quali significati gli attribuiamo? Accade così che la casa dei nonni in campagna, un albero vicino casa, il proprio quartiere, il mare, la montagna si fanno patrimonio culturale, personale e identitario dei giovani studenti, luoghi non solo geografici ma del cuore, che ciascuno modella attraverso la propria esperienza, la propria cultura, l'emotività e la fantasia.

Si comprende in tal modo che ogni cosa intorno ci appartiene ed è bellezza raccontabile e che la scrittura è una meravigliosa opportunità per raccontare il mondo, se stessi e gli altri; proprio quell'arte dello scrivere che per Mario Lodi e don Milani non fu semplice retorica ma strumento di rivelazione del sé.

"Ri-formulare il presente attraverso le immagini. – Si legge ancora nel Manifesto Ventotene digitale 2021 – Memorie e narrazioni. Conservare, condividere, filmare, ri-esportare le narrazioni future per sviluppare competenze ed empatie contemporanee."

'La scuola allo schermo' INDIRE PICCOLE SCUOLE

Linguaggi inclusivi e divergenti

Docente referente Prof.ssa Elisabetta Betty L'Innocente IC Rita Levi Montalcini Civitella Torricella (TE) - DS PhD Sandra Renzi

webinar di presentazione de 'La scuola allo schermo'

La genesi del progetto

La Scuola allo schermo è una raccolta di risorse audiovisive rivolta ai docenti, ai dirigenti scolastici, a chi studia, fa ricerca o formazione nei contesti educativi propri delle piccole scuole e, più ampiamente, a chiunque nel mondo della scuola voglia approfondire, mediante le fonti audiovisive, temi sociali, culturali ed economici. Un repertorio ragionato di film, documentari, cortometraggi, interviste e altri materiali di finzione, per un viaggio tra le culture educative, i metodi e gli strumenti didattici, le innovazioni, il rapporto con i territori e con la società in Italia e non solo.
Ogni fonte filmica individuata viene accompagnata da una sinossi del film e da una presentazione del regista al fine di renderla, insieme alle proposte didattiche suggerite, una risorsa educativa, in particolare per il primo ciclo, creando un terzo spazio virtuale per una scuola aperta e diffusa.La ricerca delle piccole scuole è richiamata nella pubblicazione della Commissione Europea "Enhancing learning through digital tools and practices. How digital technology in compulsory education can help promote inclusion" Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (Directorate A – Policy Strategy and Evaluation) (ISBN 978-92-76-42316-4).
Nella sezione dello studio dedicata a "Digital technologies promoting inclusion for learners with different learning needs" e in particolare nell'ambito tematico "Rural Learner" il gruppo di ricerca INDIRE viene indicato come riferimento per l'Italia, per interventi virtuosi da promuovere anche a livello internazionale.
Vengono riprese iniziative di ricerca come il dBook e "La scuola allo schermo", quest'ultima già riconosciuta come buona pratica dall' European Film Factory.

https://piccolescuole.indire.it/iniziative/la-scuola-allo-schermo/
https://www.facebook.com/watch/?extid=CL-UNK-UNK-UNK-AN__GK0T-GK1C&v=2362096314086057
https://www.diculther.it/rivista/da-periferie-a-centralita-educative-e-culturali-il-progetto-la-scuola-allo-schermo/

Usare le immagini a scuola. Dare forma alle parole attraverso le immagini. Qualche esempio nella scuola del primo ciclo.

Attività multidisciplinari particolarmente indicate come laboratorio, a distanza, volte alla progettazione di esperienze di Civic Education (Agenda 2030- Cittadinanza digitale attiva)

https://piccolescuole.indire.it/risorse/con-il-vento/
https://www.diculther.it/rivista/wp-content/uploads/sites/4/2021/12/SCHEDA-FILM_Con_il-vento.pdf

https://view.genial.ly/6059f556f5bf5b0d823a07b3/presentation-webinar-17122021

Non abbassiamo la guardia sul fenomeno del bullismo e del cyberbullismo

A cura di:
Giuseppe Lanese

Il 22,3% degli studenti e studentesse delle scuole secondarie di secondo grado in Italia è stato vittima di bullismo da parte dei pari (19,4% in modo occasionale e 2,9% in modo sistematico), mentre il 18,2% ha preso parte attivamente a episodi di bullismo verso un compagno o una compagna. È ciò che emerge dal "Monitoraggio dei fenomeni sul bullismo e cyberbullismo nelle scuole Italiane" realizzato durante l'anno scolastico 2020-2021 dalla ***piattaforma ELISA***. Uno strumento online nato nel 2018 dalla collaborazione tra ministero dell'Istruzione e università di Firenze per monitorare proprio questi fenomeni e formare i docenti.

