

Codice rivista: E262892

Codice ISSN 2785-308X

n.4

anno 2



CULTURE DIGITALI

marzo-aprile 2022

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



2	ORGANIZZAZIONE
2	Direzione
2	Comitato Scientifico
3	Coordinamento editoriale
3	Comitato di Redazione
4	INTRODUZIONE
5	Culture Digitali, anno 2°, numero 4
6	ARTICOLI/INTERVISTE
8	Il latino sbarca nel Semantic Web. La Knowledge Base LiLa a cura di Marco Passarotti
16	Byterfly, il bruco, la crisalide e la farfalla: dall'OPAC locale al gateway internazionale a cura di Grazia Biorci, Giancarlo Birello, Antonella Emina, Anna Perin, Isabella Maria Zoppi
22	Per un'Europa digitale a cura di Mario Fois
26	Il prof. Muscolo e la gamificazione dell'apprendimento A cura di Piero Chiabra
30	L'inclusione tra legislazione e realizzazione a cura di Lorella Cela
34	"Si può insegnare tutto a tutti". Storia di un'università sperimentale per adulti. a cura di Raffaella Calgaro
36	Cambiare la scuola? Si può (solo se si è protagonisti). a cura di Gabriele Laffranchi
38	Reconnecting with your culture: Identificando o patrimônio cultural das crianças em Santa Bárbara d'Oeste-SP a cura di André Frota Contreras Faraco e Sandra Schmitt Soster
42	Cuestión de enfoques. Paisajes captados por la infancia para Reconectar con su Cultura a cura di Fabiola Colmenero Fonseca, Alejandro Guzmán Ramírez, Diana María Blanco Ramírez, Mariana Flores García, Ivonne Lorena Mella Vidal
54	Twinning RWYC and Asia India Chapter a cura di Aditi Misra
56	Pedagogia Interculturale per la Pace a cura di Laura Isgrò
58	Scuola Digitale Liguria a cura di Monica Cavallini
60	Il patrimonio culturale metafora dell'interdisciplinarietà: storie, conoscenze, tecnologie e professioni a cura di Dunia Pepe e Debora Vitali
68	Rethinking digital books. Un libro multimediale su Giambattista Piranesi trecento anni dopo la sua nascita. a cura di Maria Giulia Rinaldi
74	Strategie digitali per una nuova didattica dell'Arte: il progetto ArtCentrica a cura di Marco Cappellini, Chiara Bimbi e Eleonora Giovannini
78	La digitalizzazione della cultura è a tutti gli effetti un nuovo asset per imprese e istituzioni culturali, ma deve trasformarsi anche in un'opportunità per il capitale umano. a cura di Michele Nitti

80	Una scuola smart a cura di Cristiana Pivetta
82	Le Competenze Europee per comprendere, comunicare e creare contenuti culturali nell'era digitale. a cura di Alice Saracchi
84	Diffondere la cultura del digitale al servizio del cittadino: a Torino arriva il Festival Digitale Popolare 9-8 ottobre a cura di Michele Morandi
86	Beni culturali e digitale: l'esperienza di INFN-CHNet a cura di Francesco Taccetti
90	Intellettuali in fuga dall'Italia fascista a cura di Carmine Marinucci
92	Patrimonio Olivetti: la prospettiva digitale di valorizzazione a cura di Gaetano Adolfo Maria di Tondo
96	Walkabout tra i luoghi di Roma per parlare di Agenda 2030: riflessioni con Carlo Infante. a cura di Pamela Giorgi

98 RUBRICHE

Invito alla lettura e all'approfondimento (a cura di Irene Zoppi)

100	Invito alla lettura e all'approfondimento
-----	---

PROGETTI ICCU

103	Fare rete per costruire nuove competenze: il ruolo dell'Istituto centrale per il catalogo unico delle biblioteche in Europa.
107	Il progetto inDICES
107	Measuring the impact of digital culture
113	I progetti europei per i bibliotecari contemporanei. Biblio: boosting digital skills and librarians in Europe e il progetto ADELE: Advancing Digital Empowerment of Libraries in Europe
117	Cultural Heritage: il Competence Center e l'impatto del digitale. I progetti 4CH e inDICES: Measuring the impact of digital culture
121	L'infrastruttura di ricerca per gli archeologi digitali: AriadnePlus

PROGETTI

123	IL PROGETTO 4CH
125	Progetto Foresta Urbana
131	Dalla pietra al digitale: il progetto EpiCUM tra storia e scuola

140 AUTORI

148 POLITICHE EDITORIALI

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)

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 Feltrina (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 Pagliari, Coordinatore Erasmus Indire

Germano Painsi, 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 Comunicazione 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 Coscientia (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 Comunicazione 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 Senigagliaesi, 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

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 Bogotá 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 2°, numero 4

(marzo-aprile 2022)

Questo numero 4 della nostra rivista "Culture Digitali" relativo all'arco temporale dei mesi marzo/aprile 2022, la cui pubblicazione coincide con la "chiusura" della programmazione delle attività #DiCultHer per questo anno scolastico 2021-22, vuole rappresentare un contributo sostanziale al dibattito in corso innescato dalla Conferenza sul futuro dell'Europa promossa dall'UE nel 2021 e che terminerà il 9 maggio 2022, giornata dedicata alla "Festa dell'Europa" e che quest'anno coincide anche con l'avvio della settima edizione della Settimana delle Culture Digitali "Antonio Ruberti" (9-14 maggio 2022).

a cura di:

**Carmine Marinucci
e Giovanni Piscolla**

Presidente
e Vicepresidente
dell'Associazione
internazionale
#DiCultHer[1]

Per #DiCultHer tale appuntamento rappresenta non solo una occasione rilevante per ricordare la storica *dichiarazione di Schuman*, da tutti considerata l'atto di nascita dell'Unione europea, ma anche e soprattutto per sottolineare l'attualità e il ruolo che il Prof. Antonio Ruberti ha avuto nella creazione dello spazio europeo della ricerca e la diffusione della cultura scientifica e storico scientifica in Italia ed in Europa. Attualità e ruolo a cui #DiCultHer si ispira, identificandosi nella programmazione delle proprie attività quale presupposto indispensabile per la **crescita sociale, culturale ed economica sostenibile**, estendendo gli obiettivi che fin dal principio ne hanno sotteso la programmazione e le azioni nel nostro Paese per ridisegnare la prospettiva di interventi in direzione del **rafforzamento dell'identità europea e del suo sviluppo sociale nella vita, nel lavoro, nella condivisione dei valori comuni, componente indispensabile delle conoscenze e competenze di cittadinanza globale**.

La coincidenza dell'avvio della Settimana delle Culture Digitali "Antonio Ruberti" con la Festa dell'Europa del 9 maggio 2022, oltre che rappresentare l'occasione per approfondire e affrontare temi rilevanti connessi alle nostre attività attraverso l'organizzazione di una giornata dedicata all'Europa dal titolo "L'OCCASIONE DIGITALE PER

LA CULTURA E L'EUROPA" così come descritto nel documento di contesto e al programma all'indirizzo <https://futureu.europa.eu/processes/Education/f/37/meetings/143881?locale=it>, ci ha consentito la realizzazione questo numero della nostra rivista dedicato ai progetti e alle iniziative d'interesse europeo, con l'obiettivo di illustrare le principali iniziative a cui la nostra comunità scientifica di riferimento partecipa, per mettere in evidenza la consistenza delle reti di partenariato attive oggi in Italia, i risultati e, soprattutto, per sottolineare quanto sia importante e qualificante lavorare insieme per la crescita della cultura digitale nella visione europea, specialmente per il mondo dell'istruzione.

Gli approfondimenti contenuti in questo numero speciale della rivista, insieme alle azioni poste in essere dalla nostra Comunità educante in risposta alle numerose SFIDE poste nella edizione 2022 di #HackCultura2022, i cui risultati saranno presentati nella **quarta edizione della Rassegna dei prodotti realizzati sui temi del DCH dalle scuole italiane (14-15 maggio 2022)**, intesa come "comunità di pratica" "tra pari" tra e con i giovani in apprendimento e i loro docenti, per sostenere il protagonismo delle Scuole e dei ragazzi nell'Era digitale, nonché la **seconda edizione della Festa dell'Europa** (9 Maggio 2022) che trovano spazio di rappresentazione nella

settima edizione della Settimana delle culture digitali Antonio Ruberti (9-14 maggio 2022), vogliono essere il contributo di #DiCultHer e dei suoi partner alla nuova Europa.

Un ringraziamento del tutto particolare a tutti gli autori che hanno voluto dare sostanza e contenuto a questo numero della rivista.



[1] Due parole sull'Associazione #DiCultHer. Nata nel marzo 2015, l'Associazione non ha finalità di lucro e in coerenza con il Codice del Terzo Settore persegue finalità della promozione della Cultura Digitale per concorrere alla formazione delle competenze nel settore del Digital Cultural Heritage e per garantire contesto e sviluppi attuativi al «diritto di ogni cittadino ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del digitale per la salvaguardia e la valorizzazione del patrimonio culturale e dei luoghi della cultura nello spirito della Convenzione di Faro e con riferimento al manifesto Ventotene digitale.

ARTICOLI

INTERVISTE

ARTICOLI

INTERVISTE

ARTICOLI

INTERVISTE

Culture Digitali,
anno 2, n. 4,
marzo-aprile 2022



Il latino sbarca nel Semantic Web. La Knowledge Base LiLa

a cura di:
**Marco
Passarotti**

Abstract

Questo articolo presenta LiLa, una Knowledge Base fondata sui principi del paradigma Linked Data (adottato nel Semantic Web) il cui obiettivo è rendere interoperabili in Rete risorse linguistiche, sia lessicali che testuali, della lingua latina. Dopo un'introduzione dedicata alle diverse fasi metodologiche attraversate lungo la storia della Linguistica Computazionale, l'articolo fornisce una breve panoramica delle risorse linguistiche disponibili per il latino, per poi concentrarsi sull'applicazione dei principi Linked Data ai (meta)dati di tipo linguistico. Viene quindi descritta l'architettura della Knowledge Base LiLa che è mostrata attraverso alcuni esempi specifici del suo uso.

Keywords

*Linguistica
Computazionale
Risorse Linguistiche
Latino
Linguistic Linked
Open Data
Ontologie*

This paper introduces the LiLa Knowledge Base, a collection of both lexical and textual resources for Latin made interoperable on the Web by applying the principles of the Linked Data paradigm (widely adopted in the Semantic Web). After discussing the different methodological phases through which Computational Linguistics has passed across its history, the paper presents a brief overview of the currently available linguistic resources for Latin, to focus then on the use of the Linked Data principles for the description of linguistic (meta)data. The architecture of the LiLa Knowledge Base is shown through a number of examples of its use.

INTRODUZIONE

Quando nel 1949 il gesuita trentaseienne Roberto Busa si sedette nello studio del grande capo dell'IBM Thomas Watson Sr. a New York aveva ben chiaro cosa avrebbe voluto realizzare. Si era convinto che i computer, allora enormi macchine rumorose che occupavano intere stanze, avrebbero potuto portare una svolta metodologica nello studio dei testi: la computazione, innanzitutto quantitativa, del dato linguistico avrebbe fornito la documentazione empirica essenziale e oggettiva su cui fondare ogni considerazione di tipo qualitativo.

Busa incontrava Watson con la solidità di chi sente di avere in mano un'intuizione alla base di una rivoluzione inevitabile e assoluta: "se l'idea non fosse venuta a me, sarebbe venuta certamente a qualcun altro", era solito ripetere padre Busa.

Fu l'inizio di una storia trentennale, che portò alla pubblicazione tra il 1974 e il 1980 dell'Index Thomisticus (Busa, 1974-1980), le concordanze e il corpus lemmatizzato dell'opera omnia di Tommaso d'Aquino: un totale di circa undici milioni di parole.

Nel frattempo, gli studi computazionali sul linguaggio si era andati diffondendo in tutto il mondo. Dopo la presa di coscienza dei limiti della ricerca sulla traduzione automatica, messi nero su bianco dal rapporto ALPAC del 1966 (National Research Council & ALPAC, 1966), la Linguistica Computazionale, che la storia vuole nominata tale proprio dai membri di ALPAC, si era concentrata sullo sviluppo di strumenti di analisi linguistica automatica fondamentale, quali sono la lemmatizzazione (ovvero, la riduzione delle parole di un testo alla loro forma di citazione convenzionale sui dizionari), l'attribuzione delle parti del discorso (come Nome, Verbo e Aggettivo) e dei tratti morfologici (genere, numero, modo, tempo etc.). Insomma, si lavorava affinché i computer potessero realizzare da soli l'analisi grammaticale di un testo.

Parallelamente, la disponibilità di strumenti di analisi linguistica automatica favoriva lo sviluppo di corpora arricchiti con siffatte analisi, ovvero raccolte di testi a cui sono associati diversi livelli di 'annotazione metalinguistica': ciascuna parola dei testi è accompagnata dalla sua parte del discorso, dal lemma e, a volte, anche dai tratti morfologici. Strumenti e (meta) dati, dunque: il pane quotidiano di cui si nutre e che produce chi fa Linguistica Computazionale.

A partire dagli anni Novanta del secolo scorso si fa strada il termine "risorse linguistiche", introdotto dal compianto prof. Antonio Zampolli, fondatore dell'Istituto di Linguistica Computazionale del CNR di Pisa e, giovane, collaboratore di Busa all'Index Thomisticus.

Le "risorse linguistiche" sono raccolte di dati linguistici, macroscopicamente categorizzabili in due tipi: risorse testuali (i corpora, appunto) e risorse lessicali (come i lessici, o i dizionari). Proprio con gli anni Novanta, la crescita progressiva di disponibilità di evidenza empirica di tipo linguistico raccolta in forma di risorse è stata il volano che, in una sorta di circolo virtuoso, ha portato a una svolta empirista nel trattamento automatico del linguaggio: vengono sviluppati strumenti di tipo probabilistico che fanno machine-learning, ovvero 'imparano' regolarità a partire da un insieme di dati di addestramento che consistono, appunto, in corpora testuali (più, o meno annotati). Il circolo è virtuoso in quanto risorse più grandi consentono addestramenti migliori e, quindi, strumenti che forniscono prestazioni più accurate, che, a propria volta, favoriscono lo sviluppo di ulteriori corpora annotati.

La svolta empirista oggi è scoppiata anche alla luce del fatto che viviamo il tempo dei cosiddetti 'big data'. Siamo circondati dai dati. Quotidianamente vengono prodotti e resi a diverso titolo accessibili in Rete milioni di testi scritti, video e audio, così come d'immagini; una ricerca condotta dalla piattaforma di Business Intelligence Domo nel 2017 ha calcolato che ogni giorno vengono condivise su Snapchat più di 500.000 fotografie, vengono inviate più di 100.000 e-mail di spam, sono pubblicate circa 600 nuove pagine di Wikipedia, Google conduce quasi 4 milioni di ricerche, più di 15 milioni di testi vengono inviati e circa mezzo milione di tweet sono prodotti su Twitter (https://www.domo.com/learn/data-never-sleeps-5?aid=ogsm072517_1&sf100871281=1).

Molti dei dati digitali che sono parte della nostra vita sono di tipo linguistico, comprese queste parole pubblicate su una rivista online. È il paradiso del paradigma empirista, che oggi può facilmente avere a disposizione miliardi di occorrenze di parole sulla cui base addestrare strumenti di trattamento automatico del linguaggio in modalità non supervisionata, ovvero senza neppure il bisogno di arricchire i dati con annotazione metalinguistica (si veda ad esempio la tecnica di machine-learning implementata nel sistema BERT di Google (Tenney et alii, 2019)).

Le risorse linguistiche per il latino

In questa corsa alla realizzazione di risorse linguistiche per le più diverse lingue non è mancata la partecipazione del latino, all'origine della Linguistica Computazionale grazie proprio al lavoro di Busa sui testi di Tommaso d'Aquino. Chiunque si occupi di lingue antiche, infatti, non può prescindere dal quotidiano confronto con i dati testuali, uniche voci che ancora fanno risuonare quelle lingue morte, ovvero ormai prive di parlanti nativi. Per questa ragione, i classicisti sono sempre stati tra coloro che massimamente hanno fatto ricorso a grandi raccolte di testi, in quanto supporti essenziali alla ricerca. Risale agli anni Sessanta l'avvio della realizzazione del corpus elettronico lemmatizzato di testi classici prodotto dal laboratorio LASLA a Liegi (<http://web.philo.ulg.ac.be/lasla/>), che, solo per il latino, oggi raccoglie più di 130 testi per un totale di circa un milione e settecentomila parole. E dagli anni Ottanta il Packard Humanities Institute (<https://packhum.org/texts.html>) e la Perseus Digital Library (<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/>) hanno prodotto e messo a disposizione sostanziose raccolte di testi greci e latini in formato digitale, sviluppando contestualmente strumenti di ricerca linguistica che consentissero agli utenti di estrarre facilmente informazione dai dati.

Con gli anni Duemila, la ricerca nel settore si è innanzitutto concentrata sull'arricchimento delle raccolte testuali latine disponibili con livelli di annotazione più "alti" rispetto alla lemmatizzazione e alla morfologia, particolarmente sviluppando 'treebank', ovvero corpora annotati a livello sintattico, in cui la sintassi di ogni frase dei testi li inclusi è rappresentata graficamente in termini di alberi sintattici ('tree'). Risale al 2006 l'avvio delle prime due treebank della lingua latina, ovvero la Latin Dependency Treebank, che raccoglie testi di epoca classica per un totale di circa 55.000 parole (Bamman & Crane, 2007) e la Index Thomisticus Treebank con più di 500.000 parole (Passarotti, 2019). A queste si sono successivamente aggiunti il corpus PROIEL (Eckhoff et alii, 2018), la Late Latin Charter Treebank (Korkiakangas, 2021) e la raccolta delle opere latine di Dante Alighieri UDante (Cecchini et alii, 2020).

Contemporaneamente al lavoro dedicato allo sviluppo di corpora sintattici per il latino, sono state realizzate anche numerose nuove risorse lessicali digitali, che vanno ad affiancarsi alla lunga tradizione lessicografica delle lingue classiche. Tra esse, meritevoli di menzione sono Latin WordNet (Minozzi, 2017), il lessico morfologico-derivazionale Word Formation Latin (Litta & Passarotti, 2019) e il lessico di valenza Latin Vallex (Passarotti et alii, 2016).

Raccogliere e fare interagire le risorse linguistiche

Tutta questa disponibilità di risorse linguistiche ha sollevato il problema della loro reperibilità e compatibilità. Infatti, che le risorse siano accessibili in luoghi sparsi e in molteplici modalità, oltre che seguano criteri diversi di registrazione dei (meta)dati rappresenta un forte limite al loro utilizzo da parte della comunità scientifica, che incontra numerose difficoltà in fase sia di reperimento che di reciproca interazione tra le risorse.

Ecco, dunque, che, per far fronte a questa difficoltà, ormai da più di un decennio è stata resa disponibile l'infrastruttura CLARIN (www.clarin.eu), che rappresenta un luogo condiviso dove le risorse possono essere pubblicate, indagate e, nella maggior parte dei casi, scaricate, sollevando così gli utenti dalla necessità di cercare i (meta)dati che servono loro nei repository dei diversi sviluppatori e distributori di risorse.