Per quanto riguarda il cyberbullismo, **l'8,4% degli studenti** ha ammesso di aver subito episodi di questo tipo, di cui 7,4% in modo occasionale e 1% in modo sistematico, mentre il 7% ha preso parte attivamente a episodi di cyberbullismo: 6,1% in modo occasionale e 0,9% in modo sistematico. Il 7% di studenti, inoltre, risulta aver subito prepotenze a causa del proprio background etnico, il 6,4% prepotenze di tipo omofobico e il 5,4% prepotenze per una propria disabilità.

Eppure, una parte di questi episodi non emerge, come si legge nel report, ma resta all'oscuro sia per la scuola che per i docenti. Ma mentre gli insegnanti risultano avere "una percezione più bassa rispetto agli studenti e alle studentesse circa la presenza del bullismo e del cyberbullismo", gli stessi docenti ritengono di intervenire, invece, più spesso e in modo più attivo sul problema rispetto a quanto viene riportato dalle studentesse e dagli studenti.

Sebbene un'alta percentuale di scuole si sia dotata di "docenti referenti" per queste tematiche (83,4% di docenti delle scuole secondarie di secondo grado, 76% della scuola primaria e

74% della scuola secondaria di secondo grado), solo il 13% degli studenti afferma di conoscere tali figure. Così come non sono ancora conosciute in maniera approfondita le "Le Linee di Orientamento 2021", oppure l'adozione del protocollo di presa in carico delle situazioni di bullismo e cyberbullismo.

Gli episodi di prepotenza tra pari sono un fenomeno che coinvolge ancora un numero considerevole di studenti e studentesse, soprattutto nelle modalità faccia a faccia, spiegano le autorità scolastiche.
Emerge un aspetto ancora particolarmente critico riguardo alla comunicazione, sia in ambito scolastico sia a livello istituzionale rispetto alle azioni e strumenti implementati per arginare il bullismo e il cyberbullismo, fanno sapere dal Ministero. Ma, nonostante questo, le attività di prevenzione e contrasto, alla luce dell'attuale normativa, iniziano ad essere percepite dalle istituzioni scolastiche come un'azione di sistema, che si sta consolidando. Al monitoraggio hanno partecipato **314.500 studenti e studentesse** che frequentano 765 scuole statali secondarie di secondo grado. Si tratta di più di un quarto delle scuole statali secondarie di secondo grado dell'intero paese. Oltre agli studenti, le attività di monitoraggio hanno coinvolto anche **46.250 docenti** di **1.849 Istituti scolastici statali** (più di un quarto delle scuole statali primarie e secondarie di primo e secondo grado italiane). L'attività di monitoraggio ha previsto due momenti: nella prima fase (maggio/giugno 2021), sono stati coinvolti le studentesse e gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado. Nella fase successiva (giugno/ luglio 2021), sono stati coinvolti i docenti delle scuole primarie e secondarie.

EVENTI

Culture Digitali,
anno 1, n. 1,
settembre-ottobre 2021

‘Nomadismi digitali’: performance, media, conversazioni, esplorazioni urbane”

(a cura di Pamela Giorgi)

Lo scorso 18 dicembre per il *NAO Performing Festival* al *MEET Digital Culture Center* di Milano, Carlo Infante, Maria Grazia Mattei e molti altri hanno messo a punto in una giornata di studi le proprie interazioni ultratrentennali sui temi dell’avanguardia e dell’innovazione digitale.

La giornata si è articolata con la riflessione di numerosi autori, performer, esperti di culture digitali ed è stata introdotta dalla lectio magistralis di Roberto Diodato (Università Cattolica di Milano), autore di *“Immagine, arte, virtualità. Per un’estetica della relazione”*. Diodato ha sottolineato la componente profondamente ‘umana’ dei processi in corso: ovvero, ha messo in luce come l’ibrido tecnologico comporti nuove ontologie e anche nuove sensibilità inedite nel rapporto naturale/artificiale.

La fenomenologia di ciò che accade nel mondo virtuale non è più solo rappresentazione bensì simulazione e ciò comporta una consapevolezza che non ha natura meramente solo tecnologica ma anche antropologica. Si tratta di una prospettiva sistemica per cui tutto è connesso, sia i diversi Saperi, quelli scientifici, tecnologici e antropologici insieme alla complessità biologica, quindi l’umano. *NAO Performing Festival* è stato, inoltre, il centro di altre molteplici azioni: tra queste segnaliamo la postazione virtuale immersiva dall’approccio storiografico e dal titolo Vajont di Iolanda Di Bonaventura e Saverio Trapasso. In essa ci si ritrova ad agire in uno storytelling immersivo ambientato in una casa, possibile da abitare, di un operaio della diga, quella che da lì a poco avrebbe dato luogo alla catastrofe.

Osservare con attenzione lo svolgersi di questo evento, porta alla luce il tema emergente dell’Agire e non subire l’innovazione digitale: si tratta di un concetto evolutivo, praticato da anni proprio da Carlo Infante, tra le varie, con le sue Urban Experiences, fondant su pratiche creative che trovano origine nell’ambito delle culture digitali e ancora prima del teatro di ricerca affinato ai media, sia radiofonici sia video, in particolare con il videoteatro, una peculiarità italiana sviluppata nei primi anni Ottanta, con la Postavanguardia e poi estesasi alle più diverse articolazioni, tra performance e multimedialità, che si misurano con le trasformazioni dei linguaggi audiovisivi. Nel lavoro di Carlo Infante i media sono al centro di una ricognizione teorica ed esperienziale, ludica e partecipativa, basata sull’apprendimento dappertutto. Sebbene il performing media riguardi sempre più lo sviluppo delle tecnologie dei nuovi media interattivi, mobili e geolocalizzati (su cui Urban Experience con le sue “mappe parlanti” basate su geo-podcast sta facendo scuola), la componente ‘umana’ è preponderante. Con Urban Experience, infatti, è coinvolta di volta in volta la Comunità Educante Diffusa dell’area interessata con le esplorazioni dei walkabout radio-nomadi per mappare il territorio, utilizzando anche videoproiezioni nomadi e foot footage, ovvero l’uso di repertori di memoria audiovisiva pertinente le peculiarità territoriali attraversate in cammino. Del resto, secondo Carlo ‘il rapporto tra uomo e mondo non è solo mediato da tecnologie meramente intese come strumenti ma comporta un’integrazione sensibile tra il naturale e l’artificiale, creando nuove opportunità di evoluzione antropologica e culturale’. Con Urban Experiences, per esempio, sottolinea, “Facciamo una cosa avanzata tecnologicamente nel modo più semplice possibile: camminando e parlando con le persone, usando delle radio-cuffie e tutto questo va nel web con lo streaming: con i piedi per terra e la testa nel cloud … Invitiamo le persone a mettersi in gioco, a mettersi in cammino, a conversare, a partecipare … Associare l’idea del camminare al conversare e poi fare podcast, o meglio geopodcast, geo-referenziando lo streaming webradio, fa la differenza.”

Per approfondire si veda anche:

“Paesaggi Umani”, il progetto Geopodcast di Roma Capitale. *Intervista a Carlo Infante (Urban Experience) Intervista a Carlo Infante (Urban Experience) sul progetto Paesaggi Umani* (key4biz.it)

Carlo Infante: il digitale come opportunità. Intervista a cura di Giorgi, P. *Carlo Infante: il digitale come opportunità* | Rai Cultura

Performing Media, Carlo Infante – PLF 2017 – Bing video

alphabetica
e il nuovo ecosistema dei servizi bibliografici nazionali

Alphabetica

E il nuovo ecosistema dei servizi bibliografici nazionali

È stato presentato il 16 dicembre c.a., presso la Sala Spadolini del Ministero della Cultura al Collegio Romano, Alphabetica (www.alphabetica.it) il nuovo strumento per la ricerca bibliografica, che consente ai cittadini di consultare simultaneamente e in modo integrato tutte le basi dati informative realizzate e gestite dall'Istituto Centrale per il Catalogo Unico delle biblioteche italiane (ICCU-MiC). Si tratta di un nuovo portale, con i relativi nuovi servizi digitali dei servizi bibliografici nazionali, che consente l'accesso come se si trattasse di un unico catalogo generale con milioni di notizie bibliografiche e materiali digitali relativi al patrimonio culturale conservato nelle più di 6.500 biblioteche italiane che aderiscono al Servizio Bibliotecario Nazionale e di centinaia di istituzioni partner dei diversi progetti di valorizzazione dell'ICCU.

La rilevante iniziativa è stata presentata da Paola Passarelli, Direttore generale biblioteche e diritto d'autore; Simonetta Buttò, direttore dell'ICCU; Chiara Faggiolani, docente di biblioteconomia alla Sapienza – Università di Roma; Laura Moro, Direttore generale dell'Istituto centrale per la digitalizzazione del patrimonio culturale – Digital Library. Nel pomeriggio si terrà un workshop tecnico sui nuovi servizi.