Costituito un luogo comune dove depositare e trovare le risorse linguistiche, la sfida attuale consiste nel farle interagire tra loro, ovvero creare 'interoperabilità' tra risorse distribuite sul web. Ad oggi, in CLARIN tale interoperabilità può essere realizzata a livello dei metadati descrittivi delle risorse attraverso la cosiddetta Component Metadata Infrastructure (CMDI) (Broeder et alii, 2022), che raccoglie 'componenti', ovvero gruppi di metadati semanticamente coerenti, che vengono connessi a un registro di concetti condiviso (il CLARIN Concept Registry) (Schuurman et alii 2016). Tuttavia, tali concetti non sono (ancora) messi in relazione con quelli di altri schemi/ontologie e, soprattutto, non arrivano a consentire una rappresentazione dei dati più granulari, siano essi lessicali (come, ad esempio, le entrate lessicali dei dizionari) o testuali (le singole parole nei testi).

Una soluzione alla sfida sollevata dall'interoperabilità granulare tra le risorse linguistiche è venuta negli ultimi anni dall'applicazione dei principi del paradigma Linked Data a dati linguistici da parte della dinamica comunità scientifica dei cosiddetti Linguistic Linked Open Data (LLOD), che ha realizzato una serie di ontologie specificamente dedicate alla rappresentazione di informazione (meta)linguistica e un cloud di risorse linguistiche interoperabili in quanto pubblicate in modalità Linked Data (LOD Cloud: <https://lod-cloud.net>).

Il paradigma Linked Data e la LiLa Knowledge Base

Proprio il latino si trova in una posizione tale da segnare lo stato dell'arte nell'interoperabilità tra le risorse linguistiche in Linked Data. Nel giugno del 2018, infatti, ha preso avvio un progetto finanziato dallo European Research Council (ERC) che ha come obiettivo proprio la realizzazione di una Knowledge Base di risorse latine interoperabili secondo il paradigma Linked Data.

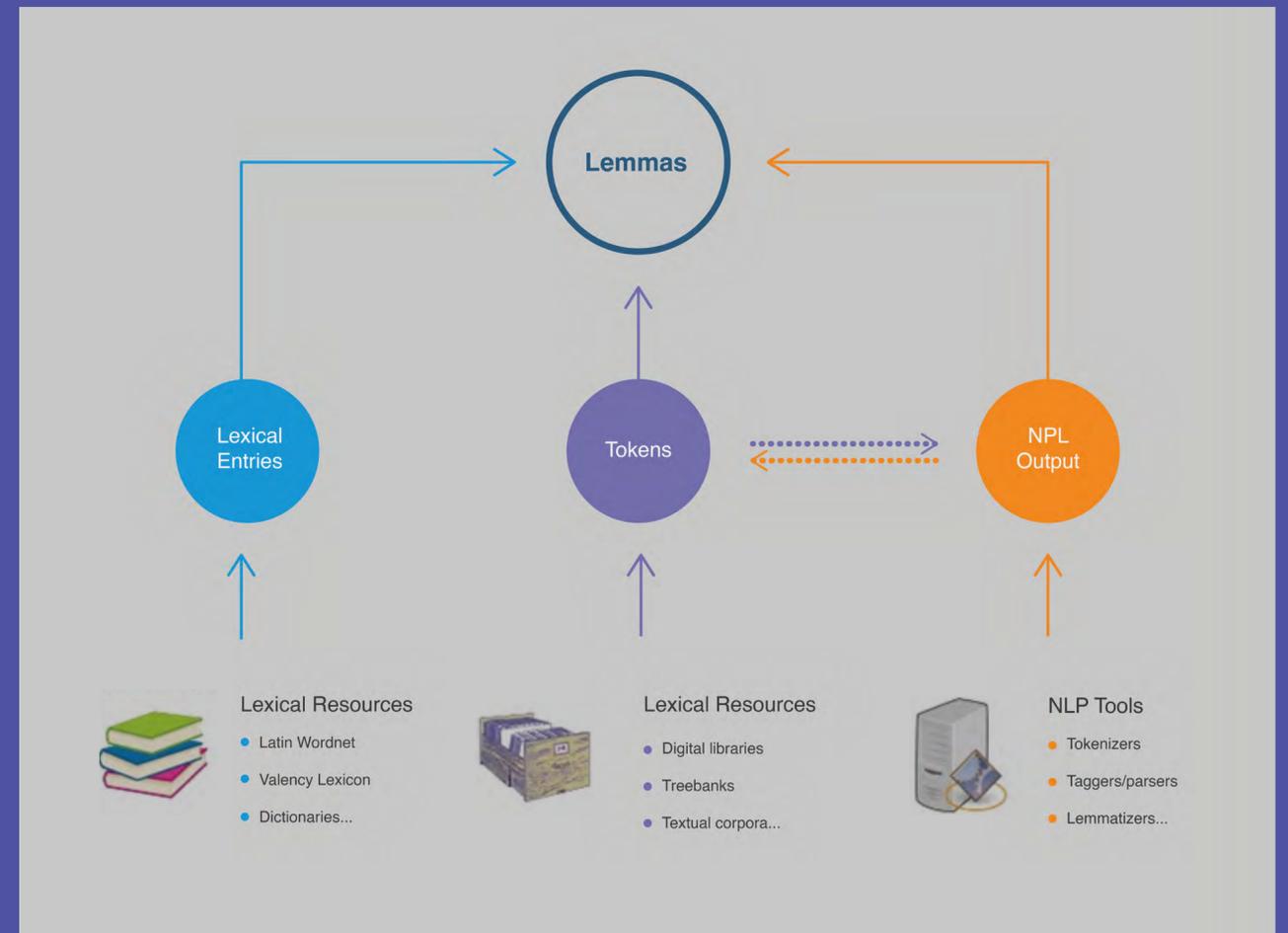
Il progetto, nominato 'LiLa: Linking Latin' (<https://lila-erc.eu/>), che ho l'onore di guidare come Principal Investigator, è attualmente in corso presso il centro di ricerca CIRCSE dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano e durerà fino al 2023.

L'architettura della LiLa Knowledge Base è fondata sul ruolo centrale assegnato al lemma, attraverso cui le componenti delle varie risorse linguistiche entrano in reciproca interazione. La Figura 1 la mostra: le risorse lessicali sono costituite da entrate lessicali, che descrivono proprietà di parole; le risorse testuali includono occorrenze di parole in testi ('token'); gli strumenti di Trattamento Automatico del Linguaggio (TAL; in inglese Natural Language Processing: NLP) producono in output diversi tipi di analisi linguistiche, tra cui anche token (tokenizzatori), che a propria volta sono input di altri strumenti di TAL (come, ad esempio, un parser sintattico). Tutte queste componenti sono rese interoperabili in LiLa attraverso il loro collegamento ('linking') a una raccolta di forme di citazione, ovvero lemmi, del latino (chiamata 'Lemma Bank') che rappresenta il cuore stesso della Knowledge Base.

Attraverso il linking delle diverse risorse linguistiche a LiLa è possibile operare query complesse che fanno uso dei (meta)dati da esse forniti, come cercare in diversi corpora tutte le occorrenze testuali di parole con certe proprietà lessicali, quale ad esempio la presenza di un certo affisso derivazionale registrata nel lessico morfologico-derivazionale Word Formation Latin.

Fig. 1

L'architettura fondamentale di LiLa



L'interoperabilità tra le risorse sul web in LLOD è resa possibile facendo fronte ai principi del paradigma Linked Data (Berners-Lee, 2006), che stabiliscono di:

- assegnare identificativi unici (URI: Uniform Resource Identifiers) alle 'cose' con cui si ha a che fare;
- utilizzare un protocollo di comunicazione come http al fine di consentire di individuare e osservare le 'cose';
- utilizzare standard per rappresentare e ricercare le 'cose', come RDF (Resource Description Framework) (Lassila & Swick, 1998) e SPARQL (SPARQL Protocol and RDF Query Language) (Prud'Hommeaux & Seaborne, 2008);
- includere link ad altri URI, per consentire di scoprire altre 'cose'.

Nel caso di LiLa, e più in generale dei LLOD, le 'cose' con cui si ha a che fare sono (meta) dati linguistici: parole, parti del discorso, relazioni sintattiche, affissi, morfemi etc. Questi (meta)dati, forniti dalle varie risorse linguistiche, interagiscono tra di loro grazie alla loro rappresentazione attraverso una "lingua" comune, ovvero un vocabolario condiviso che stabilisce quali siano le classi degli oggetti in questione e le relazioni che si possono istituire tra essi. Siffatte descrizioni formali di "ciò che c'è" sono, non a caso, chiamate 'ontologie'. Le risorse linguistiche in LLOD, dunque, devono essere rappresentate utilizzando ontologie comuni, fondandosi su un modello dei dati comune. Questo modello è RDF, che è incentrato sull'idea di 'tripla': il Semantic Web, che è la realizzazione più manifesta del paradigma Linked Data, è costituito da miliardi di triple, ovvero relazioni tra un 'Soggetto' e un 'Oggetto' attraverso un Predicato, chiamato 'Proprietà'. Le ontologie stabiliscono quali Proprietà possono connettere quali classi di Soggetti a quali classi di Oggetti. Ad esempio, un Soggetto di una tripla in LiLa può essere un'occorrenza di parola in un testo fornito da un corpus (un 'token'), che è linkata attraverso una Proprietà definita in un'ontologia (hasLemma) a un Oggetto che è il suo lemma nella Lemma Bank di LiLa.

La Lemma Bank di LiLa è fondata sul vocabolario di OntoLex Lemon (McCrae et alii, 2017), i cui elementi fondamentali sono mostrati dalla Figura 2.

La Lemma Bank di LiLa è un insieme di individui della classe Form; in particolare, si tratta di Canonical Form, forme di parole convenzionalmente scelte per rappresentare un'entrata lessicale (Lexical Entry), ovvero lemmi.

La Figura 3 mostra alcuni esempi di triple in una visualizzazione a grafo adottata in LiLa sulla base di LodLive (Camarda et alii, 2012), dove i Soggetti e gli Oggetti sono rappresentati in termini di nodi e le Proprietà sono frecce che connettono nodi.

L'immagine riportata in Figura 3 è centrata intorno al nodo per il lemma aestimo (con variante grafica aestumo), che è un individuo della classe Lexical Form di OntoLex Lemon e fa parte della Lemma Bank di LiLa. Questo nodo è linkato, attraverso la Proprietà hasBase, a un nodo nominato (ovvero "che ha label") "Base of aestimo", che funge da collettore cui sono connessi tutti i lemmi della Lemma Bank formati con la medesima base lessicale di aestimo, come ad esempio aestimabilis (visibile in Figura 3). Inoltre, ciascun lemma della Lemma Bank che include uno o più elementi affissali nella propria formazione è linkato ad esso/i: nel caso di aestimabilis, il lemma è linkato tramite la Proprietà hasSuffix al nodo per il suffisso -bil, che a propria volta è collettore di tutti i lemmi della Lemma Bank formati con quell'affisso.

Il nodo di aestimo/aestumo è altresì collegato attraverso la Proprietà canonicalForm di OntoLex Lemon a un individuo della classe Lexical Entry, che è l'entrata lessicale aestimo in una porzione di Latin WordNet controllata manualmente (Franzini et alii, 2019). Tale entrata lessicale è linkata attraverso la Proprietà di OntoLex Lemon evoke (inversamente: isEvokedBy) a un individuo di classe Lexical Concept (del medesimo vocabolario) che consiste nel WordNet synset identificato con il codice 00660971-v nel Princeton WordNet (<http://wordnet-rdf.princeton.edu>), che ha glossa "estimate the value of". A questo nodo sono connessi tutti i lemmi della Lemma Bank che lo 'evocano': in Figura 3 sono visibili i nodi per i lemmi existimo e puto.

Infine, al nodo di aestimo/aestumo sono linkati i nodi di tutti i token per le occorrenze di quel lemma nei vari corpora testuali inclusi nella Knowledge Base LiLa.

Fig. 2

OntoLex Lemon

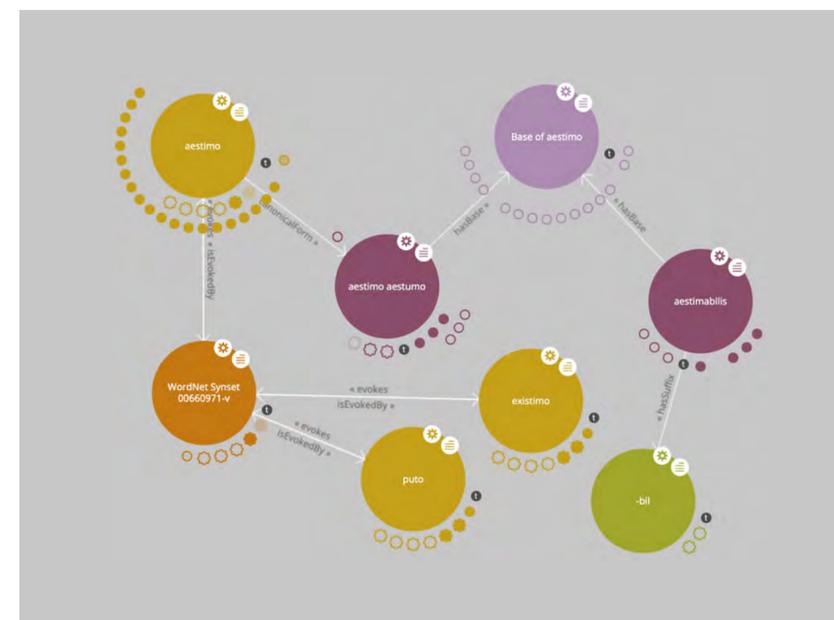
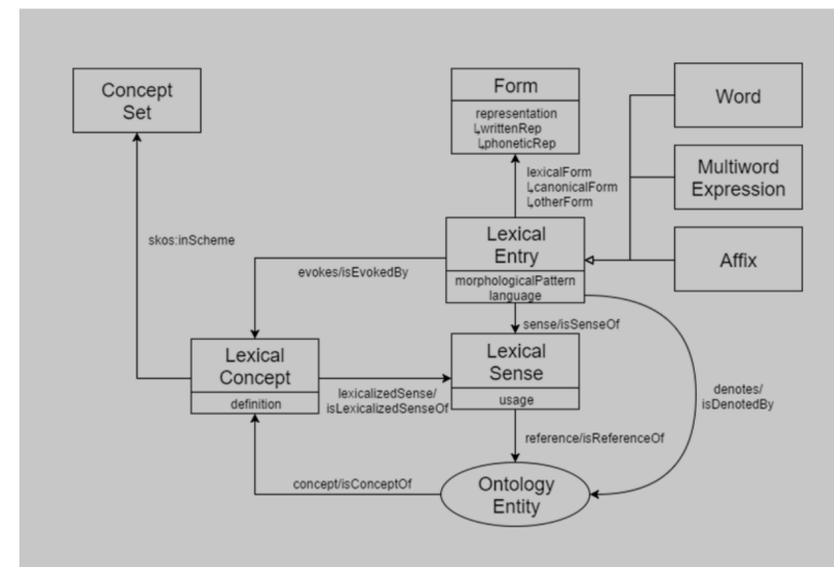


Fig. 3

Alcune triple di LiLa

Risorse testuali:

- Index Thomisticus Treebank (<https://lila-erc.eu/data/corpora/ITTB/id/corpus>), sia nella versione originale che in quella convertita nello schema di annotazione Universal Dependencies (Cecchini et alii, 2018);
- UDante (<https://lila-erc.eu/data/corpora/UDante/id/corpus>);
- il testo di una breve commedia anonima della tarda antichità dal titolo Querolus sive Aulularia (<https://lila-erc.eu/data/corpora/Querolus/id/citationUnit/QuerolusAulularia>);
- il corpus di testi latini di LASLA (<https://lila-erc.eu/data/corpora/Lasla/id/corpus>);



Fig. 4

L'interfaccia di query della Lemma Bank di LiLa

Risorse lessicali:

- Word Formation Latin (<https://lila-erc.eu/data/lexicalResources/WFL/Lexicon>);
- Etymological Dictionary of Latin & the Other Italic Languages (<https://lila-erc.eu/data/lexicalResources/BrilLEDL/Lexicon>) (De Vaan, 2018);
- Latin Vallex (<https://lila-erc.eu/data/lexicalResources/LatinVallex/Lexicon>);
- Index Graecorum Vocabulorum in Linguam Latinam Translatorum (<https://lila-erc.eu/data/lexicalResources/IGVLL/Lexicon>): una lista di 1.763 prestiti greci in latino (Franzini et alii, 2020);
- LatinAffectus (<https://lila-erc.eu/data/lexicalResources/LatinAffectus/Lexicon>): un lessico che assegna un valore di polarità a un insieme di più di 2.500 aggettivi e nomi latini (Sprugnoli et alii, 2020);
- il dizionario bilingue Latino-Inglese curato da Ch.T. Lewis e Ch. Short pubblicato nel 1879 presso Harper and Oxford University Press (<https://lila-erc.eu/data/lexicalResources/LewisShort/Lexicon>) (Mambrini et alii, 2021).

Presso <https://lila-erc.eu/query/> è disponibile un'interfaccia grafica che consente di operare ricerche sulla Knowledge Base a partire dalle entrate della Lemma Bank. La Figura 4 mostra uno screenshot dell'interfaccia che presenta il risultato di una query che cerca le entrate della Lemma Bank che hanno lemma=aestimo e pos=verb (pos: part of speech). Nella parte bassa della Figura è presentato l'unico lemma corrispondente ai criteri di query. Sulla riga dell'output relativo a aestimo, oltre al nome del lemma e alla sua parte del discorso sono riportate alcune icone. Un gruppo di quattro icone indica le risorse lessicali in cui è presente il lemma in questione: nell'ordine, Word Formation Latin, il dizionario di Lewis & Short, Latin WordNet e il dizionario etimologico di De Vaan. Cliccando su una di queste icone, vengono mostrati i contenuti dell'entrata lessicale nella risorsa in questione. L'icona rettangolare con tre righe è un link al datasheet del lemma, ovvero una pagina che riassume le triple del Soggetto (in questo caso, il lemma aestimo, ovvero l'individuo con URI <https://lila-erc.eu/data/id/lemma/87940>). Infine, l'icona costituita da tre piccole palle rimanda alla visualizzazione LodLive del nodo del lemma aestimo. Un altro servizio di LiLa è l'endpoint presso cui comporre e lanciare query SPARQL sulla Knowledge Base (<https://lila-erc.eu/sparql/>). Una serie di query precompilate è messa a disposizione degli utenti che non avessero dimestichezza con il linguaggio SPARQL.

CONCLUSIONI

Dopo essersi concentrata per decenni sullo sviluppo di raccolte di dati linguistici lessicali e testuali, oltre che di strumenti per analizzarli automaticamente, alla svolta del nuovo millennio la ricerca di area linguistico-computazionale si è trovata davanti alla sfida, ineludibile, di valorizzare al meglio questa massa di (meta)dati, non solo in quanto essenziale supporto all'addestramento di strumenti di TAL in modalità machine-learning, ma anche come documentazione a fondamento di ricerche linguistiche-teoriche empiricamente motivate.