La presentazione del portale, avviene a coronamento di un importante progetto, che l'Istituto ha realizzato proseguendo la collaborazione ultratrentennale con la Rete del Servizio Bibliotecario Nazionale e con il supporto di Biblioteca nazionale centrale di Firenze, Biblioteca nazionale universitaria di Torino, Regione Emilia Romagna, Regione Liguria, Sistema bibliotecario dell'Università di Padova e Biblioteca Apostolica Vaticana. Partner tecnologici del progetto sono state le società Almaviva, DM Cultura, Inera e GruppoMeta.

Il portale Alphabetica consente all'utente di lanciare direttamente ricerche a testo libero in tutto l'ecosistema bibliografico, oppure di sfogliare il catalogo generale attraverso uno dei 9 percorsi specifici: Protagonisti, Musica, Libri, Manoscritti, Audio e Video, Cartografia, Periodici, Grafica, Biblioteche. I risultati sono ordinati in box che li rendono più facilmente consultabili, anche attraverso funzioni avanzate per raffinare ulteriormente la ricerca. Il principale punto di forza di Alphabetica risiede nella valorizzazione dei collegamenti tra le risorse, anche attraverso widget dedicati. L'area personale dà modo a coloro che si registrano gratuitamente di creare raccolte personalizzate e condividerle in rete, rendendo il portale uno strumento utile anche per la didattica.

Il lancio di Alphabetica è stato contestuale al completo rinnovamento delle basi dati storiche gestite dall'Istituto: OPAC SBN, Manus Online, EDIT16, l'Aggregatore digitale e la SBNTeca. L'uso di API, l'impiego dello standard IIIF per le immagini e del visualizzatore Mirador rendono il rinnovato ecosistema digitale dei servizi bibliografici nazionali interoperabile con altre realtà digitali coordinate dall'ICCU, quali MOVIO: Mostre Digitali Online e 14-18: Documenti e immagini della grande guerra, e con cataloghi e risorse esterni all'ecosistema, come IMAGO: Catalogo collettivo digitale della Regione Emilia Romagna, i cui materiali sono già prospettati dal portale.

A questa attività di miglioramento e arricchimento dei servizi agli utenti, l'ICCU affianca l'introduzione di nuovi strumenti a disposizione della comunità bibliotecaria. Sono infatti previste attività di aggiornamento tecnologico dell'Indice SBN e sta per essere lanciata la nuova piattaforma di servizi per le biblioteche SBNCloud.

La realizzazione dell'ecosistema dei servizi bibliografici nazionali e il lancio del portale Alphabetica sono importanti passi avanti nella transizione al digitale applicata alla valorizzazione dei beni culturali. Un percorso che vede l'ICCU impegnato nel costante miglioramento dei servizi informativi rivolti al cittadino.

Alcune delle basi dati dell'ecosistema in cifre:

- OPAC SBN – Il catalogo ad accesso aperto del Servizio Bibliotecario Nazionale (SBN), che espone online più di 18,5 milioni di notizie bibliografiche. Si tratta di una base dati in costante crescita, alimentata grazie al lavoro di più di 6.500 biblioteche che partecipano al Servizio Bibliotecario Nazionale e che condividono i dati sul patrimonio posseduto aggiornando l'Indice SBN, vero motore informatico del catalogo

- Manus Online – Ad oggi Manus Online rende consultabili online 200.965 schede, 40.815 immagini e 302.206 nomi legati al mondo dei manoscritti

- EDIT16 – Il Censimento nazionale delle edizioni italiane del XVI secolo contiene oggi 69.367 notizie bibliografiche, 25.736 notizie relative ad autori, 5.794 notizie relative a editori

- Aggregatore digitale e SBNTeca – 17 milioni di oggetti digitali frutto delle attività di digitalizzazione condotte da 280 biblioteche partner di Internet Culturale

- Anagrafe delle Biblioteche Italiane – Sono attualmente registrate in base dati 12.649 biblioteche

Per info https://www.iccu.sbn.it/it/

AUTORI

Roberto Maragliano

Attualmente pensionato, ha insegnato materie di ambito pedagogico e didattico, come professore ordinario nelle università di Lecce, Roma Sapienza, Roma Tre. Precedentemente, nelle università di Sassari e Firenze. Svolge attività pubblicistica e editoriale dedicando attenzione al ruolo dei media nel rapporto fra i soggetti e i saperi. Buona parte della sua produzione scientifica e divulgativa dal 1973 ad oggi è disponibile nello Scaffale Maragliano, cartella web ad accesso libero: https://www.scaffalemaragliano.it/

Piero Chiabra

Associazione DiGenova, si è occupato di robotica per operazioni in ambienti ostili, consulente esperto della Commissione Europea per le problematiche di ricerca industriale, nonché consigliere nazionale della Società Italiana di Robotica, e professore a contratto presso la Facoltà di Ingegneria dell'Università di Genova.