Ad oggi, l'approccio che sembra essere più promettente perché tale valorizzazione si realizzi pienamente consiste nello sviluppo di un ecosistema condiviso e aperto (ovvero, accessibile ed estendibile) in cui i (meta)dati delle risorse linguistiche possano interagire, fornendo agli utenti la possibilità di combinarli secondo esigenza.

Applicare i principi del paradigma Linked Data alle risorse linguistiche è il modo su cui la ricerca sta attualmente lavorando per portare a compimento un siffatto ecosistema interoperabile. Si tratta di un esempio, auspicabilmente virtuoso, di interdisciplinarietà: un paradigma sviluppato originariamente per mettere in atto gli obiettivi del Semantic Web è applicato a (meta)dati linguistici e, nello specifico, a testi e lessici latini. Il naturale e intimo rapporto che gli studi classici mantengono con l'evidenza testuale è la ragione di fondo che spinge e motiva questa interdisciplinarietà: come il latino è stata una delle prime lingue trattate a computer, grazie ai lavori di padre Busa, così oggi il latino è la lingua che può vantare il più granulare livello di interoperabilità tra le sue risorse grazie alla LiLa Knowledge Base, che consente l'interazione a livello della singola occorrenza di parola e della singola entrata lessicale.

L'obiettivo più prossimo è fare vivere davvero LiLa, portando le risorse digitali, gli strumenti computazionali di analisi linguistica e la loro interoperabilità sul tavolo di lavoro quotidiano del classicista: è un'ulteriore sfida, che riguarda non solo la ricerca, ma anche, e forse soprattutto, la formazione alla ricerca. Non sarà banale affrontarla, dato un certo grado di conservatorismo riottoso non infrequente nel mondo degli studi classici: ma è inevitabile.

Ringraziamenti

Il progetto "LiLa: Linking Latin" è finanziato dallo European Research Council (ERC) nell'ambito del programma Horizon 2020 – Grant Agreement N. 769994.

BIBLIOGRAFIA

Bamman, D. & Crane, G. (2007), *The Latin Dependency Treebank in a cultural heritage digital library*, in Sporleder, C., van den Bosch, A. & Grover, C. (eds.), *Proceedings of the Workshop on Language Technology for Cultural Heritage Data (LaTeCH 2007)* (33-40), Prague: Association for Computational Linguistics.

Berners-Lee, T. (2006), *Linked Data*, <https://www.w3.org/DesignIssues/LinkedData.html>.

Broeder, D., Windhouwer, M., Van Uytvanck, D., Goosen, T. & Trippel, T. (2022), *CMDI: a component metadata infrastructure*, in Arranz, V., Broeder, D., Gaiffe, B., Gavrilidou, M., Monachini, M. & Trippel, T. (eds.), *Proceedings of the Workshop "Describing language resources with metadata: towards flexibility and interoperability in the documentation of language resources"* (1-4), Paris: European Language Resources Association.

Busa, R. (1974-1980), *Index Thomisticus*, Stuttgart-Bad Cannstatt: Frommann-Holzboog.

Camarda, D.V., Mazzini, S. & Antonuccio, A. (2012), *LodLive, exploring the web of data*, in Sack, H., Pellegrini, T., Presutti, V. & Pinto, H.S. (eds.), *Proceedings of the 8th International Conference on Semantic Systems (197-200)*, New York: Association for Computing Machinery.

Cecchini, F.M., Passarotti, M., Marongiu, P. & Zeman, D. (2018), *Challenges in converting the Index Thomisticus treebank into universal dependencies*, in De Marneffe, M.C., Lynn, T. & Schuster, S. (eds.), *Proceedings of the Second Workshop on Universal Dependencies (UDW 2018)* (27-36), Bruxelles: Association for Computational Linguistics.

Cecchini, F.M., Sprugnoli, R., Moretti, G. & Passarotti, M. (2020), *UDante: First Steps Towards the Universal Dependencies Treebank of Dante's Latin Works*, in Monti, J., Dell'Orletta, F. & Tamburini, F. (eds.), *Proceedings of the Seventh Italian Conference on Computational Linguistics (1-7)*, Bologna: CEUR Workshop Proceedings.

De Vaan, M. (2008), *Etymological dictionary of Latin and the other Italic languages*, Boston-Leiden: Brill.

Eckhoff, H., Bech, K., Bouma, G., Eide, K., Haug, D., Haugen, O.E. & Jøhndal, M. (2018), *The PROIEL treebank family: a standard for early attestations of Indo-European languages*, *Language Resources and Evaluation*, 52(1), 29-65.

Franzini, G., Peverelli, A., Ruffolo, P., Passarotti, M., Sanna, H., Signoroni, E., Venturi, V. & Zampedri, F. (2019), *Nunc Est Aestimandum: Towards an Evaluation of the Latin WordNet*, in Bernardi, R., Navigli, R. & Semeraro, G. (eds.), *Proceedings of the Sixth Italian Conference on Computational Linguistics (1-8)*, Bari: CEUR Workshop Proceedings.

Korkiakangas, T. (2021), *Late Latin Charter Treebank: contents and annotation*, *Corpora*, 16(2), 191-203.

Lassila, O. & Swick, R.R. (1998), *Resource description framework (RDF) model and syntax specification*, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.44.6030>.

Litta, E. & Passarotti, M. (2019), *(When) inflection needs derivation: a word formation lexicon for Latin*, in Holmes, N., Ottink, M., Schrickx, J. & Selig, M. (eds.), *Lemmata Linguistica Latina. Volume I: Words and Sounds* (224-239), Berlin-Boston: Walter de Gruyter GmbH.

Mambrini, F., Litta, E., Passarotti, M. & Ruffolo, P. (2021), *Linking the Lewis & Short Dictionary to the LiLa Knowledge Base of Interoperable Linguistic Resources for Latin*, in Fersini, E., Passarotti, M. & Patti, V. (eds.), *Proceedings of the Eighth Italian Conference on Computational Linguistics (1-7)*, Milano: CEUR Workshop Proceedings.

McCrae, J.P., Bosque-Gil, J., Gracia, J., Buitelaar, P. & Cimiano, P. (2017), *The Ontolex-Lemon model: development and applications*, in Kosem, I., Tiberius, C., Jakubicek, M., Kallas, J., Krek, S. & Baisa, V. (eds.), *Proceedings of eLex 2017 conference (19-21)*, Brno: Lexical Computing CZ s.r.o.

Minozzi, S. (2017), *Latin WordNet, una rete di conoscenza semantica per il latino e alcune ipotesi di utilizzo nel campo dell'Information Retrieval*, in Mastandrea, P. (a cura di), *Strumenti digitali e collaborativi per le Scienze dell'Antichità (123-134)*, Venezia: Edizioni Ca' Foscari.

National Research Council (US). *Automatic Language Processing Advisory Committee & ALPAC (1966), Language and Machines: Computers in Translation and Linguistics; a Report (Vol. 1416)*, National Academies.

Passarotti, M. (2019), *The Project of the Index Thomisticus Treebank*, in Berti, M. (ed.), *Digital Classical Philology. Vol. 10 of Age of Access? Grundfragen der Informationsgesellschaft (299-320)*, Berlin-Boston: Walter de Gruyter GmbH.

Passarotti, M., Saavedra, B.G. & Onambele, C. (2016), *Latin vallex. a treebank-based semantic valency lexicon for Latin*, in Calzolari, N., Choukri, K., Declerck, T., Grobelnik, M., Maegaard, B., Mariani, J., Moreno, A., Odijk, J. & Piperidis, S. (eds.), *Proceedings of the Tenth International Conference on Language Resources and Evaluation (2599-2606)*, Paris: European Language Resources Association.

Prud'Hommeaux, E. & Seaborne, A. (2008), *SPARQL Query Language for RDF. W3C*, <https://www.w3.org/TR/rdf-sparql-query/>

Schuurman, I., Windhouwer, M., Ohren, O. & Zeman, D. (2016), *CLARIN concept registry: the new semantic registry*, in De Smedt, K. (ed.), *Selected Papers from the CLARIN Annual Conference 2015 (62-70)*, Linköping: Linköping University Electronic Press.

Sprugnoli, R., Passarotti, M., Corbetta, D. & Peverelli, A. (2020), *Odi et Amo. Creating, Evaluating and Extending Sentiment Lexicons for Latin*, in Calzolari, N., Béchet, F., Blache, P., Choukri, K., Cieri, C., Declerck, T., Goggi, S., Isahara, H., Maegaard, B., Mariani, J., Mazo, H., Moreno, A., Odijk, J. & Piperidis, S. (eds.), *Proceedings of the Twelfth International Conference on Language Resources and Evaluation (3078-3086)*, Paris: European Language Resources Association.

Tenney, I., Dipanjan, D. & Pavlick, E. (2019), *BERT Rediscovered the Classical NLP Pipeline*, in *Proceedings of the 57th Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics (4593-4601)*, Florence: Association for Computational Linguistics.

Abstract

L'articolo descrive l'esperienza maturata dall'Istituto di Ricerca sulla Crescita Economica sostenibile del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR-IRCrES) nello sviluppo di repository e in particolare di Byterfly, una biblioteca digitale con requisiti di open source per architettura e software, open access per contenuti e open data per filosofia di conservazione, fruizione e riuso. Nato come progetto locale è ora parte di metacataloghi internazionali di primo piano.

This article describes the experience of CNR-IRCrES (National Research Council of Italy – Research Institute on Sustainable Economic Growth) in the development of Byterfly, an expanding digital library with open source requirements for its architecture and software, open access for its content and open data for its philosophy of preservation, use and reuse. Born as a local project, it is now part of leading international metacatalogues.

Keywords

Digital Library
Repository
Open source
Open access
Open data
Biblioteca digitale

Byterfly, il bruco, la crisalide e la farfalla: dall'OPAC locale al gateway internazionale

a cura di:

Grazia Biorci,
Giancarlo Birello,
Antonella Emina,
Anna Perin,
Isabella Maria Zoppi

Byterfly è un repository ossia una biblioteca digitale caratterizzata dall'aggettivo open e dal sostantivo crescita. Open rimanda a open access per contenuti; open data per filosofia di conservazione, fruizione e riuso; open source per architettura e software. Per quanto riguarda la crescita, in Byterfly crescono le pagine accessibili, gli oggetti conservati e le iniziative collaterali di invito alla lettura e all'utilizzo dei materiali, così come crescono costantemente i numeri degli accessi e dei download.

La prima iniziativa di digitalizzazione portata avanti dal CNR-IRCrES, denominata DigiBESS, risale al 2012 ed è stata realizzata in collaborazione con Ires Piemonte. Il suo scopo era dotare soggetti pubblici non specializzati di strumenti e competenze che consentissero di trattare fondi di dimensioni consistenti.

Il contesto di allora mostrava, almeno nei suoi contorni di base, un consolidamento della tecnologia per la riproduzione digitale di opere a stampa e la loro pubblicazione online su piattaforme interrogabili full-text. Tuttavia, risultava evidente che, mentre digitalizzare grandi fondi a scopo di preservazione era semplice, più complesso era pubblicarli e renderli ricercabili e fruibili online in modo efficace.

L'autentico salto di qualità, in questo campo, stava quindi nella dimensione dei fondi da digitalizzare oltre che nell'ampiezza e nell'efficacia degli strumenti di ricerca che si volevano offrire all'utenza. Le iniziative di pubblicazione di grandi fondi erano ancora relativamente rare, non solo in Italia, ma anche nel resto dell'Europa. Un importante esempio in merito è il progetto Europeana, inaugurato nel 2008[1] e partito con un solido appoggio politico, un budget significativo, partner qualificati e soluzioni tecniche avanzate. L'architettura progettuale di Europeana, basata sullo sviluppo di un portale federato di diversi archivi/biblioteche online, è un compromesso tra risorse importanti, ma non infinite, e un obiettivo ambizioso. Eppure, già nel 2012, proprio chi aveva maggiormente sostenuto l'iniziativa avanzava dubbi e riconosceva la difficoltà dell'impresa. Nel suo rapporto all'Assemblea Nazionale, il deputato francese Hervé Gaymard osservava:

“Cependant, le portail Europeana n'est pas aujourd'hui à la hauteur des espérances que le projet a suscitées. D'une part, la vision très large du contenu à numériser dans Europeana ne permet pas de définir un périmètre d'action très précis. Loin de se limiter au domaine du livre qui reste minoritaire, Europeana vise l'ensemble du patrimoine culturel et comporte

d'ailleurs principalement des images. D'autre part, Europeana ne bénéficie pas des moyens financiers nécessaires à la réalisation d'un projet de cette ampleur. Le portail souffre d'une faible fréquentation, d'un défaut d'organisation des données et d'un manque d'investissement de la part des États, chargés de financer la numérisation” (Gaymard, 2012).

L'evoluzione delle tecnologie sembrava promettere che anche le biblioteche con budget contenuti potessero digitalizzare collezioni di grandi dimensioni in tempi rapidi.

BESS (Biblioteca elettronica di scienze sociali ed economiche del Piemonte), gruppo di cooperazione composto da 15 biblioteche e centri di documentazione di enti di ricerca, università e fondazioni, mirava a favorire una maggiore diffusione sul territorio dell'informazione socioeconomica, grazie all'impiego delle nuove tecnologie dell'informazione e della ricerca via internet, incentivando una maggiore collaborazione interbibliotecaria. Data questa premessa, si è scelto di svolgere il lavoro mettendo in rete più partner per raggiungere una massa critica di collezioni, di enti partecipanti, di risorse umane, di competenze e di utenza tale da giustificare l'investimento in un'infrastruttura completa. La scelta poggiava su riflessioni teoriche ed esperienze pregresse, come quelle riportate da Anna Galluzzi in Biblioteche e cooperazione (2004) e sulle osservazioni di Richard Sennett in Together (2012).

La rete adottata faceva perno sul doppio pivot di territorio e disciplina, cioè istituzioni collegate da prossimità geografica e specializzazione comune nell'ambito delle scienze umane. Anche per quanto riguarda la digitalizzazione, la scelta di lavorare per area geografica e per affinità disciplinare ha costituito un vantaggio evidente grazie alla logistica semplificata e alla possibilità di realizzare collezioni online dedicate a un'utenza omogenea con interessi coerenti e con una rete di soggetti che contribuivano a popolare un unico punto di accesso. L'idealtipo di rete a cui il progetto piemontese si è ispirato è quello della Bayerische Landesbibliothek Online, sviluppato dalla Biblioteca di stato della Baviera insieme a una rete di altre biblioteche e istituzioni culturali bavaresi (BESS e Kempf, 2008). Naturalmente, le dimensioni e la dotazione economica del progetto tedesco, garantite da un costante finanziamento pubblico, erano di ordine decisamente maggiore rispetto a DigiBESS, che pure ha potuto contare sul supporto finanziario della Compagnia di San Paolo di Torino per un decennio, in particolare per l'investimento iniziale, ma soprattutto per il sostentamento

costante del personale dedicato, impiegato nel laboratorio di digitalizzazione.

L'architettura funzionale del programma piemontese DigiBESS prevedeva un unico centro di digitalizzazione e un unico repository costituiti da un laboratorio di digitalizzazione; hardware e software per il post processing (raddrizzamento, scontornamento e conversione dei formati delle immagini); il riconoscimento ottico dei caratteri e, infine, un repository che utilizzava programmi totalmente open source.

L'appassionante esperienza pionieristica di DigiBESS, le competenze acquisite e l'architettura disegnata hanno consentito la realizzazione di Byterfly, sua naturale evoluzione. Inaugurata dal CNR-IRCrES nel 2017, Byterfly conta attualmente più di 1.700.000 pagine corrispondenti a 14.927 volumi, quasi 12.000 immagini e video. I fornitori di contenuti (provider) sono 25 e le collezioni 99.

I documenti delle collezioni racchiudono un pezzo di storia del pensiero sociale ed economico del Piemonte. Si tratta di volumi appartenenti all'Università di Torino (biblioteca Bobbio e biblioteca di Economia e Management) e della Fondazione Einaudi; periodici del Gruppo Fiat (FGA Automotive) e della Camera di Commercio di Torino. Oltre a queste collezioni, sono presenti documenti del Museo dell'Automobile di Torino; libri d'arte della Fondazione 1563 per Arte e Cultura di Torino; libri antichi di teologia e religione, risalenti ai secoli XVI-XVIII, forniti dall'Ordine dei Minimi di San Francesco di Paola; volumi rari e antichi di scienza e tecnica (dal XVI al XIX secolo), patrimonio del CNR-IRCrES. Inoltre, vi è depositato tutto l'archivio di materiali, libri e immagini del festival musicale internazionale MITO SettembreMusica, organizzato ogni anno a Torino e Milano. Sono altresì presenti collezioni della Fondazione Olivetti, della Fondazione Agnelli, della Fondazione Gramsci, nonché una collezione di bilanci di impresa. I documenti sono in italiano, latino, inglese, francese, spagnolo e tedesco.

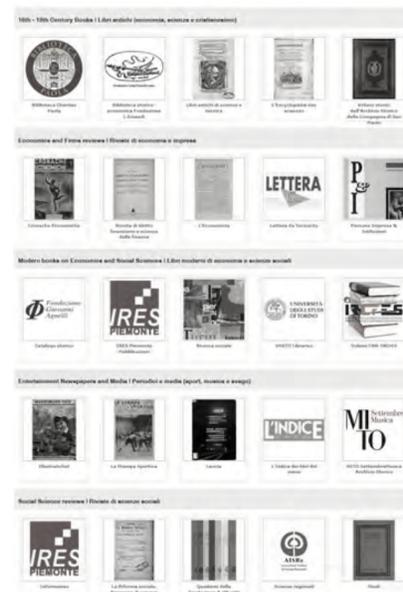


Per meglio orientare l'utente, i materiali sono stati raggruppati nella homepage in cinque macro aree:

- 16th – 19th Century Books / Libri antichi (economia, scienza e cristianesimo)
- Economics and Firms reviews / Riviste di economia e impresa
- Modern books on Economics and Social Sciences / Libri moderni di economia e scienze sociali
- Entertainment Newspapers and Media / Periodici e media (sport, musica e svago)
- Journals of social sciences / Riviste di scienze sociali

Fig. 1

Homepage di Byterfly
(<https://www.byterfly.eu/>)



La filosofia che guida la composizione, cioè l'architettura, anche nel senso di struttura tecnica, si riassume nella necessità di preservare, di condividere e di rendere leggibili a video e riutilizzabili documenti di alto interesse nelle scienze umane, sociali ed economiche. Questa linea di pensiero si innesta sulle cinque regole che fondano la scienza biblioteconomica, elaborate da Shiyali Ramamrita Ranganathansu (1892-1972):

- I libri sono fatti per essere usati
- A ogni lettore il suo libro
- A ogni libro il suo lettore
- Risparmia il tempo del lettore
- La biblioteca è un organismo che cresce

Un repository, dunque, è una biblioteca con una collezione di oggetti digitali finalizzati (testi, immagini, file audio e video), memorizzati e combinati con metadati che ne forniscono informazioni e dettagli indispensabili per facilitare la ricerca e la diffusione degli oggetti anche su altri portali.