Carmine Marinucci

carmine.marinucci@diculther.eu. Ha svolto attività di ricerca nei settori della Geobotanica e della Paleoecologia naturalistica e culturale partecipando anche a numerose missioni di archeologia insediamentale in Italia e in Medio Oriente. È stato VicePresidente della Società Italiana per il Progresso delle Scienze (SIPS) fino al 2005, membro del Comitato di Presidenza e dal giugno 2007 al 2009 Segretario Generale. Dal novembre 2013 all'aprile 2015 Segretario Generale dellAssociazione Italiana Istituti di Cultura (AICI) (www.aici.it), dal 2015 è Segretario Generale della Scuola a Rete in Digital Cultural Heritage (www.diculther.it), dal marzo 2019 è Presidente dell' Associazione internazionale per la promozione della Scuola a Rete DiCultHer e dall'agosto 2021 Responsabile editoriale della rivista Culture Digitali.

Giovanni Piscolla

Vice Presidente dellAssociazione DiCultHer e Direttore dellAssociazione DiCultHer – Faro Molise. Ha maturato oltre 40 anni di esperienza nelle tecnologie digitali. Ha diretto aziende di servizi informatici, contribuito all'ideazione e alla realizzazione di progetti innovativi, partecipato a Comitati e Gruppi di Lavoro istituzionali, formato e affiancato amministratori e funzionari della P.A. e svolto attività di DPO per Enti Locali e Scuole. E' Vicedirettore della Rivista Culture Digitali.

René Capovin

è direttore del musil – Museo dell'Industria e del Lavoro di Brescia e collabora dal 2008 con la Fondazione Micheletti, curandone la progettazione nell'ambito scientifico e museologico. Fa parte dal 2010 di EMA – European Museum Academy e nel 2012 ha ideato Museums in Short, un concorso per video realizzati da musei di tutto il mondo. Per vari anni membro del board e poi eletto per due volte nel council di Europeana, la biblioteca digitale europea. Ha tenuto corsi di museologia in varie università ed accademie, attualmente insegna allAccademia di Brera. Ha presentato o partecipato a numerosi progetti, anche su scala europea, prevalentemente legati a patrimonio culturale, digitalizzazione e museologia. Ha pubblicato articoli su riviste italiane e straniere, trattando soprattutto temi culturali e politici. Ultime pubblicazioni:entry "Postmodernism", SAGE Research Methods Foundations, 2019; "Chi lo sa? Scienza e intellettuali alla prova del Covid-19", in Rivista di antropologia contemporanea, 1/2020, pp. 173-186; "Questioni di spazio. Olivetti attraverso Sloterdijk".in Ospite Ingrato (in corso di pubblicazione). Tra il 1999 e il 2003 ha diretto un centro di accoglienza di richiedenti asilo e rifugiati.

Stella Cannizzaro

Informatica e Manager. Laureata in Matematica, si è specializzata in Progettazione di Sistemi Software nel campo dell'Automazione Industriale, nella Società che ha co-fondato negli anni '80. Ha svolto varie funzioni aziendali, tra cui Responsabile delle Risorse Umane e della Formazione. Terminata l'attività lavorativa, ricopre la carica di Presidente nella Organizzazione di Volontariato "diGenova-Urban Digital Trasformation" che si dedica alla Promozione e Diffusione della Cultura Digitale, sia nelle Scuole che a favore di giovani occupati e disoccupati.

Marco Penso

Ingegnere e Imprenditore. Laureato in Ingegneria Elettronica, si è occupato di Automazione Industriale per passare poi al settore ICT, lavorando in società multinazionali ed occupandosi prima di Vendite e poi di Marketing, a livello nazionale ed internazionale. Lasciato il lavoro dipendente, ha fondato e diretto società attive nel settore del WEB e della multimedialità. Attualmente, oltre a ricoprire la carica di Segretario della Organizzazione di Volontariato "diGenova-Urban Digital Trasformation", si occupa di Didattica Innovativa e di Digital Heritage.

Riccardo Pozzo

Università di Roma Tor Vergata/Pontificia Accademia delle Scienze Sociali. Email: riccardo.pozzo@uniroma2.it. Riccardo Pozzo è uno storico della filosofia e un esperto di politiche della ricerca e dell'innovazione. Il suo approccio si basa sull'uso della modellazione concettuale per la documentazione e l'elaborazione di contenuti testuali. Durante il suo mandato al CNR, ha promosso la partecipazione dell'Italia alle infrastrutture di ricerca europee per le scienze sociali e umane CESSDA ERIC, CLARIN ERIC, DARIAH ERIC, EHRI, ERIHS, ESS ERIC, OPERAS, RESILIENCE, RISIS, e SHARE ERIC.