CNR-IRCrES, con il suo IT Office e la biblioteca, gestisce e mantiene diversi repository dal 2012. Il brand Byterfly è stato implementato come nuovo repository proprio in nome della prima legge della biblioteconomia ossia "I libri sono fatti per essere usati". Oggi, rendere i libri disponibili a tutti i lettori significa caricarli in un sito online accessibile, raggiungibile e fruibile.

All'origine di Byterfly c'è la scelta di utilizzare il sistema di memorizzazione e gestione degli oggetti digitali Fedora Repository, acronimo di Flexible Extensible Digital Object Repository Architecture e Islandora. I software sono il risultato di un lavoro condiviso nella vasta comunità open-source[2]. In particolare, Fedora Repository è una base astratta che definisce un contesto e delle regole per l'organizzazione di oggetti digitali selezionati, pensati per sistemi di conservazione di opere digitali a lungo termine, in grado di gestire grosse quantità di dati, in modo flessibile, con l'intento di poter trattare i più svariati tipi di item.

Poiché la libertà e la semplicità del rapporto libro-lettore sono elementi cardine di Byterfly, l'interfaccia web verso gli utenti è basata sul CMS (Content Management System) Drupal, uno strumento open source, versatile, aperto e personalizzabile.

Per quanto riguarda la visualizzazione a monitor degli oggetti digitali raccolti in Byterfly, questa è studiata per essere intuitiva, per favorire la libertà della ricerca e la semplicità nel rapporto libro-lettore. Per ottenere ciò, Byterfly si avvale di Islandora[3], che, tra i vari moduli e componenti, ha realizzato due elementi particolarmente interessanti per il progetto: il viewer e il sistema di ricerca. Il viewer è un componente basato su Internet Archive Bookreader che permette la lettura online dei libri, in una visualizzazione molto realistica. Il titolo è richiamato direttamente dal repository e produce la visualizzazione delle singole pagine di un libro come se fosse aperto sulla scrivania davanti all'utente. Ad ogni pagina corrisponde una trascrizione in caratteri a stampa prodotta dal sistema di riconoscimento ottico dei caratteri (OCR, Optical Character Recognition). Quest'opzione è particolarmente apprezzata se i caratteri del testo originale sono antichi, il che, a volte, rende la lettura meno agevole. Quanto mai utile è offrire la possibilità

di ingrandire le immagini per scoprirne maggiori dettagli e di navigare liberamente tra tutte le pagine del volume.

Elemento fondamentale per la fruizione delle risorse in Byterfly è la facilità di ricerca per titoli, autori, soggetti, date. La realizzazione di questa interfaccia intuitiva è il risultato di un processo di indicizzazione e metadatozione attraverso la piattaforma Solr[4] [i], personalizzata nella configurazione, per ottenere l'indicizzazione full-text dei testi dei volumi e dei metadati. Il risultato permette sia la ricerca per parole chiave nei dati descrittivi delle opere, con possibilità di filtri suggeriti dallo stesso sistema di indicizzazione (facet), sia la ricerca full-text nel contenuto dei libri, che può essere abbinata o utilizzata in alternativa. Per ottenere ciò, i moduli Islandora sono stati adattati per la resa a monitor del risultato della ricerca, cioè le parti di testo contenenti le parole o le parole chiave ricercate appaiono evidenziate e il collegamento alla specifica pagina nel libro risulta attivo.

Fig. 2

Risultato di una ricerca libera esemplificativa. La parola "turin" è reperibile nelle pagine indicate in basso dai link blu
(<https://www.byterfly.eu/islandora/object/librib%3A623590#mode/2up>).

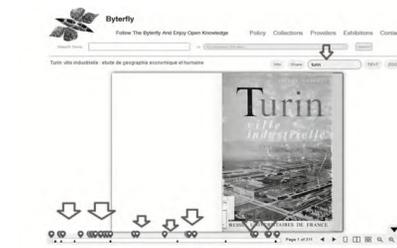


Fig. 3

Risultato di una ricerca libera esemplificativa, così come appare all'interno di un testo. Il termine "carrefour" è evidenziato e immediatamente visibile
(<https://www.byterfly.eu/islandora/object/librib%3A623590#page/72/mode/2up>).



Infine, Byterfly occupa uno spazio significativo all'interno della rete internazionale dei diversi sistemi di cataloghi online, e in particolare in metacataloghi come Europeana e WorldCat grazie all'utilizzo dei protocolli comuni di metadatozione Dublin Core (Dublin Core Metadata Initiative, in acronimo DCMI) e di harvesting che rispondono alle specifiche di entrambi i collettori. WorldCat è la più grande rete mondiale di contenuti e servizi bibliotecari, dove la maggior parte delle persone inizia la sua ricerca di informazioni. Byterfly ha un rapporto diretto con questo metacatalogo e vi condivide direttamente i propri contenuti. Per quanto riguarda Europeana, invece, il rapporto è indiretto, mediato dall'agenzia del Ministero della Cultura, CulturalItaliaOnline, che li riversa periodicamente. Inoltre, Byterfly ha lavorato per permettere la visualizzazione immediata degli oggetti sul portale di Europeana tramite l'innovativo protocollo IIIF, arricchendo quindi la fruizione per l'utente.

Fig. 4

Dal portale Europeana è possibile sfogliare direttamente una risorsa presente in Byterfly
(https://www.europeana.eu/it/item/668/libria_50653)



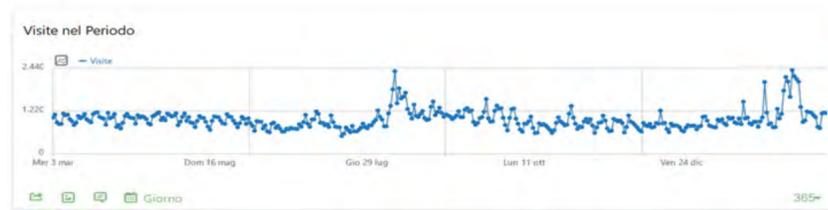
Byterfly integra informatica e biblioteconomia attraverso un lavoro avvincente e costruttivo, che ha permesso di approfondire tecnologie consolidate e di conoscerne di nuove, sviluppando, coerentemente con la filosofia dalla comunità open source, soluzioni aperte, di facile replica in altri contesti e riutilizzabili eventualmente da altri progetti. Per tale motivo, tutta la documentazione prodotta è disponibile in rete sul sito di sviluppo[5].

Quando è cominciata quest'avventura nel 2005, come anticipato, non era prevedibile la capacità di penetrazione del web, che a gennaio 2022 si attestava al 62,5% della popolazione mondiale[6], e neppure era immaginabile il riscontro che avrebbe ottenuto il repository, che oggi conta un numero di accessi e download costante. Per dare un'idea concreta, come si vede nel grafico 1, le visite giornaliere per il periodo 3 marzo 2021 – 3 marzo 2022 si attestano su un livello medio di 1.200 visite giornaliere.



Grafico 1

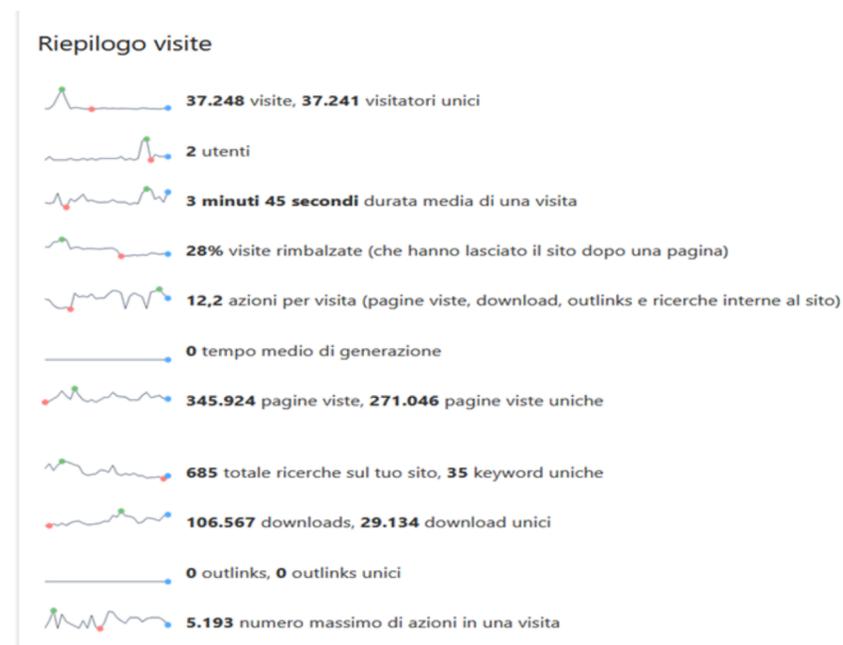
Visite giornaliere, periodo 3 marzo 2021 – 3 marzo 2022



Dal grafico 2 possiamo ricavare alcuni dati relativi al mese di febbraio 2022 che attestano più di 37.000 visite al sito, con la visualizzazione di 300.000 pagine e lo scarico di 29.000 oggetti (pdf /tiff /txt).

Grafico 2

Riepilogo visite mese di febbraio 2022.



Un altro obiettivo che il gruppo di lavoro persegue consiste nel trovare strade per avvicinare il pubblico alla biblioteca e alle sue risorse attraverso operazioni di divulgazione e proposte di percorsi guidati di lettura, anche coinvolgendo altri soggetti. Fra le proposte sperimentate a livello locale, in stretta collaborazione con il territorio, vi sono l'installazione multimediale **Macchingegno**[7], collocata presso l'Ecomuseo del Freidano (Settimo Torinese), e il video Patrimonio culturale, ingegno e tecnologia: dall'energia muscolare all'energia atomica verso l'energia pulita e rinnovabile. Entrambi sono basati su una selezione di testi e immagini di libri antichi e rari di storia della tecnica, patrimonio del CNR-IRCrES. Questi sono stati digitalizzati e resi fruibili nel repository con tre precisi obiettivi: il primo è di permettere la loro lettura e fruizione – eventualmente arricchite con adds multimediali – anche al di fuori dei circuiti privilegiati dell'accademia. Il secondo è quello di contribuire a risolvere i problemi legati alla consultabilità di volumi rari o antichi e le difficoltà relative alla loro reperibilità e dispersione sul territorio. Il terzo obiettivo è quello di superare, con la fruizione online, i problemi relativi all'estrema fragilità

di questi materiali bibliografici. Il valore aggiunto dell'operazione è quello di mettere a disposizione del vasto pubblico risorse di grande valore storico, utili per lo sviluppo di una coscienza critica scientifica e storica. Per il mondo del web, invece, è stata aperta la sezione Exhibitions, ossia mostre digitali, ancora in fase di consolidamento, con una prima realizzazione sperimentale su 1919. Cronache dalla Storia: immagini e documenti d'archivio. Dal quotidiano alla voglia di cambiamento. Si tratta di un percorso con documenti selezionati, commentati e valorizzati per offrire all'utente un'esperienza di fruizione guidata all'interno del repository[8].

Byterfly è un'opera aperta, in continua evoluzione, secondo quanto espresso dalla quinta regola d'oro della biblioteconomia: "una biblioteca è un organismo che cresce". In quest'ottica è attiva una collaborazione con il "Metropolitan New York Library Council" per lo studio, la realizzazione e lo sviluppo di repository basati su "Archipelago", architettura moderna per la conservazione e presentazione di oggetti digitali che sicuramente sarà il trampolino per il successivo balzo evolutivo di Byterfly.

1. Gli autori sono parte dello staff del CNR-IRCrES che collabora a Byterfly. L'ideazione complessiva e l'architettura dell'infrastruttura tecnica sono il risultato dell'attività decennale di Anna Perin e del team ICT che fa riferimento a Giancarlo Birello. Grazie Biorci, Antonella Emina e Isabella Maria Zoppi sono state integrate al gruppo nel 2015, per studiare e sperimentare attività divulgative, oltre che dare supporto all'ampliamento del repository. Per approfondire l'evoluzione dell'idea e della realizzazione della biblioteca digitale si vedano in particolare le pubblicazioni citate in <https://www.ircres.cnr.it/index.php/it/staffircres/17-cv>

BIBLIOGRAFIA

Bertolla, G., Birello, G., & Perin A. (2012), *DigiBESS: una biblioteca digitale open source: Architetture aperte per l'archiviazione e la conservazione a lungo termine di opere digitali*. "Biblioteche Oggi", 30(6).

Commissione Digitalizzazione BESS, & Kempf, K. (2008). *Il Münchener Digitalisierungszentrum e lo stato dell'arte degli scanner automatici*. "Biblioteche Oggi", 26 (8), pp. 39-45.

Galluzzi, A. (2004), *Biblioteche e cooperazione. Modelli, strumenti, esperienze in Italia*, Milano: Editrice Bibliografica, 2004.

Gaymard, H. (2012), *Rapport fait au nom de la Commission des Affaires culturelles et de l'Éducation sur la proposition de loi, adoptée par le Sénat, relative à l'exploitation numérique des livres indisponibles du XXe siècle*, <http://www.assemblee-nationale.fr/13/pdf/rapports/r4189.pdf>

Sennett, R. (2012), *Together. The Rituals, Pleasures and Politics of Cooperation*. London: Allen Lane / Penguin Books.

REFERENZE

1. <https://www.europeana.eu/it>
2. <https://www.islandora.ca/>
3. Framework open source sviluppato dalla biblioteca Robertson della UPEI (University of Prince Edward Island, Canada), che costituisce un sistema completo e perfettamente integrato di congiunzione e coordinamento tra il repository Fedora Commons e il CMS Drupal, rendendo quest'ultimo l'interfaccia tramite la quale amministrare e presentare i contenuti del repository.
4. Sviluppata dall'Apache Software Foundation.
5. <http://dev.digibess.it/>
6. Dati del report Digital 2022 <https://wearesocial.com/it/blog/2022/01/digital-2022-i-dati-globali/>
7. <https://www.youtube.com/watch?v=xeAFM3mVyA&t=1s>
8. Fra i risultati, va citata anche la precedente sperimentazione legata al progetto Fame e abbondanza nella narrazione popolare in Piemonte. La realizzazione del sito ha utilizzato le potenzialità di conservazione, accessibilità, ricerca e duttilità proprie del repository, per raccogliere e valorizzare documenti di diversa natura. Il materiale raccolto comprende diverse forme della narrazione breve (fiabe, poesie, canzoni, racconti, memorie e testimonianze in video e in testo) tra fine Ottocento e oggi, insieme a materiali che possono fornire informazioni aggiuntive all'utente e orientarlo all'interno di percorsi di lettura.

a cura di:
**Mario
Fois**

Per un'Europa digitale

Abstract

Riflettere sul futuro delle tecnologie digitali come inizio della costruzione di una strada europea per una nuova cultura digitale. Una cultura lontana da una logica di sfruttamento e controllo che punti invece alla costruzione di un nuovo 'umanesimo digitale'. In questo contesto anche il design può contribuire ad immaginare scenari e soluzioni per favorire la formazione di una coscienza collettiva e democratica più consapevole.

Reflecting on the future of digital technologies as the beginning of the construction of a European road to a new digital culture. A culture far from a logic of exploitation and control that points instead to the construction of a new digital humanism. In this context, design can also help to imagine scenarios and solutions to foster the formation of a more conscious collective and democratic consciousness.

Quando nel mese di gennaio su sollecitazione di Carmine Marinucci abbiamo iniziato a ragionare con Mauro Palatucci e i nostri studenti dell'ISIA Roma Design Experience su come interpretare in chiave digitale i valori espressi dal manifesto di Ventotene, siamo rimasti colpiti dalla genesi del lucido disegno europeista: merito di un piccolo gruppo di intellettuali in totale isolamento su un'isoletta sperduta in mezzo al mare, con l'eco drammatico di una guerra mondiale.

Confinati e isolati dal mondo, Altiero Spinelli, Ernesto Rossi, Eugenio Colorni e Ursula Hirschmann, personalità provenienti da esperienze e da culture politiche differenti, elaborano un percorso, politico ed esistenziale che li conduce alle idee del Manifesto. Nell'inverno del '41 arriva sull'isola, quasi messaggio nella bottiglia, un primo libricino di Luigi Einaudi seguito da un paio di volumetti

di federalisti inglesi che suggeriscono l'idea centrale del nuovo progetto: sostituire ai nazionalismi «la sobria proposta di creare un potere democratico europeo» come unica soluzione per superare l'autarchia economica degli stati e scongiurare lo spettro della guerra.

La situazione straordinaria in cui viene elaborato il 'manifesto' ci appare come uno di quei casi in cui condivisione e dialogo, anche in situazioni limite, possono generare ideali in grado di cambiare il mondo.

Ideali che cominciano a viaggiare con la diffusione del testo stampato clandestinamente e sulle gambe di un ristretto gruppo di coraggiosi per poi, in un contesto in cui il ricordo della guerra è ancora fresco, favorire la nascita delle prime forme di integrazione europea.

Mai però avremmo pensato che solo un mese dopo l'inizio di questi ragionamenti la guerra sarebbe tornata a suscitare riflessioni ed emozioni, costringendoci a ripensare l'idea di Europa non solo come semplice 'casa comune' ma come 'difesa' dei valori democratici e di libertà.

Una situazione in cui gli ideali federalisti acquisiscono nuovo valore e necessitano, oggi ancor più di prima, di proposte che ne favoriscano la diffusione e la comprensione soprattutto tra le nuove generazioni e, più in generale una riflessione sui futuri sviluppi della tecnologia in rapporto alle istanze democratiche.

Una prima riflessione critica sull'uso delle tecnologie in questo campo può iniziare osservando come la formazione di una coscienza collettiva, e il semplice scambio di opinioni avviene nel nostro tempo.

L'evoluzione digitale infatti, ha portato spesso ad una perdita di occasioni di incontro e di condivisione collettiva di esperienze e passioni rendendo più difficile lo sviluppo di un 'sentire comune' come base su cui costruire un'idea di convivenza.

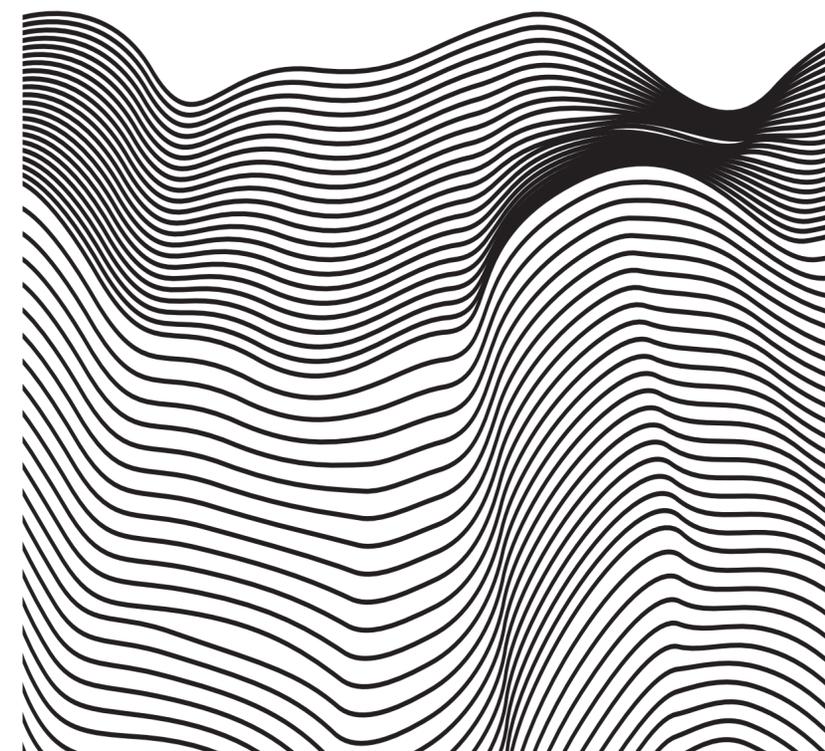
Basti pensare a come, anche nei settori dello svago e del divertimento, si sia trasformata la fruizione di un film o di una partita di calcio: dalla sala o dallo stadio immersi tra i propri simili alla tv osservata in solitaria dal divano, per non parlare della progressiva perdita di rilevanza di comizi o assemblee un tempo fondamentali manifestazioni della politica.

Sono state proposte e sono diventate prevalenti, spesso per questioni commerciali, modalità di fruizione individuali 'digitali' che incasellano le esperienze di ogni individuo in campi prestabiliti e controllati da algoritmi, al posto di quelle tradizionali 'fisiche' e molto più condivise, dove anche godere di uno spettacolo

è spesso l'occasione o il pretesto per incontrare gli altri e scambiare delle opinioni.

Considerando che difficilmente la storia torna sui suoi passi diventa utile riflettere su un diverso paradigma digitale che rimetta al centro l'uomo e le relazioni tra le persone anche e soprattutto attraverso la tecnologia.

"Ventotene digitale", progetto di divulgazione e diffusione dei valori europeisti del "Manifesto di Ventotene" attraverso l'elaborazione di concept che propongono nuove logiche di condivisione, ISIA Roma Design.



Nelle istituzioni europee è ormai chiara la necessità di colmare il divario con l'America e la Cina favorendo la ricerca nel campo delle tecnologie digitali e la loro diffusione nel mercato e, per aiutare cittadini e imprese è stato lanciato il programma 'Europa digitale' che affronta i temi del supercalcolo, dell'intelligenza artificiale e delle competenze digitali diffuse. È altrettanto chiara l'esigenza di limitare lo strapotere dei 'giganti digitali' USA e il loro 'disinvolto' utilizzo dei dati dei cittadini europei e questa consapevolezza è rappresentata dalla attuazione del GDPR (il regolamento europeo per la privacy) e dalle recenti risoluzioni comunitarie sulle attività di Google.

Meno chiara è apparsa fino ad ora la consapevolezza della necessità di una riflessione sul modello di cultura digitale che si vuole perseguire. L'affrancamento dallo strapotere della Silicon Valley, portatrice di un modello dove spesso sono le persone a doversi adeguare alla tecnologia, con i grandi player che promettono di «rendere il mondo più aperto e connesso» ma in realtà raccolgono una mole immensa di dati che manipolano e rivendono, configurando il più imponente sistema di controllo delle informazioni mai esistito, non costituisce di per sé il tentativo di immaginare un nuovo paradigma culturale.

Ricordare che il 'web' nasce da un'idea elaborata al CERN di Ginevra prima di essere 'regalato' al mondo dovrebbe far riflettere sulle possibilità e sui limiti del contributo europeo all'innovazione digitale: grandi intuizioni ma scarse capacità di sfruttarle e di mantenerne il controllo.

Proporre come alternativa al modello imperante «un umanesimo digitale (che) non trasforma l'essere umano in una macchina e non interpreta le macchine come esseri umani» potrebbe essere il punto di partenza, uno stimolo per favorire lo sviluppo di progetti digitali che abbiano realmente le persone e i loro diritti al centro e che favorisca la diffusione di ideali di democrazia ed eguaglianza.

La pandemia ci ha fatto capire che è possibile utilizzare le tecnologie digitali 'anche' per riavvicinare le persone, ad esempio quando

la distanza e l'isolamento non sono una condizione volontaria ma una contingenza per la quale è necessario andare oltre e anche il design europeo può contribuire oggi ad immaginare soluzioni innovative: prefigurare scenari dove attraverso il supporto del digitale sia possibile fare esperienze che ci avviino alla conoscenza della storia e della cultura, allo sviluppo del pensiero e dei valori democratici.

Ad esempio progettare sistemi che consentano di superare le distanze e le differenze culturali e linguistiche che ancora rendono difficile una comunicazione diretta e una reciproca comprensione. Immaginare la mediazione di esperienze immersive concepite secondo un nuovo 'design delle relazioni', lontano dall'interferenza e dalla manipolazione di algoritmi nascosti, per recuperare la possibilità di condividere idee e cultura in prima persona in reale 'connessione' con gli altri. Immaginare e costruire un'alternativa europea realmente libera e multiculturale, al modello dominante dei social network 'made in USA' che contribuisce invece alla creazione di realtà estremamente soggettive e polarizzate che non favoriscono un reale e positivo confronto tra le persone e le diverse opinioni, provocando spesso la negazione del concetto stesso di verità.

Diventa quindi fondamentale pensare e progettare a partire da una logica che vede l'interconnessione tra le parti, persone e luoghi, come un sistema che produce qualcosa di assolutamente diverso dai singoli elementi che lo compongono, dove le dinamiche relazionali innescate fra tecnologia ed essere umano sono realmente pensate a partire dalle esigenze di quest'ultimo in un'ottica di sviluppo collettivo e non di arricchimento di pochi che ne controllano il funzionamento.

Panchine d'Europa

Modalità operativa



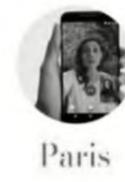
Luogo d'incontro



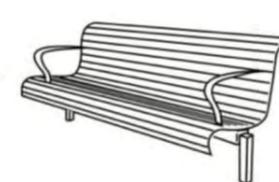
Contenuti Ar



Discussione e scambio



Paris



Connessione



Roma



Una complessità che potrebbe trovare corrispondenza anche nella concezione federalista e democratica europea che ci costringa a pensare e ad agire secondo una logica in cui il tutto (l'Europa) è diverso dalla semplice sommatoria delle parti che lo compongono (gli Stati nazionali) e in cui l'interconnessione e lo scambio fra i sistemi (le diverse culture europee con le altre culture del mondo) diventa il paradigma dominante attraverso il quale interpretare molte delle trasformazioni e delle crisi in atto per immaginare nuove soluzioni a problemi comuni.

REFERENZE

1. Mark Zuckerberg, 2017
2. Umanesimo digitale: Un'etica per l'epoca dell'Intelligenza Artificiale, Julian Nida-Rümelin e Nathalie Weidenfeld, 2018

a cura di:
**Piero
Chiabra**

Il prof Muscolo e la gamificazione dell'apprendimento

Chi abbia letto quel bellissimo e divertente libro che è "Il giornalino di Gian Burrasca", di Vamba, ha ben presente chi sia il prof. Muscolo. Questo personaggio, siamo nei primi anni del XX secolo, è l'insegnante di greco del giovane Giannino Stoppani, il protagonista del romanzo, ed è stato soprannominato dai suoi alunni (il nome originale è ignoto) "prof. Muscolo" perché, durante le sue lezioni, pretende non solo la più totale attenzione e il più completo silenzio, ma anche l'assoluta immobilità da parte di tutti gli studenti, interrompendo ogni tanto il discorso per urlare loro "Tutti fermi! Tutti zitti! Guai se vi vedo muovere un muscolo del viso!".

La figura del prof. Muscolo è ovviamente esagerata per ottenere un effetto comico, però, come molte altre cose in quel libro, è altamente rappresentativa di un modo di essere comune nella nostra tradizione, e, in particolare, nella nostra tradizionale cultura scolastica: una trasmissione rigida del sapere, che evita la discussione, impartita da una auctoritas incontestabile, verso un auditorio completamente passivo, che deve solo acquisire (meglio se a memoria) le nozioni impartite, senza neanche non solo discuterle (per carità!), ma neanche avere occasioni di approfondimento, di interiorizzazione, di elaborazione personale.

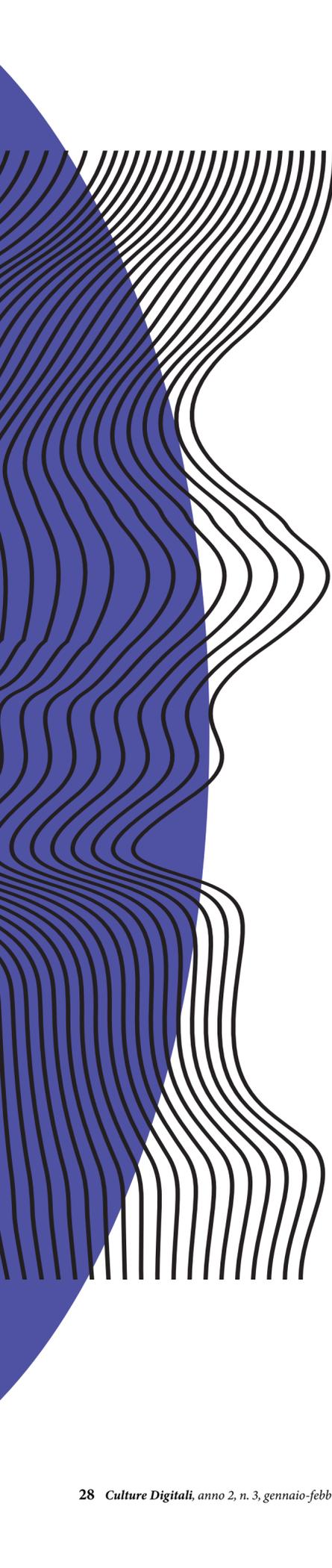
Questo modello, che è stato centrale per molto tempo nella scuola italiana, non è stato, duole dirlo, ancora superato neanche oggi.

E questo è un grosso problema.

Se quel modello infatti, poteva essere nonostante tutto valido per impartire insegnamenti in un mondo statico, in cui la cultura era consolidata, immutabile (o mutevole molto lentamente), e strutturata su modelli idealistico-umanistici considerati, a torto o a ragione, eterni, esso viene completamente a risultare inefficace e obsoleto quando si tratti di fornire elementi di cultura, relativamente a qualunque materia, in un mondo che si evolve ad un ritmo sfrenato, in una società in perenne cambiamento, pervasa da una cultura soprattutto scientifica in rapidissimo progresso, e nel quale la vita, in tutti i suoi aspetti, anche quelli di ogni giorno, è dominata da tecnologie sempre più complesse e più pervasive, ed esse stesse in tumultuosa evoluzione: tipologie di culture scientifico-tecnologiche nelle quali oltretutto, sempre più spesso, i (pochi) professori Muscolo superstiti devono confessare la loro incompetenza.

Il sistema deve cambiare. E il cambiamento è iniziato.

Partendo dall'insegnamento di Maria Montessori, la prima a infrangere questi schemi tradizionali, sono stati sviluppati nel mondo in questi ultimi anni numerosi tentativi per giungere ad un nuovo concetto di scuola altamente innovativo, in cui gli alunni "amino imparare", perché sono indotti ad apprendere in maniera naturale, spontanea e non costrittiva. La parola d'ordine, in questo caso, è "gamification": riutilizzare per l'insegnamento, anche di materie complesse, quella modalità di apprendimento che è la più naturale per l'essere umano, e che lo ha accompagnato sin da quando si è evoluto dallo stato animale: il gioco. Ovviamente, la cosa non è così banale, una cosa è una scuola, un'altra è un parco giochi: bisogna strutturare modalità di insegnamento che adottino il gioco come strumento di apprendimento in modo tale da trasmettere insieme di conoscenza coordinati e coerenti, in modo da definire un percorso formativo che porti alla padronanza e alla corretta gestione dei contenuti forniti (se lo si può fare per un videogioco, strutturato su vari livelli gerarchici interconnessi...); al tempo stesso è utile sfruttare le modalità avanzate permesse dalla tecnologia per strutturare giochi i quali, oltre a fornire nozioni e contenuti tecnici e culturali siano in grado anche di provvedere occasioni di sviluppo dei cosiddetti "soft skill", vale a dire di quelle capacità attitudinali e caratteriali, quali l'abilità di comunicazione, la capacità di svolgere lavoro in gruppo, l'approccio razionale



e strutturato alla soluzione dei problemi, la razionalizzazione e l'efficientamento dello stesso modo di imparare, etc., che sono alla base non solo delle possibilità di affermazione e di successo professionale, ma anche delle capacità di rapportarsi con gli altri, e sviluppare comportamenti tali da permettere agli studenti di diventare buoni cittadini, di aprire gli occhi sul mondo, e di sviluppare autonomamente interessi culturali indipendenti.

Ci sono, un po' in tutto il mondo, svariati tentativi di questo tipo, dalla Ad Astra Nova High School di Joshua Dahn alla piattaforma Synthesis, alla piattaforma Duolingo per l'insegnamento delle lingue, ai vari tentativi europei e alla sempre maggiore diffusione di software didattici tendenti a questo scopo. E anche in Italia, seppure episodici e limitati, vi sono alcuni tentativi in corso. E uno di questi tentativi è portato avanti da DiGenova - Urban Digital Transformation (<http://www.digenova.org/>), una OdV di recentissima costituzione, fondata da soggetti che hanno passato tutta la loro vita nel mondo del digitale e delle sue applicazioni, i quali hanno concepito un "package" di supporto agli istituti scolastici per la fruizione di contenuti complementari al tradizionale corso di studi, e funzionali alla diffusione della conoscenza delle tecnologie digitali e allo sviluppo dei soft skill. Questo package, che può essere configurato e specializzato sui requisiti e le esigenze dei singoli istituti scolastici, comprende una serie di moduli, ciascuno dei quali volto a trasferire agli studenti conoscenze relative ad un aspetto delle tecnologie digitali, e/o a implementare una esperienza tale da favorire lo sviluppo di soft skill quali il lavoro di gruppo, le capacità organizzative e auto organizzative, il ragionamento per obiettivi, etc. Il package, che viene svolto nell'ambito delle attività di PCTO, è per l'appunto imperniato sul principio di base di ottenere l'apprendimento attraverso il coinvolgimento degli studenti in attività di laboratorio a marcato carattere ludico, in esercitazioni che ne attraggano l'interesse e ne stimolino il senso dell'"apprendimento giocoso", e dello spirito di cooperazione: in questi moduli, quindi, si trasmettono due differenti varietà di insegnamenti: quello inerente al contenuto diretto, vale a dire all'argomento che il modulo tratta, e quello relativo all'insegnamento indiretto, che riguarda le modalità di fruizione del modulo e di partecipazione attiva alle attività previste, con la conseguente maturazione di capacità di "soft skill", di importanza, dal punto di vista formativo, pari se non superiori a quelle della "materia di insegnamento" ufficiale.

Ad oggi, il package è composto dai seguenti moduli:

- Un "contest" a quiz per la valutazione delle competenze digitali tra gli studenti, implementato tramite il software KAHOOT, e articolato in quattro diverse sezioni: alfabetizzazione digitale, comunicazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza e benessere digitale, con gara e premiazioni (virtuali) per i vincitori.
- Un modulo di insegnamento di elementi di project management, in cui, dopo una "lezione frontale" introduttiva, gli studenti si suddividono in gruppi e devono tracciare un piano di progetto per un obiettivo designato (nello specifico, lo svolgimento di un saggio teatrale di fine anno), rispettando obiettivi, budget e qualità del prodotto, definendo i task, le attività e le milestone, sequenziandole e sincronizzandole correttamente, e operando scelte in merito alla priorità e alla fattibilità degli obiettivi da ottenere. I piani di progetto così prodotti vengono poi esaminati e valutati da un esperto.
- Un modulo per familiarizzare gli studenti con l'analisi dei big data; anche qui, il modulo è strutturato su una lezione "frontale" introduttiva, seguita dall'utilizzo di tool di data mining per la analisi e la strutturazione di dati, nella fattispecie TABLEAU ONLINE, con cui effettuare l'analisi approfondita, l'interpretazione e la presentazione dei dati relativi ad uno specifico ambiente, nella fattispecie attuale una base dati riguardante gli atleti partecipanti alle Olimpiadi moderne. Ciò da parte di vari gruppi di lavoro indipendenti, i quali presentano poi le loro elaborazioni e conclusioni, che vengono commentate e validate da esperti.



- Una gara di sviluppo di "giochi", sulla falsariga del gioco dell'oca, tramite l'utilizzo del tool SmartOCA di Edutainment Formula (<https://www.edutainmentformula.com/>), volti alla familiarizzazione di diversi contenuti e problematiche culturali. Il contest è stato, anche qui, portato avanti da gruppi di lavoro in competizione tra loro, i quali hanno generato quattro giochi diversi: uno sugli animali in pericolo nel mondo, uno sui miti greci, uno sugli sport e uno su un tour geografico del mondo. Gli studenti sono stati responsabili sia dell'individuazione dei contenuti, sia dello sviluppo della grafica (in alcuni casi, come quello dei miti greci, con risultati molto pregevoli) che della generazione del meccanismo di gioco, utilizzando il tool di configurazione e le facilities di SmartOCA. I risultati sono stati oltremodo pregevoli ed originali. E divertenti.
- A NERD Dogma: Un "gioco a chiave", sviluppato dal DIBRIS, dell'Università di Genova, basato sul classico principio della "fuga della stanza chiusa": i vari gruppi di lavoro devono "fuggire" da una stanza sigillata e, per sbloccare le varie "serrature" che gli impediscono l'uscita, devono fornire degli opportuni codici di sblocco, i quali devono essere ritrovati tramite una complessa procedura di ricerca, che comprende calcoli matematici, ricerca di informazioni su Internet, risoluzione di rompicapo, etc., sulla base di una falsariga precedentemente preordinata dai formatori. Lo scopo è quello di familiarizzare gli studenti con le problematiche relative alla sicurezza dei dati, alla crittografia, e alla protezione dei dati e dei contenuti digitali.
- A questi moduli propriamente, detti, si aggiungono alcune "lezioni frontali" destinate a informare gli studenti su problematiche complesse e di difficile trattazione con strumenti ludici, quali i pericoli e le modalità corrette di approccio alla rete (lezioni svolte in collaborazione con il CICAP, il Comitato Italiano di Controllo sulle Pseudoscienze, benemerita organizzazione dedita da decenni a combattere contro le fake news e le superstizioni, in rete e non solo), e relativamente alle problematiche di privacy e sicurezza della navigazione su Internet, e delle precauzioni da adottare (queste ultime tenute da specialisti industriali del settore).