Patrizia Marti

è Professore Associato del Dipartimento di Scienze Sociali, Politiche e Cognitive dell'Università di Siena. Insegna Interazione Uomo-Macchina, Interaction Design ed Experience Design in corsi di laurea triennale e magistrale, e in programmi di dottorato internazionale. Dirige il Santa Chiara Fab Lab e ha una lunga esperienza di ricerca nel design di tecnologie interattive in vari settori, dalla salute, agli allestimenti museali, e studia l'impatto sociale dell'uso di tali tecnologie.

Annamaria Recupero

PhD in Psicologia Sociale e Processi Educativi, è assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Scienze Sociali Politiche e Cognitive dell'Università di Siena. Si occupa di ricerca sui processi psico-sociali alla base dell'interazione con le tecnologie e di progettazione dell'User Experience applicando i metodi del design thinking. Collabora con il Santa Chiara Fab Lab in progetti di ricerca e sviluppo nell'ambito del patrimonio culturale, della salute e dell'accessibilità.

Alessandro Blasetti

romano, laureato in Scienze biologiche, vive a Macerata, è sposato e ha due figli. Dopo varie esperienze di ricerca, in campo etologico e biologico, e di insegnamento in Istituti Secondari Superiori, approda al Museo delle Scienze dell'Università di Camerino, dove presta servizio dal 1991.I suoi campi di interesse sono la divulgazione scientifica, la museologia, la museografia e la didattica.

Carlo Infante

è docente di Performing Media, progettista culturale, brainstormer, opinionista e presidente-managing director di Urban Experience. Ha diretto, negli anni Ottanta, festival come Scenari dell'Immateriale, condotto (anche come autore) trasmissioni radiofoniche su Radio1 e Radio3, televisive come Mediamente,scuola su RAI3 e Salva con Nome su RAInews24 (nel 2009). Ha ideato (in occasione delle Olimpiadi Torino 2006) format web, come il geoblog (che permetteva di scrivere storie nelle geografie, ben prima di GoogleMaps), che esplicitano la tensione creativa di una Social Innovation agita nel territorio (come è accaduto con i Performing Media Lab in Salento, per La Notte della Taranta, e in Piemonte all'interno di un Bene Confiscato alle Mafie di cui è titolare con l'associazione teatron.org). E' tra i fondatori di Stati Generali dell'Innovazione. Ha curato per l'Enciclopedia Italiana Treccani (Scienza e Tecnica- doppio volume su Informatica) il saggio Culture Digitali e diversi lemmi correlati.

Silvia Cacciatore

Università Ca' Foscari (Dipartimento di Management). Si occupa di temi legati all'economia e al management della cultura, in particolare legati alla data analysis. Dopo aver studiato teatro e il settore delle arti visive, in cui ha lavorato per più di dieci anni, ha rivolto la sua attenzione al business e al management culturale, e infine alla ricerca. Attualmente lavora come assegnista di ricerca, consulente e project manager, indagando il settore museale, svolgendo ricerche sulle industrie culturali e creative, studiando le sperimentazioni artistiche nelle aziende, oltre a dedicare particolare attenzione al rilancio del settore dello spettacolo dal vivo.

Laura Isgrò

Dottore magistrale in Lettere classiche e in Scienze della formazione Primaria, Università degli Studi di Palermo, da qualche anno ha intrapreso un percorso di ricerca nell'ambito della Pedagogia Interculturale e della Pedagogia Generale.

Elisabetta Betty L'Innocente

Docente di lettere, sceneggiatrice ed autrice, La Scuola allo Schermo INDIRE. Docente di lettere e appassionata cinefila si avvicina alla sceneggiatura nel 2010 firmando il biopic In the fabulous underground insieme al regista Claudio Romano, proiettato all'Ecu Festival di Parigi nel 2013, all'Anthology Film Archives di New York nel 2014 durante una rassegna curata da Jonas Mekas. Il sodalizio artistico si riassume nella loro casa di produzione indipendente Minimal Cinema. Nel 2015 danno alla luce il lungometraggio Ananke, film in 16mm b/n prodotto da Gianluca Arcopinto e presentato in anteprima a Pesaro durante la rassegna Esordi Italiani proprio dal direttore Pedro Armocida. Nel 2016 e nel 2017 i corti Con il vento e Verso casa sono presenti alla Mostra del Nuovo Cinema di Pesaro nella sezione SATELLITE – visioni per il cinema futuro. Nel 2018 esce il film Incanto, proiettato in anteprima al Laceno d'oro Film Festival.

Raffaella Calgaro

docente di Italiano e Storia, fa parte di un gruppo di ricerca di INDIRE sulla didattica laboratoriale della storia. Si occupa di storia di genere e ha pubblicato "Adele Pergher profuga. Una storia dimenticata", "Una maestra ribelle" il quaderno storico delle Piccole scuole (Indire); "Maestre di frontiera- Storie di piccole scuole nel lungo corso del XX secolo" con P. Giorgi. Ha scritto: le pièce teatrali: "Madri"; "Adele Pergher-profuga"; lo spettacolo: "DER Musik macht frei" (scrittura e regia).

AUTORI

AUTORI

Maria Pia Rossignaud

Michele Morandi

Marie-Laure Croguennec

Antonio Disi

Annalisa Albano

Marco Crepaldi

Maurizio Vanni

Claudia Pennacchiotti

Patrizia Vezzosi

Morena Maresia

Marco Toscano

Alessandro Bogliolo

Laura Vangone

Irene Zoppi

Giuseppe Lanese

Pamela Giorgi

AUTORI

POLITICHE EDITORIALI

AMBITO DI INTERESSE

Culture Digitali si propone uno strumento editoriale Open di alta divulgazione scientifica in grado di rappresentare il ruolo che il digitale riveste sia da un punto di vista tecnico-scientifico sia umanistico (letterario, filosofico storico, artistico, archeologico, archivistico ecc.) in tutti i suoi aspetti, applicazioni e problematiche.

Oltre alla condivisione di eventi di studio e ricerca, verranno promosse tutte quelle metodologie e software, sviluppati in particolare in Italia, che migliorino la qualità del processo di digitalizzazione e conservazione del nostro patrimonio culturale. Il progetto vuole creare un repository di contenuti sempre aggiornati che consenta il ripensamento delle scienze e culture contemporanee come patrimonio del futuro e del ruolo della cultura umanistica nell'era digitale.

Seguendo queste linee programmatiche, la rivista online si comporrà di varie sezioni tematiche che avranno l'obiettivo di raccogliere i contributi attuali sulle problematiche e le sfide delle Digital Humanities e del Digital Cultural Heritage in diversi contesti teorici e applicati. Saranno particolarmente sollecitati approfondimenti sui temi (ma non ristretti a):

- Modelli, strumenti e formazione alla rappresentazione della conoscenza nello studio del patrimonio culturale letterario, storico, artistico, archeologico, filosofico.
- Metodi e tecnologie di comunicazione del patrimonio culturale e loro impatto nella conoscenza e nell'educazione.
- Problematiche e strategie inerenti la conservazione (in termini di persistenza, provenienza, autenticità) dei dati.
- Modelli e strumenti per la facilitazione del diritto di partecipazione dei cittadini alla vita culturale del proprio territorio e per il potenziamento della conoscenza e dell'accessibilità del patrimonio culturale artistico e paesaggistico.
- Esperienze e buone prassi di contenuti digitali potenzialmente ri-utilizzabili (Open Educational Resources).
- Esperienze e buone prassi di costruzione di percorsi innovativi per stimolare la creatività giovanile.
- Esperienze e buone prassi di interventi tecnologici di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali.
- Studi sull'impatto culturale e sociale della rappresentazione e della comunicazione condotta con i nuovi modelli e tecnologie digitali.
- Sistemi e tecnologie relativi a Internet of Things, Digital Diplomacy, Storytelling e Placetelling, Semantic Web, Linked Open Data, Network Analysis, Digitization 3D/2D, Visualization, Virtual & Augmented Realit applicati al patrimonio culturale.

SEZIONI

Articoli / Interviste / Rubriche

- INVITO ALLA LETTURA
- IL DIGITALE E LE ARTI
- PATRIMONIO CULTURALE, DIGITALE, EDUCAZIONE CIVICA.
- DALLE COMUNITÀ PATRIMONIALI.
- MAINTREAMING DELL'INNOVAZIONE.
- DIRITTO ALLA CULTURA, DIRITTO ALL'ISTRUZIONE, DIRITTO ALL'INNOVAZIONE.
- MEDIA EDUCATION E DIGITAL EDUCATION.
- PCTO E DIGITALE: NUOVI AMBIENTI E CONTESTI PER L'APPRENDIMENTO.
- MAPPATURA DELLE MOSTRE VIRTUALI
- STORIA DELLA SCIENZA, DIGITALE, EDUCAZIONE

FREQUENZA DI PUBBLICAZIONE

Bimestrale, sei numeri annui + due Quaderni

La rivista segue una politica di "open access" a tutti i suoi contenuti nella convinzione che un accesso libero e gratuito alla ricerca garantisca un maggiore scambio di saperi. Presentando un articolo alla rivista l'autore accetta implicitamente la sua pubblicazione in base alla licenza Creative Commons Attribution 4.0 International License. Questa licenza consente a chiunque il download, riutilizzo, ristampa, modifica, distribuzione e/o copia dei contributi. Le opere devono essere correttamente attribuite ai propri autori. Non sono necessarie ulteriori autorizzazioni da parte degli autori o della redazione della rivista. Gli autori che pubblicano in questa rivista mantengono i propri diritti d'autore. La rivista non richiede tariffe né per la sottomissione di articoli né per la loro revisione.