Questo package, in due differenti configurazioni, è stato implementato in due importanti istituti scolastici genovesi: il Liceo Classico D'Oria e il Liceo Classico Colombo, con risultati molto positivi, sia a detta dei docenti che degli studenti, i quali, lo abbiamo potuto constatare di persona, hanno subito sposato il nuovo metodo di insegnamento e contenuti con interesse, a tratti con entusiasmo, spesso andando anche al di là di quanto era stato loro richiesto come prestazioni, esprimendo anche il desiderio e l'interesse di approfondire i contenuti presentati, magari anche autonomamente.

Project management. Data mining e Data management. Creazione di contenuti digitali. Elementi di crittografia e sicurezza on line. Lotta alle fake news e utilizzo accorto e responsabile del web. E, trasversalmente, sviluppo dei soft skill tramite il lavoro di gruppo, il ragionamento per obiettivi, la gestione di progetti. Si tratta di un insieme integrato di elementi formativi che seppur forniti con evidenti limiti di spazio, tempo e completezza, possono, se non altro, risvegliare negli studenti delle curiosità, e stimolare la loro attenzione e il loro interesse a sviluppare un insieme organico di competenze e skill in grado di assicurare sia la formazione di una valida professionalità, utile orizzontalmente in tutti i settori lavorativi, sia stimolare la creazione di una mentalità, di un approccio alla risoluzione dei problemi che induca ad una maturazione complessiva della personalità, e alla scelta razionale ed efficace delle proprie stesse opzioni di vita.

Non è poco. Ci sono tante, tante cose nuove da imparare.

E che i muscoli del viso si muovano pure, magari allargandosi in un sorriso.

L'inclusione tra legislazione e realizzazione

a cura di:
**Loirella
Cela**

Abstract

Il focus del presente lavoro riguarda le forme di tutela delle persone con disabilità contenute nei principi costituzionali italiani, contestualizzati nell'attuale quadro normativo europeo e più ampiamente internazionale. L'analisi parte dalla cesura data dall'entrata in vigore della Costituzione della Repubblica Italiana che inquadra i disabili quali soggetto di diritto. Su uno sfondo che evidenzia le peculiarità della situazione italiana in termini di inclusione, si ripercorre da un punto di vista legislativo e statistico l'evoluzione scolastica, lavorativa e sociale delle persone con disabilità.

Keywords

Inclusione
Legislazione
Istruzione
Inserimento lavorativo

INTRODUZIONE

La disabilità è sempre più presente nella società odierna: basti considerare che in Italia circa 3.100.000 persone soffrono di gravi limitazioni (Istat, 2019), entro l'anno corrente si prevede che un quinto della popolazione dell'Unione Europea presenterà una qualche forma di disabilità, mentre nel mondo secondo il rapporto mondiale dell'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS, 2011), nel 2011, le persone disabili erano oltre un miliardo.

Obiettivo di questo scritto è inquadrare ed analizzare la posizione delle persone con disabilità nell'ordinamento costituzionale italiano anche in relazione al contesto europeo e più ampiamente internazionale. Il focus sarà poi orientato sulla situazione italiana in termini di inclusione scolastica, lavorativa e sociale delle persone con disabilità. La riflessione parte dalla cesura data dall'entrata in vigore della Costituzione della Repubblica Italiana: quando anche i disabili diventano soggetto di diritto ossia nel 1948. Su uno sfondo che evidenzia le peculiarità della situazione italiana in termini di inclusione, cercherò di cogliere l'evoluzione scolastica, lavorativa e sociale delle persone con disabilità, sottolineando l'introduzione delle garanzie costituzionali della Repubblica Italiana.

Legislazione nazionale, comunitaria e internazionale nell'ambito della disabilità

Prima di affrontare quest'analisi è necessario ricordare che fino alla metà dell'Ottocento le persone con disabilità venivano inserite all'interno della stessa categoria sociale a cui appartenevano gli indigenti: soggetti di generica assistenza. Si riscontra un intervento diretto dello Stato solo nel primo dopo guerra, in quanto era necessario che venissero presi provvedimenti specifici per la categoria degli invalidi e dei mutilati di guerra. La tutela delle persone con disabilità all'interno della Costituzione repubblicana italiana si esprime principalmente attraverso quattro articoli: gli artt. 2 e 3[1] – contenuti nei principi fondamentali – e gli artt. 34 e 38 – contenuti nella parte prima diritti e doveri dei cittadini rispettivamente al titolo II e al titolo III. Nell'art. 2 si afferma che:

«La Repubblica riconosce e garantisce i diritti inviolabili dell'uomo, sia come singolo sia nelle formazioni sociali ove si svolge la sua personalità, e richiede l'adempimento dei doveri inderogabili di solidarietà politica, economica e sociale.»

Questo riconoscimento diventa fondamentale per garantire una protezione legale e sociale anche ai soggetti assistenziali. Traspare all'interno di questo articolo una forte consapevolezza che sottolinea come riconoscere e garantire i diritti fondamentali non basti per superare determinate disuguaglianze: per questo si inserisce il concetto di solidarietà.

In questo modo la Repubblica, e quindi i suoi cittadini, hanno un dovere nei processi di superamento delle disuguaglianze (Belli, 2014). Se nell'art. 2 diventa centrale la garanzia dei diritti agli esseri umani in quanto tali, è nell'art. 3 che si elabora una configurazione giuridica dell'uguaglianza distinguendo quella formale da quella sostanziale.

«Tutti i cittadini hanno pari dignità sociale e sono eguali davanti alla legge, senza distinzione di sesso, di razza, di lingua, di religione, di opinioni politiche, di condizioni personali e sociali.»[2]

L'art. 3 comma 1 sancisce l'uguaglianza tra tutti i cittadini, o meglio tra tutte le persone, che sono quindi uguali davanti alla legge.

«È compito della Repubblica rimuovere gli ostacoli di ordine economico e sociale, che, limitando di fatto la libertà e l'uguaglianza dei cittadini, impediscono il pieno sviluppo della persona umana e l'effettiva partecipazione di tutti i lavoratori all'organizzazione politica, economica e sociale del Paese.» [3]

Il citato articolo al comma 2 sottolinea inoltre come l'unico modo per arrivare ad una condizione di uguaglianza all'interno di un contesto eterogeneo è quello di applicare un principio di equità. Sarebbe surreale infatti considerare le persone come tutte uguali[4] quando vi sono evidentemente una molteplicità di differenze, che vanno esaltate e non appianate: l'unico modo per garantire ciò

è far sì che ognuno abbia i mezzi necessari per potersi realizzare.

Se con i due articoli riportati la Costituzione riconosce pari dignità a tutti i cittadini, gli artt. 34 e 38 estendono la parità di diritti anche a livello scolastico, lavorativo e di conseguenza sociale. In tali articoli la scuola è innanzitutto «aperta a tutti»[5] e «gli inabili e i minorati hanno diritto all'educazione e all'avviamento professionale»[6]. In esecuzione di quest'ultimo punto è stata emanata la L. 68/1999[7], con la quale si stabilisce l'obbligo per il datore di lavoro di assumere lavoratori con disabilità, tutto ciò in relazione e proporzione dei dipendenti che l'azienda impiega.

Uno dei primi atti normativi che ha introdotto il modello innovativo di integrazione scolastica caratterizzante il sistema italiano è la L. 118/1971 che stabilisce l'obbligo scolastico degli alunni con disabilità ad eccezione dei portatori di patologie gravi, come ad esempio disabilità intellettive o motorie particolarmente invalidanti come nel caso dei tetraplegici (Impellizzeri, 2019). In seguito, con la L.517/1977, sono state abolite le classi differenziali e nel 1987 è stato garantito, almeno formalmente, l'accesso all'istruzione superiore e universitaria.

Il diritto all'istruzione, all'educazione, alla formazione professionale e all'integrazione scolastica viene ribadito e raccolto nella legge quadro in materia di handicap: la L.104/1992[8], che risponde all'obiettivo di uniformare in tutto il territorio nazionale i diritti costituzionali dei soggetti con disabilità. Con la L.104/1992 si sottolinea ancora come l'obiettivo fondamentale sia quello di un'integrazione della persona con disabilità «nella famiglia, nella scuola, nel lavoro e nella società»[9] e non di un "semplice" inserimento all'interno della società.

Come si può notare anche attraverso le variazioni del linguaggio a livello giuridico[10], le finalità e l'obiettivo principale sono il superamento, ma anche il livello dell'integrazione[11] necessari per conseguire l'inclusione[12] delle persone con disabilità nel contesto scolastico e conseguentemente nel tessuto sociale (Dall'Isola, 2016).

È importante analizzare la situazione italiana anche in relazione ai contesti europeo ed internazionale nel quale è inserita. Il primo riguarda la Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea, che ha come scopo quello di sistematizzare una serie di diritti personali, civili, politici, sociali ed economici nella normativa dell'Unione europea; nel caso delle persone con disabilità ci si riferisce specificatamente all'art. 26 nel quale

«L'Unione riconosce e rispetta il diritto dei disabili di beneficiare di misure in tese a garantirne l'autonomia, l'inserimento sociale e professionale e la partecipazione alla vita della comunità.»

A livello internazionale va ricordata la convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, approvata dall'assemblea Generale delle nazioni unite il 13 dicembre 2006. Nello specifico il tema

dell'educazione viene affrontato dall'art. 24, in cui si riconosce alle persone con disabilità il diritto all'istruzione e agli Stati Parti il compito di garantire «un sistema di istruzione inclusivo a tutti i livelli ed un apprendimento continuo l'accessibilità alle persone con disabilità».

L'ambito del lavoro e dell'occupazione viene definito invece con l'articolo 37, all'interno del quale «gli Stati Parti riconoscono il diritto al lavoro delle persone con disabilità [...] in un ambiente lavorativo aperto, che favorisca l'inclusione e lungo tutto l'arco della vita»[13].

Un concetto che ritorna spesso all'interno della convenzione, ad esempio nei due articoli sopra citati, è quello di "accomodamento ragionevole". Con questa espressione si indicano «le modifiche e gli adattamenti necessari [...] per garantire alle persone con disabilità il godimento e l'esercizio, su base di uguaglianza con gli altri, di tutti i diritti umani e delle libertà fondamentali»[14].

Questa precisazione riguardante quelli che vengono definiti come adattamenti necessari va a sottolineare ulteriormente come l'equità sia un principio fondamentale per poter arrivare ad una uguaglianza. Personalmente ritengo che per garantire e permettere una vera inclusione all'interno del tessuto sociale sia fondamentale dare alle persone con disabilità la libertà di scegliere, come affermato nell'art. 19, «il proprio luogo di residenza e dove e con chi vivere e non siano obbligate a vivere in una particolare sistemazione», è necessario infatti che detti soggetti abbiano accesso a una serie di servizi tra cui «l'assistenza personale necessaria per consentire loro di vivere nella società ed inserirsi e impedire che siano isolate o vittime di segregazione»[15]. Quella dell'assistenza personale è un supporto che permette alle persone con disabilità di vivere la vita quotidiana in modo diverso rispetto alle modalità previste dai modelli assistenziali tradizionali, che considerano come forma di supporto per i disabili la rete familiare. Questo innovativo concetto assistenziale è nato intorno agli anni 70 del secolo scorso dai movimenti per i diritti dei disabili, soprattutto in Regno Unito, Nord America e paesi del Nord Europa (Shakespeare, 2017, p.177). Nonostante i modelli di assistenza personale varino nei diversi paesi, il punto fondamentale di questo servizio è il controllo dello stesso da parte della persona con disabilità, e ove è possibile di scegliere il lavoratore, nonché con quali mansioni e in che modo gestire il proprio tempo e le proprie attività (Shakespeare, 2017, p.178). Questa modalità di assistenza permette una forma di indipendenza che non sarebbe possibile all'interno di un modello assistenziale basato solamente sul network familiare. Bisogna infatti considerare che vi è una relazione diversa nei due modelli di assistenza: se nel primo caso la relazione è definita in termini contrattuali, il che non esclude assolutamente la presenza di emozioni all'interno di questo rapporto, nel secondo caso il legame parentale può andare ad influire in modo eccessivo sulla relazione assistenziale non permettendo alla persona con disabilità la piena e totale realizzazione in diversi ambiti. Nel momento in cui il rapporto non è regolato in termini contrattuali si rischia

che la persona con disabilità viva l'assistenza in termini di gratitudine (Morris, 1993) alimentando quello stigma secondo cui la persona con disabilità riceve molto più rispetto a ciò che dà all'interno di un rapporto.

Nel contesto italiano – nonostante il Parlamento abbia autorizzato la ratifica della convenzione delle Nazioni Unite – manca una normativa che garantisca l'autodeterminazione delle persone con disabilità nel vivere la loro vita in modo indipendente. L'assenza di fondi economici per l'assistenza personale fa sì che questo costo ricada sulle persone con disabilità e sulle loro famiglie, nei casi in cui questo costo non è sostenibile si alimenta quel modello assistenzialistico tradizionale che non permette il pieno sviluppo della persona previsto dai nostri principi costituzionali.

Scuola, lavoro e vita sociale: il quadro italiano in termini statistici

In questo paragrafo esporrò la situazione italiana nell'ambito dell'inclusione scolastica, lavorativa e sociale. Per osservare in che modo vi sia stata una realizzazione dei diritti sopra descritti, mi baserò principalmente sui dati dell'Istituto Nazionale di Statistica (Istat). Secondo Istat nel 2017 in Italia vi erano 3,1 milioni di persone con disabilità corrispondenti al 5,2% della popolazione, tra esse la metà di coloro che presentano gravi limitazioni ha più di 75 anni.

In questa situazione, il 17,1% delle donne e il 9,8% degli uomini con disabilità sono senza titolo di studio mentre il 30,1% degli uomini e il 19,3% delle donne ha raggiunto un titolo di studio elevato. Queste differenze si stanno riducendo all'interno del contesto in cui si verifica maggiore inclusione scolastica. Un rapporto dell'Istat (2020) riguardante l'inclusione degli alunni con disabilità nell'anno scolastico 2018-2019 conferma che, attualmente, è in aumento il numero di alunni disabili che frequentano le scuole italiane: nell'anno scolastico in questione in Italia erano presenti complessivamente 55.209 scuole e il 3,3% degli alunni iscritti presentava disabilità. Il problema che appare in modo più evidente è quello legato alle barriere architettoniche presenti all'interno della scuola, solamente una su tre risulta infatti accessibile agli studenti che presentano una disabilità motoria: nella media nazionale che registra il 33,4% delle scuole come accessibile, la situazione è migliore al Nord, – 38,5% delle scuole a norma – e presenta livelli più bassi nel Mezzogiorno – 29,4% delle scuole a norma -. Per quanto riguarda le barriere senso percettive solo il 2% delle scuole dispone di tutti gli ausili necessari e si riconfermano le differenze tra Nord e Mezzogiorno. Negli ultimi anni è stato riscontrato un aumento del numero di insegnanti di sostegno, che si affianca però alla carenza di insegnanti di sostegno specializzati. Nel 36% dei casi, infatti, i docenti non hanno una formazione specifica nel campo della disabilità e questo avviene soprattutto al Nord con una percentuale del

47%, mentre si riduce nel Mezzogiorno con il 21% di insegnanti curricolari. Se osserviamo quali indirizzi scolastici vengono scelti maggiormente dalle persone con disabilità possiamo notare che vi è la tendenza alla scelta di quelli tecnico professionali piuttosto che liceali, probabilmente perché i primi non richiedono una continuazione del percorso di formazione che sfocia nel contesto universitario. Questa teoria trova riscontro anche nei dati che mostrano come nell'anno 2016-2017 – sul totale degli iscritti – solo lo 0,95% ha avuto accesso all'esonero parziale o totale del pagamento delle tasse a causa della disabilità. È necessario precisare che non si hanno informazioni in merito alla presenza degli studenti con disabilità nelle università italiane, ad oggi infatti questo ambito viene indagato solo attraverso la rilevazione del Miur, che utilizza per l'appunto come dato il numero di persone che hanno diritto all'esonero delle tasse (Istat, 2019, p. 48).

Le difficoltà appena descritte per quanto riguarda l'inclusione scolastica permettono di comprendere meglio la situazione italiana in termini di inclusione lavorativa: nel mercato del lavoro sono occupate solo il 31,3% delle persone con limitazioni gravi tra i 15 e i 64 anni, condizione di svantaggio che è ancora più evidente per le persone con disabilità di sesso femminile: delle quali risulta occupata solo il 26,7% contro il 36,3% dei maschi. Altro fattore discriminante è il livello di istruzione, come già accennato, il 63,4% di coloro che presentano titoli di studio elevati (laurea o più), il 42,7% dei diplomati e solo il 19,5% di chi ha al massimo la licenza media – scuola dell'obbligo -. Riconsiderando la difficoltà nel conseguire titoli di studio elevati, come analizzato precedentemente, questi dati erano abbastanza prevedibili; anche perché non si differenziano, in termini teorici, dal trend degli occupati non affetti da disabilità. L'importanza della L.68/99 nei processi di inclusione lavorativa è sicuramente innegabile, ma è necessario che essa venga accompagnata da una costante sensibilizzazione e da una cultura organizzativa che si preoccupi di mettere tutti i soggetti in condizioni tali da riuscire a raggiungere i loro obiettivi professionali favorendo il benessere della persona: che come ampiamente dimostrato in letteratura è influenzato anche dal benessere lavorativo. Diversamente c'è il rischio altrimenti che l'assunzione di persone con disabilità diventi semplicemente un obbligo di legge a cui bisogna adempiere; un esempio interessante è rappresentato dagli studi di Zappella (2016) nei quali sono stati coinvolti datori di lavoro appartenenti a piccole e medie imprese della provincia di Bergamo, in cui si è evidenziato come il 60% affermi che i lavoratori con disabilità non ricoprono ruoli utili all'interno dell'azienda.

È importante considerare anche i livelli di inclusione sociale, innanzitutto è necessario sottolineare le significative differenze generazionali per cui i più giovani presentano tassi di partecipazione e di soddisfazione più elevati. Nonostante queste positive considerazioni è importante prendere in esame che in termini di network solo il 43,5% delle

persone con limitazioni dichiara di avere relazioni sociali contro il 74,4% del resto della popolazione. Si nota inoltre come la partecipazione alle attività culturali presenti un gap non indifferente, infatti solo il 9,3% delle persone disabili va frequentemente ad assistere a spettacoli teatrali, concerti o mostre a differenza del 30,8% della popolazione totale. Una delle cause di questa scarsa partecipazione è legata – ancora una volta – all'accessibilità degli spazi.

Per quanto vi sia stato un generale miglioramento nella condizione di vita delle persone con disabilità in termini di inclusione, i dati rimangono preoccupanti considerando soprattutto le conseguenze che una segregazione educativa e una discriminazione nel mondo del lavoro possono avere (Shakespeare, 2017, p.190).



CONCLUSIONI

Se analizziamo il mutamento della disabilità attraverso il tempo e le culture, per giungere ad una più chiara comprensione della sua attuale concezione/percezione possiamo ritrovare un fil rouge attraverso i complessi sviluppi storici non sempre lineari, né filantropici, che hanno però prodotto gli incontestabili diritti della nostra Costituzione.