CODICE ETICO DELLA RIVISTA

Tiene conto del COPE Code of Conduct. Le politiche editoriali e il codice etico della Rivista saranno riesaminate periodicamente, soprattutto per quanto riguarda le nuove raccomandazioni del Consorzio COPE. Culture Digitali segue questo modello per la pubblicazione degli articoli. Tutte le parti coinvolte nella pubblicazione – autore, editor della rivista, revisori ed editore – sono consapevoli degli standard etici richiesti e li condividono.

Responsabilità della Redazione

La Redazione adotta tutte le misure ragionevoli per assicurare la qualità del materiale pubblicato in Culture Digitali, agendo di conseguenza se rileva abusi da parte degli autori. Saranno valutati ai fini della pubblicazione i manoscritti per il loro contenuto intellettuale, senza distinzione di razza, sesso, orientamento sessuale, credo religioso, origine etnica, cittadinanza, o filosofia politica degli autori. La decisione della Redazione si attiene alle disposizioni di legge in materia di diffamazione, violazione del copyright e plagio. La rivista fornisce una guida per gli autori che garantisce l'accuratezza, la completezza e la chiarezza dei contributi, tra cui redazione tecnica e l'utilizzo di apposite linee guida e liste di controllo.
La Redazione segue un protocollo che garantisce che il materiale presentato alla rivista rimanga riservato durante il processo di valutazione. La riservatezza delle informazioni individuali, di ricerca o professionali ottenute è garantita durante il processo di revisione.
La Redazione adotta tutte le misure ragionevoli per garantire che tutti gli articoli siano pubblicati in libero accesso e liberamente disponibili a chiunque.
L'identificazione permanente in DOI e NBN garantisce il monitoraggio di garanzia e la conservazione degli articoli a lungo termine.

Responsabilità degli Autori

Gli autori sono responsabili per gli articoli che presentano: essi devono garantire l'originalità delle loro opere, di essere consapevoli delle conseguenze di una cattiva condotta. Gli autori dovrebbero sempre riconoscere le proprie fonti e fornire dettagliate citazioni per tutte le pubblicazioni che hanno influenzato il loro lavoro. Gli autori sono invitati a seguire le linee guida dell'autore pubblicate dalla rivista, garantendo in tal modo l'accuratezza, la completezza e la chiarezza degli articoli, inclusi gli standards tecnici ed editoriali.

LINEE GUIDA PER GLI AUTORI

I contributi (circa 3.000-6.000 parole) possono essere sottoposti in inglese, francese, spagnolo o italiano. Il testo va inviato in formato elettronico e deve essere conforme alle linee guida. Gli articoli devono essere provvisti di due abstract (max 200 parole), in inglese e in italiano, e devono essere corredati da almeno 5 parole chiave. I formati per inviare i contributi sono OpenOffice. odt e Word.docx. Il testo può contenere collegamenti web. Le note a piè pagina devono essere inserite come testo delimitato da doppia parentesi. La loro numerazione nell'articolo pubblicato sarà automatica.

Recensioni

Culture Digitali vuole fornire ai suoi lettori recensioni di libri, progetti, strumenti e dataset, così come report di eventi (workshops, tutorials, seminari, conferenze, summer school, etc.) e progetti legati alla comunità di DCH, con l'obiettivo di diffonderne le attività in corso in Italia e all'estero. Una recensione per Culture Digitali deve contenere un minimo di 500 e un massimo di 1.000 parole e viene pubblicata a scorrimento, ovvero poco dopo la consegna e a seguito dei dovuti interventi editoriali.

DIRITTI DEGLI AUTORI

I diritti d'autore e di pubblicazione di tutti i testi pubblicati dalla rivista appartengono ai rispettivi autori senza alcuna restrizione e saranno garantiti attraverso la piattaforma Blockchain #LRXCULTURE.

Culture Digitali è rilasciata sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International (licenza completa).

INFORMAZIONI SULLA PRIVACY

I nomi e gli indirizzi e-mail inseriti in questo sito della rivista saranno utilizzati esclusivamente per gli scopi dichiarati e non verranno resi disponibili per nessun altro uso. Privacy Policy

EDITORE

Associazione Internazionale DiCultHer (www.dicultther.it)

POLITICHE EDITORIALI

QrCode www.diculther.it/rivista/