Uno dei punti salienti è stato il cambio di paradigma nell'approccio alla disabilità: ossia il passaggio dal modello medico a quello sociale. Il modello medico, detto anche individuale, considerava la disabilità solamente in relazione all'individuo che si trovava a viverla. Approcciandosi alla disabilità in questi termini la prima conseguenza evidente è che non si poneva il problema di un'effettiva inclusione sociale delle persone con disabilità, in quanto la loro condizione veniva considerata come una tragedia personale che non dipendeva dalla società circostante. Il modello sociale invece, che ancora oggi è in continua evoluzione, considera i limiti che possono essere causati da una disabilità anche in relazione alla società e al modo in cui quest'ultima è organizzata: tale cambio di approccio impone la modificazione delle strutture sociali, relazionali ed economiche.

Garantire alle persone con disabilità la possibilità di scegliere la modalità dell'assistenza è fondamentale per affermare il processo di inclusione sociale. Peraltro, per arrivare ad una effettiva inclusione – dal punto di vista legislativo – non si necessita di una particolare innovazione, bensì come afferma il co Presidente dell'associazione Luca Coscioni, Marco Gentili basta «rinforzare ciò che già esiste, in modo che diventi un diritto universale».

BIBLIOGRAFIA

Belli R. (2014) *Vivere Uguali. Disabili e partecipazione al costo delle prestazioni*. Milano: Franco Angeli.

Dell' Isola L. (2016) *Dall'integrazione all'inclusione*. OPPinformazioni, 121

Impellizzeri S. (2019) *La scuola italiana dal 1861 alla «buona scuola» tra leggi e riforme*. Lineamenti di legislazione scolastica. Caltanissetta: Alfa & Omega.

Istat (2019) *Conoscere il mondo della disabilità: persone, relazioni e istituzioni*, Roma.

Istat (2020) *L'inclusione scolastica degli alunni con disabilità | anno scolastico 2018-2019*. Roma.

Morris J. (1993) *Independent Lives? Community care and disabled people*. London: Macmillan.

Shakespeare T. (2017) *Disabilità e società. Diritti, falsi miti, percezioni sociali*. Trento: Erickson.

Zappella E. (2016) *Il collocamento mirato dei dipendenti con disabilità nel territorio lombardo: l'opinione dei datori di lavoro*. Formazione & Insegnamento, XIV, 2.

SITOGRAFIA

Commissione Europea: <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?langId=it&catId=1137> Enciclopedia Treccani: <https://www.treccani.it> UCL BLOOMSBURY PROJECT: <https://www.ucl.ac.uk/>

REFERENZE

1. All'interno di questi articoli non ci si riferisce direttamente alle persone con disabilità ma in generale al concetto di persona motivo per cui, le conseguenze di tali principi, vanno ad influenzare anche la condizione sociale, politica ed economica delle persone con disabilità.
2. Cfr. La Costituzione della Repubblica Italiana, art.3, primo comma
3. Cfr. La Costituzione della Repubblica Italiana, art.3, seconda comma
4. «Dunque gli uomini non nascono uguali, ma, come dice felicemente la nostra Costituzione, essi hanno pari dignità sociale. È la dignità che scaturisce dall'essere uomo e che, dunque, va riconosciuta a tutti.» (Belli,2014, p. 2)
5. Cfr. La Costituzione della Repubblica Italiana, che all'art. 34, primo comma, afferma che «la scuola è aperta a tutti.»
6. Cfr. La Costituzione della Repubblica Italiana, art. 38, terzo comma
7. L. 23 marzo 1999, n. 68, attuata con D.P.R. 10 ottobre 2000, n. 333
8. Legge 5 febbraio 1992, n. 104, "Legge-quadro per l'assistenza, l'integrazione sociale e i diritti delle persone handicappate" (Pubblicata in G. U. 17 febbraio 1992, n. 39).
9. Legge 5 febbraio 1992, n. 104, primo comma in https://archivio pubblica.istruzione.it/news/2006/allegati/legge104_92.pdf Data di ultima consultazione: 19 ottobre 2020.
10. Con l'emanazione della direttiva ministeriale del 27 dicembre 2012 entra in uso l'espressione "Bisogni Educativi Speciali". Nella direttiva si parla di «strumenti di intervento per alunni con bisogni educativi speciali e organizzazione territoriale per l'inclusione scolastica», (Dall'Isola, 2016, p. 44).
11. [dal lat. integratio -onis, con influenza, nel sign. 3, dell'ingl. integration]. 3. Inserzione, incorporazione, assimilazione di un individuo, di una categoria, di un gruppo etnico in un ambiente sociale, in un'organizzazione, in una comunità etnica, in una società costituita. Vocabolario Treccani, <https://www.treccani.it/vocabolario/integrazione/> Data di ultima consultazione: 19 ottobre 2020
12. [dal lat. inclusio -onis]. – 1. a. L'atto, il fatto di includere, cioè di inserire, di com- prendere in una serie, in un tutto. In Vocabolario Treccani, <https://www.treccani.it/vocabolario/inclusione/> Data di ultima consultazione: 19 ottobre 2020
13. Cfr. La Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, art. 24, primo comma
14. Cfr. La Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, art. 2 – Definizioni
15. Cfr. La Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, art. 19 – Vita indipendente ed inclusione nella società

A cura di:
**Raffaella
Calgaro**

● ● ●

“Si può insegnare tutto a tutti”. Storia di un’università sperimentale per adulti.

“Si può insegnare tutto a tutti”. Con questa idea a Rosà, un piccolo paese del vicentino, un professore di storia e filosofia, coadiuvato da un’associazione femminile locale, il Centro Italiano Femminile, 25 anni fa ha dato avvio all’Università popolare. Un’università sperimentale da più punti di vista, a partire dalla gratuità dei corsi (al momento all’attivo sono 572 gli incontri organizzati) di chi li prepara e di chi li riceve. Il professore in questione è Silvano Bordignon il quale, ancora oggi, opera sul territorio con professionalità, seguendo con entusiasmo il successo di una sperimentazione avviata nel 1995.

“E’ una esperienza nata dentro la comunità”, afferma il docente “che rimane ancora oggi al di fuori di ogni altra finalità se non quella di garantire ai corsisti un’esperienza di conoscenza profonda, rivolta a più settori del sapere. Non a caso la consegna ai relatori degli incontri è sempre la stessa: dare un’esposizione comprensibile che non significa esposizione di scarso livello. Ed in effetti fin dal primo anno, sono stati avviati temi come la sicurezza domestica e alimentare, le tradizioni popolari, ma anche argomenti letterari, storici e filosofici. Per promuovere una riflessione in una prospettiva più ampia. Ogni anno viene infatti proposto un gruppo di interventi da un punto di vista geologico, geografico, storico, letterario, economico ed artistico appartenenti a una provincia veneta o triveneta. E ‘un modo per approfondire un territorio che molti conoscono magari solo superficialmente, perché già raggiunto negli anni con la propria auto. Viene poi proposta una lettura culturale delle varie comunità e città venete, supportate da visite guidate con esperti.”

Curiosa, e alquanto singolare, è la piena gratuità della proposta formativa dell’Università. Il professore ci spiega le modalità con cui viene formulata.

“Tutti i relatori, che appartengono alla comunità rosatese, ci tengo a sottolinearlo, presentano le loro proposte culturali gratuitamente. Solo ai giovani appena laureati viene riconosciuto un piccolo gettone di presenza, in quanto non ancora inseriti in un ambiente lavorativo. Questo consente una libertà totale di intenti, una partecipazione comunitaria corale e una collaborazione volontaria sempre più diffusa. L’università è dunque gratuita anche se all’inizio di ogni anno è suggerito ai corsisti un piccolo contributo personale di due o tre decine di euro. Sottolineo che il contributo non è obbligatorio ed in effetti molti corsisti frequentano l’Università senza versare nemmeno un euro. Quanto ricavato viene dirottato ogni anno per aiutare ospedali, scuole dell’America Latina, dell’Africa o famiglie italiane colpite da eventi

atmosferici avversi e da ultimo, per consegnare borse di studio a studenti bisognosi. L’intento è chiaro: da un gesto di gratuità fattiva dei docenti e dei volontari del Centro italiano femminile, ad un altro gesto di gratuità generosa dei corsisti. Il motivo pedagogico è quello di promuovere un senso di gratitudine, partecipazione e condivisione da parte di tutti.”

Lungo questo arco di tempo, l’Università Popolare di Rosà, che attualmente conta circa 200 iscritti, ha vissuto i rapidi mutamenti dovuti alla rivoluzione digitale e si è adeguata. Accogliendo i contributi positivi dell’evoluzione tecnologica, ha cambiato molti strumenti per la trasmissione della cultura, favorendo un meccanismo di facilitazione del processo cognitivo.

“Nel 1995 ci si trovava in una grande aula della Biblioteca, senza microfoni, senza strumenti audiovisivi” ricorda il professor Bordignon “poi negli anni si è passati ad attrezzature più tecnologiche, fino ad arrivare, da qualche anno, alla trasmissione del sapere presso un moderno teatro, dotato di tutte le strutture, computer, proiettore per power point, proiezione di filmati su uno schermo gigante, molteplicità di microfoni per dialogare con il pubblico. Le lezioni dei relatori si sono affinate grazie all’utilizzo di una strumentazione tecnologica avanzata che permette di spaziare in tempo reale in luoghi prima inaccessibili. Anche i meccanismi di comunicazione tra i corsisti si sono evoluti. Prima il cellulare, poi lo smartphone, hanno permesso di diffondere un sistema reticolare di informazioni altrimenti impensabile. Sono nati così due gruppi Whatsapp, che divulgano informazioni di vario genere, dagli appuntamenti, a commenti sugli argomenti trattati, a spunti di riflessione e di approfondimento. La lezione, in buona sostanza, prosegue anche dopo l’orario prestabilito. La stessa cosa si può dire per Facebook, utilizzato da quasi tutti i corsisti con le stesse modalità.”

Insegnare con questo spirito e con queste finalità significa rompere le barriere di un apprendimento considerato limitato nel tempo, per promuovere un apprendimento permanente. Il processo pone come centralità un rapporto collaborativo tra docente e comunità discente, mettendo a disposizione competenze formali, personali ed esperienziali in modo reciproco. Quanto ha realizzato il professore Bordignon è un esempio di come un’idea possa non solo concretizzarsi nella comunità di appartenenza, ma anche trovare ampia rispondenza presso il territorio circostante dove, nel corso degli anni, sono sorte numerose università con le medesime finalità.

Cambiare la scuola? Si può (solo se si è protagonisti).

A cura di:
**Gabriele
Laffranchi**



Anche oggi sotto attacco per procedure concorsuali controverse, la scuola si conferma un luogo restio al cambiamento, bloccato dalla burocrazia e che ha smarrito il suo senso profondo. Così dicono.

Ma è davvero così?

Da insegnante devo registrare che la chiusura forzata a causa della situazione pandemica ha cambiato la scuola. “In peggio o in meglio?”, si chiederà, e qui emerge la posizione profonda di ciascuno: i detrattori della scuola annunceranno la sua fine dentro a protocolli spesso dibattuti e controversi, chi ama la scuola e l’educazione non può non vedere un’occasione unica di cambiamento in cui studenti e docenti possano riscoprirsi protagonisti di un luogo amato.

“Protagonisti nella transizione” è stato proprio il tema di Hackathon nella scuola 2022 di Cosmopolites, presentato da ApiS – Amore per il Sapere e Future Food Institute, con il patrocinio della Rappresentanza in Italia della Commissione Europea, il Ministero della Transizione Ecologica, INDIRE e con la collaborazione essenziale di tanti partner. Dopo la I edizione svolta nel marzo 2021 in piena zona rossa e, dunque, con oltre 500 studenti, docenti e mentors collegati su Zoom, in questa II edizione di Hackathon nella scuola abbiamo voluto scommettere su una forma ibrida, dove i lavori venivano svolti in presenza a scuola o nelle case degli studenti e il flusso di lavoro e gli incontri con gli esperti venivano guidati tramite collegamento in videochiamata su Zoom.

Quando la mattina di venerdì 8 aprile sono iniziate ad arrivare le prime foto scattate da colleghe e colleghi in tutta Italia con le “classi ribaltate”, i giovani in cattedra, ma anche i rifornimenti di bevande e merende per affrontare una lunga giornata di lavoro, mi sono davvero interrogato su quanto stava accadendo, al di là del previsto. L’8 e il 9 aprile un piccolo-grande pezzo di scuola italiana è cambiato e ad averlo fatto sono i protagonisti di questo cambiamento: le studentesse e gli studenti che hanno seguito lo staff in un coinvolgimento senza limiti alle attività proposte, e i docenti che hanno avuto la perseveranza di credere in un modo diverso di fare scuola, dove lasciare un attimo le redini della classe per permettere alle ragazze e ai ragazzi di essere se stessi. Nel design thinking e nel concetto stesso di divergenza, infatti, non esiste un dover-essere a cui adeguarsi, ma piuttosto una predisposizione al saper imparare continuamente. Di fronte a quanto accadeva, telefonando e messaggiando con le colleghe e i colleghi, non abbiamo potuto riconoscere altro se non che “questa è scuola”, “non ho mai visto i miei studenti così”, “mai creata più forte aggregazione in questa classe!”. Riporto frasi che mi sono state scritte o riferite.

Quali sono gli ingredienti essenziali per questa piccola-grande rivoluzione? Vorrei citare soprattutto due aspetti del lavoro importante che abbiamo svolto in vista di Hackathon nella scuola: da una parte la partnership come metodo di lavoro nell’offrire un contributo significativo all’educazione delle giovani generazioni; dall’altra parte il valore del digitale come medium e come occasione di incontro.

In primis, nell’esperienza preparata e vissuta di Hackathon nella scuola si è resa evidente la grande opportunità di una scuola rinnovata radicalmente attraverso la connessione e la collaborazione con tanti enti che costituiscono il tessuto sociale ed economico del territorio. L’emergenza pandemica ci ha insegnato che l’educazione non è un fattore esclusivo di un’istituzione deputata 4/5/8 ore al giorno all’accudimento dei giovani. Usciremo dal trauma vissuto e i nostri giovani sapranno

riprendersi quanto è stato loro sottratto solo attraverso una rete reale e consistente. In questo il lavoro di Hackathon nella scuola, dove ogni challenge è curata da un partner professionista, è stato emblematico: l’entusiasmo del lavoro non era in sé spiegabile, ma è stato coltivato da un incontro reale con professionisti e contenuti realmente sfidanti la creatività e l’ingegno. L’educazione vive di relazione, con l’altro e con la realtà.

Per riprendere questo aspetto essenziale della relazione, nell’edizione di Hackathon nella scuola 2022 abbiamo sperimentato in modo potente l’effettiva natura abilitante della tecnologia. Infatti, pur essendo ognuno a scuola, l’essere collegati su una piattaforma digitale ha permesso di incontrare i professionisti che sono intervenuti a sostenere e a coordinare i lavori dei team impegnati, e di confrontarsi e dialogare con studenti di scuole di tutta Italia. Insieme abbiamo vissuto una reale esperienza di comunità, dove si è scherzato e litigato, ci si è divertiti e ci si è annoiati. Stare due giorni collegati è una sfida, rivedere tutte le squadre al termine dei lavori, salutarci e darci appuntamento al bootcamp estivo che faremo a Pollica (SA) quest’estate è una promessa che quanto vissuto non finisce al termine della videochiamata. Da insegnante mi sento in dovere di ribadire che l’educazione è un fatto di presenza, di essere presenti e di essere tridimensionalmente esposti allo sguardo altrui. Il digitale, evidentemente, rappresenta un’opportunità ma se rivolta all’incontro con l’altro e a un esito che abbia nel concreto un suo terminale ultimo. È sorprendente pensare, per esempio, che dei ragazzi di 16 anni che lavorano sul tema del valore del cibo con un esperto di Coldiretti che vive a Roma, il giorno dopo possano andare al mercato di Campagna Amica del loro paese a intervistare il direttore e iniziare con lui una collaborazione.

Quando avviene questo la scuola è già cambiata, e lo ha fatto grazie al lavoro di tanti e grazie a possibilità nuove.



Reconnecting with your culture: Identificando o patrimônio cultural das crianças em Santa Bárbara d'Oeste-SP

A cura di:

André Frota
Contreras
Faraco

Sandra Schmitt
Soster

INTRODUÇÃO

No Brasil, o primeiro instrumento de preservação, o tombamento, foi instituído em 1937, pela mesma lei que criou o então Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (SPHAN). Além disso, o Decreto-Lei 25 também definiu que

Constitui o patrimônio histórico e artístico nacional o conjunto dos bens móveis e imóveis existentes no país e cuja conservação seja de interesse público, quer por sua vinculação a fatos memoráveis da história do Brasil, quer por seu excepcional valor arqueológico ou etnográfico, bibliográfico ou artístico (BRASIL, 1937, art. 1, grifo nosso).

Já a Constituição Federal do Brasil, promulgada em 1988, define no Artigo 216 que “Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira [...]” (BRASIL, 2016, p. 127, grifo nosso). Dessa forma, a lei se abriu aos sentidos simbólicos que as pessoas atribuem aos artefatos e práticas culturais. Consequentemente, pela lei, os valores atribuídos localmente a artefatos e práticas passaram a ser considerados e respeitados juntamente aos parâmetros intelectuais já estabelecidos (ARANTES, 2009).

Contudo, mesmo nos dias atuais, não é o que se vê na constituição do estoque patrimonial brasileiro, onde preponderam as edificações religiosas católicas, fruto do meio século de domínio do tombamento e dos critérios de “vinculação a fatos memoráveis e excepcional valor”[1]. Como aponta Paulo Marins ao comentar sobre a palestra de Sérgio Miceli (1987) na abertura da comemoração dos 50 anos do IPHAN, [...] *mais do que apenas marcada pela notável continuidade, a ação de preservação do IPHAN fora também pautada por uma evidente coerência conceitual, que definira a rotina da prática do tombamento a partir da aplicação recorrente do ideário modernista, cristalizado e congelado em uma espécie de “refrigério”. A canonização da arquitetura monumental, do barroco e da mestiçagem como evidência do ethos nacional chegara à década de 1980 ainda plena de vitalidade, assim como a herança autoritária e excludente das práticas de eleição patrimonial, concentrada nos técnicos e na aparente neutralidade de suas escolhas, derivadas sobretudo da descrição formalista e estilística dos monumentos artísticos (MARINS, 2016, p. 11).*

Além disso, em um país tão diverso e rico em saberes, expressões e festividades, o patrimônio edificado ainda é hegemônico, pois o instrumento do registro do patrimônio imaterial é muito recente (instituído em 2000) e os estudos para um registro duram, em média, uma década.

Diante desse contexto, desde os anos 2000, se tem buscado cada vez mais no Brasil a promoção de ações de Educação Patrimonial de viés decolonial, como prática imprescindível para promover engajamento social, mobilização e participação no campo do Patrimônio Cultural. Não mais no sentido proposto por Rodrigo Melo Franco de Andrade nos primórdios do IPHAN, o lema “conhecer para preservar”. Mas em um esforço para consolidar ações e práticas que buscam reforçar a comunidade como protagonista do processo de descrever, definir e interpretar suas próprias memórias e identidades. Deslocando o olhar patrimonial do objeto para o sujeito, que é quem verdadeiramente detém o valor dado (REPEP, s.d.).

Tais práticas de educação patrimonial também reconhecem a necessidade de questionar o patrimônio cultural e as memórias oficiais, buscando identificar o que Smith (2006) denomina “Discurso Autorizado do Patrimônio” e formular estratégias para que as muitas culturas silenciadas possam contrapor. Ou seja, abordagens do patrimônio cultural a partir da realidade dos grupos locais, para oportunizar que o grupo mobilize, documente e divulgue o que faz parte da essência do seu cotidiano (que, como aponta Sônia Rampim, é chamada pelos especialistas de patrimônio cultural), que é a guarda de objetos como necessidade humana (SCIFONI, 2017) e é parte fundamental do direito à memória.

Dessa forma, vem-se criando uma crescente demanda por ações de Educação Patrimonial no ambiente escolar, de forma a fomentar que o trabalho educacional esteja referenciado na dinâmica das culturas locais, respeitando e reafirmando a condição cultural brasileira plural e diversa. O entendimento é de que o contexto cultural local não apenas circunda a escola, mas está presente nela (ESTANISLAU; DANTAS, 1996) e deve ser por ela incorporado às distintas disciplinas de modo a valorizá-lo. O que significa, em essência, valorizar a existência do aluno e da coletividade.

A perspectiva é de somar esforços para que a educação patrimonial conquiste maior inserção na formação escolar, no cotidiano das comunidades, nas instâncias de decisão — colegiados, conselhos e comitês — e, consequentemente, na postura e espaços das respectivas instituições gestoras. Trata-se de identificar a educação patrimonial como tema transversal a todo o processo de preservação e valorização do patrimônio cultural. Isso quer dizer que, desde o momento da identificação do patrimônio cultural em um território, processos dialógicos sobre o conhecimento desse patrimônio precisam se fazer presentes. (RAMPIM, 2019, p. 59-60).

Premissas compartilhadas pelo projeto internacional “Reconnecting with your culture” (RWYC), promovido pelo Centro Internacional de Pesquisa Esemipi di Architettura (EdA), sediado na Itália, e a pela UNESCO University and Heritage, desde 2020. No sentido contrário da educação patrimonial que propõe que o professor escolha um patrimônio já oficializado e organize a aula sobre ele, a atuação do projeto RWYC se concentra em instigar os estudantes a pensarem sobre o seu próprio patrimônio e documentá-lo. A princípio, as atividades envolvem o desenho, por ser uma “linguagem universal”, uma atividade fácil e de baixo custo, ou seja, possível inclusive em escolas de baixa renda. E, ao final, o projeto disponibiliza espaços para que o patrimônio documentado seja difundido ao redor do mundo, em exposições online e presenciais. Este artigo trata de uma das chamadas para exposição presencial.

Intitulada “Angels Drawing a Picture”, a exposição foi organizada pela Profa. Dra. Olimpia Niglio, presidenta do RWYC, em conjunto com o comitê japonês, presidido pela Profa. Ako Katagiri e por Shinichi Yano (curador da exposição e vice-presidente do comitê japonês RWYC). Inaugurada nos dias 18 e 19 de dezembro de 2021, no Machida City Museum of Graphic Arts, na cidade de Machita-Japão, a exposição contou com 600 desenhos de 10 países: Bolívia, Brasil, Colômbia, Índia, Indonésia, Itália, Japão, México, Marrocos e Peru. Os desenhos foram enviados por correio para o Japão, sem custo para os participantes. A exposição percorreu ainda outras três cidades do Japão: Koganei City Museum (entre 12 e 13 de fevereiro de 2022), Mitaka (19 e 20 de fevereiro de 2022) e Sapporo (março de 2022). Nessas três cidades, as exposições são compostas apenas pelos desenhos estrangeiros. Os desenhos das exposições do projeto estão reunidos em www.drawingsfromtheworld.com.

O desenho como sistema de representação

O uso do desenho como sistema de representação – uma premissa do projeto RWYC – pode alavancar o potencial da ação de Educação Patrimonial. Porque o desenho é uma ferramenta de acesso à percepção, um meio de comunicação e de expressão, um tipo de comunicação para além da linguagem verbal, e que carrega sentimentos, intenções, afetos, memórias e experiências.

O desenho é um suporte linguístico – uma vez que é suporte material para uma comunicação – utilizado para a explicação de um mundo de fenômenos e pode ter incontáveis resultados, de acordo com a finalidade. É uma linguagem de representação importante porque é sempre o resultado de uma multiplicidade de escolhas – em que aquele que desenha evidencia algumas características do objeto desenhado e omite outras –, uma vez que ele “é sempre uma interpretação e, por isso, uma tentativa de explicação da própria realidade” (MASSIRONI, 1982, p. 75). Por isso, o desenho, além de um resultado, também é um processo, uma vez que é uma forma de pensar e de se comunicar (MASSIRONI, 1982).

A arquiteta e diretora de arte Carla Caffé explica que desenhar é sair do lugar-comum. Ela defende que o desenho “cria raiz”, está do lado da permanência. Que o traço do desenho é mediativo. E que o desenho toca as pessoas, retira-as do anonimato e insere-as na condição de testemunhas e cúmplices da veracidade do desenho (CAFFÉ, 2009).

CIEP Charles Keese Dodson

O Centro Integrado de Educação Pública (CIEP) Charles Keese Dodson está localizado em uma região periférica da cidade de Santa Bárbara d'Oeste, no estado de São Paulo, no Brasil. O CIEP foi construído para atender à demanda do Conjunto Habitacional Bosque das Árvores. O Conjunto conta com 1320 unidades de apartamentos populares destinados às famílias de baixa renda e foi entregue em 2016. Boa parte dos moradores vieram da favela Zumbi dos Palmares, que chegou a ter 250 barracos precários, sem saneamento básico e sem infraestrutura urbana.

Além da vulnerabilidade social das famílias do Bosque das Árvores, a comunidade é alvo de estigmatizações – principalmente devido a suas origens –, e constantemente associada aos problemas sociais: venda e consumo de drogas, prostituição, violência etc. Por isso mesmo, escolheu-se realizar uma ação de Educação Patrimonial no CIEP Charles Keese Dodson, contextualizada por uma atividade do RWYC, buscando evidenciar a diversidade cultural de um território que, por muitas vezes, é tão estigmatizado.

A ação

A ação foi realizada pelo arquiteto André Frota Contreras Faraco, entre os dias 03 e 04 de novembro de 2021. Contou com o apoio da Secretaria Municipal de Educação, da direção e da coordenação da escola, e da professora Rosemary Aparecida de Oliveira Castanho. Houve a participação de 18 estudantes do 5.º ano do Ensino Fundamental.

No primeiro dia, a professora Rosemary construiu conhecimentos sobre o Japão, em sala de aula, de forma dialógica e participativa com os estudantes. Para mobilizar os conhecimentos que as crianças tinham sobre o Japão, foram estruturadas as reflexões:

1. Vocês conhecem o Japão?
2. Vocês conhecem algo da cultura japonesa?
3. Por que estamos falando sobre o Japão e a cultura japonesa?

No segundo dia, o proponente da ação, visando à mobilização dos conhecimentos dos estudantes, propôs uma primeira atividade, realizada individualmente: que eles fizessem cinco (5) desenhos na mesma folha. Cada um dos temas dos desenhos foi revelado após a realização do anterior. Os desenhos deveriam representar:

1. o lugar mais importante para o estudante, para a sua família, seus amigos e vizinhos;
2. algum elemento da natureza que fosse representativo do lugar em que eles moram;
3. uma festa da qual eles gostam de participar, ou gostam de ajudar na organização, ou que é importante para a família, para os vizinhos e amigos;
4. uma brincadeira, a que eles mais gostam de fazer com os amigos, irmãos e primos; e
5. uma forma pela qual eles costumam se comunicar e/ou se expressar com o grupo ao qual pertencem.

Ao término da atividade, cada estudante apresentou para a classe os seus desenhos, e explicou o que eles representavam e a razão pela qual escolheu desenhá-los (Fig. 1).

Em seguida, o proponente problematizou com as crianças:

1. O que é Cultura?
2. O que é Patrimônio Cultural?

De forma coletiva e dialógica, proponente e crianças construíram o entendimento de que Patrimônio Cultural é tudo aquilo que é portador de referência à ação, à identidade e à memória locais. Oportunizou-se aos alunos, principalmente, o reconhecimento de que o que eles trouxeram naquelas representações em desenhos constitui as referências culturais da vida deles. Além disso, as práticas e os suportes materiais trazidos por eles nessas representações podem ser entendidos como Patrimônio Cultural, porque são portadores de referência à ação, à identidade e à memória deles como estudantes.

Depois, o proponente convidou as crianças a, individualmente, selecionarem as representações mais significativas da primeira atividade para representarem em um desenho final: que seria o desenho que representaria o Patrimônio Cultural deles na exposição no Japão. Para isso, o proponente passou algumas orientações às crianças, como: desenhar com a folha no sentido vertical (retrato), tentar utilizar todo o espaço da folha, tentar reforçar os traços com cores mais escuras para deixar o desenho bem nítido e caprichar na pintura. Ao terminarem os desenhos, as crianças foram convidadas novamente a coletivizar os desenhos com a sala, apresentar o que estavam representando e indicar suas razões, ou seja, qual a importância daquele patrimônio.

As crianças elaboraram o desenho final com bastante entusiasmo e capricho. Porque estavam ansiosas com o fato de que os desenhos seriam enviados para o Japão – país do outro lado do globo terrestre, com práticas e manifestações culturais distintas do Brasil, como eles puderam compreender a partir da conversa no dia anterior (Fig. 2 e 3).

Para finalizar a ação, o proponente realizou uma roda de conversa com as crianças, abordando que, embora haja diferenças culturais, o Japão e o Brasil possuem laços estreitos de amizade. E o que balizou essa conversa foi a vida e a obra da artista plástica Tomie Ohtake (1913-2015).

Tomie nasceu em Kyoto, onde viveu a infância e a juventude. Lá, aprendeu a escrever hakai, mantinha um caderno de desenhos onde registrava as pessoas, o sol, as construções, aprendeu a tocar piano, a fazer ikebana. Tomie chegou ao Brasil em 1936, e se estabeleceu na cidade de São Paulo, para ajudar o seu irmão (que já havia migrado para o Brasil anos antes) em um negócio de importação de produtos japoneses. Tomie começou a pintar em 1952. Depois, começou a produzir esculturas e outros tipos de intervenções. Essa conversa foi desenvolvida a partir do livro informativo



Figura 1

Crianças desenhando e participante apresentando seu desenho para a turma
Fonte: André Faraco, 2021.



Figura 2

As crianças exibindo com orgulho os seus desenhos
Fonte: AUTORES, 2021.



Figura 3

Mapa com indicação dos países participantes.
Fonte: RWYC, 2021.

CONSIDERAÇÕES

A partir da mobilização das experiências e vivências das crianças no território em que vivem, a ação oportunizou que as crianças participantes identificassem o seu próprio Patrimônio Cultural, bem como que construíssem conhecimentos sobre ele de forma participativa e dialógica. Afinal, o que as crianças representaram nos desenhos são os bens materiais e imateriais, que são portadores de referência à ação, à memória e à identidade delas e da comunidade da qual fazem parte; portanto, constituem o seu Patrimônio Cultural.

Assim como quem desenha realiza escolhas para representar parte do seu contexto cultural e de seus pensamentos, quem “lê” o desenho realiza conexões entre traços, cores e imagens que estão no papel e seu próprio contexto cultural e visão de mundo, aquilo que foi aprendido e apreendido ao longo de sua vida e junto de sua comunidade. E a escolha do desenho como linguagem em projetos internacionais é coerente não só porque transcende as barreiras dos idiomas e do analfabetismo, mas também porque estimula a cognição e a percepção de relações entre as culturas, permite a representação de múltiplas camadas imateriais do patrimônio cultural dos envolvidos e estimula a imaginação.

A roda de conversa com as crianças possibilitou uma compreensão de que, por meio da cultura e do respeito às diferenças culturais, é possível promover também uma cultura de paz e estreitar laços de amizade. Tomie Ohtake, quando imigrou para o Brasil no início do século XX, assim como os outros vários imigrantes japoneses, superou diversas barreiras – linguísticas, culturais e até mesmo o preconceito. Mas pela arte, pela cultura, ela não só conseguiu o reconhecimento pessoal e da sua obra, mas também, como outros imigrantes japoneses, contribuiu para a cultura brasileira. E agora, quase um século depois, os desenhos das crianças fizeram o caminho contrário, foram enviados ao Japão para representar a cultura brasileira naquele país. Ou seja, eles também estão contribuindo, na condição de sujeitos históricos, para o fortalecimento dos laços de amizade entre Brasil e Japão.

Como desdobramentos, destaca-se que houve uma grande repercussão da ação na imprensa local. O portal oficial da Prefeitura de Santa Bárbara d'Oeste deu destaque para a ação, inserindo até falas da Secretária Municipal de Educação ressaltando a importância do projeto para as crianças que participaram. A ação também ganhou destaque na capa do Jornal Tododia, de circulação regional, que também ressaltou a importância da inclusão da questão do Patrimônio Cultural de forma transversal à Educação e ao cotidiano das crianças. Essa repercussão pode vir a contribuir com o reconhecimento dos alunos participantes da ação e das suas comunidades como produtores culturais, superando as estigmatizações.

REFERENZE

1. ARANTES, Antonio Augusto. A salvaguarda do patrimônio cultural imaterial no Brasil. In: BARRIO, Ángel Espina; MOTTA, Antonio; GOMES, Mário Hélio (organização). *Inovação Cultural, Patrimônio e Educação*. Recife: Fundação Joaquim Nabuco; Editora Massangana, 2009. p. 52-63.
2. BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil: texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988*. Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2016. p. 127. Disponível em: <http://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88_Livro_EC91_2016.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2020. 17h08!
3. BRASIL. Decreto-lei nº 25, de 30 de novembro de 1937. *Organiza a proteção do patrimônio histórico e artístico nacional*. Diário Oficial da União, Poder Executivo, Brasília, DF, 6 dez. 1937. Seção 1, p. 24056.
4. CAFFÉ, Carla. Av. Paulista. São Paulo: Cosac Naify, Edições SESC SP, 2009.
5. ESTANISLAU, Lídia Avelar; DANTAS, Lúcia. Era uma vez... In: BRANDÃO, Carlos Rodrigues. *O difícil espelho: limites e possibilidades de uma experiência de cultura e educação*. Rio de Janeiro: IPHAN/DEPRON, 1996. p. 05-26.
6. FLORENCIO, Sônia Rampim. Política de educação patrimonial no IPHAN: Diretrizes conceituais e ações estratégicas. *Revista do CPC*, São Paulo, n. 27 especial, p. 55-89, jan./jul. 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/cpc/article/view/159666/155800>. Acesso em: 26 Fev. 2022.
7. MARINS, Paulo César Garcez. *Novos patrimônios, um novo Brasil? Um balanço das políticas patrimoniais federais após a década de 1980*. *Estudos Históricos Rio de Janeiro*, v. 29, n. 57, p. 9-28, janeiro-abril 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/eh/a/Yf6CPL5L3bMZBm4993wD1L/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 15 mar. 2022.
8. MASSIRONI, Manfredo. *Ver pelo desenho: aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos*. Tradução Cidália de Brito. Lisboa: Edições 70, 1982. p. 75.
9. MICELI, Sérgio. SPHAN: refrigério da cultura oficial. *Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional*, Brasília, n. 22, p. 44-47, 1987.
10. MIRANDA, Ana. *Tomie: cerejeiras na noite*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
11. REPEP – Rede Paulista de Educação Patrimonial. *Princípios da educação patrimonial*. [s.d.] Disponível em: <https://goo.gl/B9vHNB>. Acesso em: 15 mar. 2022.
12. SCIFONI, Simone. *Desafios para uma nova educação patrimonial*. *Revista Teias*, v. 18, n. 48, p. 5-16, jan.-mar. 2017. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistateias/article/view/25231/19932>>. Acesso em: 13 jan. 2021. 10h54'.
13. SMITH, Laurajane. *Uses of heritage*. Nova Iorque:



Cuestión de enfoques. Paisajes captados por la infancia para Reconectar con su Cultura

A cura di:
**Fabiola Colmenero
Fonseca,
Alejandro Guzmán
Ramírez,
Diana María Blanco
Ramírez,
Mariana Flores
García,
Ivonne Lorena Mella
Vidal**

La fragilidad que todos los países han manifestado dentro del sector cultural y educativo ha permitido desarrollar reflexiones fundamentales para dar una "nueva centralidad" al papel de la cultura para el desarrollo sostenible de la humanidad. Sin la educación se hace difícil desarrollar perspectivas futuras capaces de elaborar políticas compartidas y participativas frente a la individualización, el Objetivo No. 4 de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de Naciones Unidas plantea: "Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos". Analizando las realidades de los diferentes países del mundo, es necesario activar un nuevo humanismo anteponiendo la cultura como eje de innovación. El método pedagógico "Reconéctate con tu Cultura, RWYC" acerca a los niños y jóvenes a los temas de cultura y formación cívica de sus respectivos patrimonios, basados en la cultura para construir una buena sociedad y desarrollo de las naciones del mundo, promoviendo la multidisciplinariedad e invitando a las disciplinas a cuestionar el valor de la cultura. El tema central son los paisajes captados por el lente de niñas, niños y jóvenes, orientados a revelar la percepción que tiene de su ciudad y explorar el valor patrimonial que esta puede tener. Con el objetivo de captar la cultura y valorarla como testimonio y evidencia de importantes acontecimientos, que generan memorias, reconstruyendo recuerdos como productos de estudio del territorio y del paisaje.

Abstract

Keywords

RWYC América
Cultura
Patrimonio
Paisajes
Infancia

INTRODUCCIÓN

El proyecto intercontinental "Reconnecting With Your Culture/ Reconéctate con tu Cultura" (RWYC América) antepone el valor de la educación y la importancia de poner la educación como elemento esencial al conocimiento patrimonio, ante la lamentable fragilidad que todos los países han manifestado respecto de la debilidad del sector educativo-cultural, que ha permitido desarrollar reflexiones fundamentales para establecer una "nueva centralidad", a partir del papel de la cultura para el desarrollo sostenible de la humanidad; una vez que "Sin la cultura se hace difícil desarrollar perspectivas futuras capaces de elaborar políticas compartidas y participativas frente a la individualización".

Como red de expertos en temas de educación y acceso al conocimiento del patrimonio cultural, RWYC propone dentro de sus objetivos los siguientes:

Acercar a las nuevas generaciones a los valores y contenidos de las culturas locales.

Fortalecer las identidades locales, el conocimiento de sus tradiciones y construir una fuerte conciencia y conocimiento de su patrimonio cultural (cualquiera que sea: patrimonio tangible, intangible y natural).

Fomentar el diálogo intergeneracional (entre los niños, jóvenes, padres, abuelos y la comunidad local) y el diálogo intercultural, entre las diferentes naciones o pueblos originarios; porque después de haber conocido bien nuestra cultura es importante dialogar con otras culturas para apreciar la diversidad o similitudes que representan importantes recursos y oportunidades para el desarrollo del mundo y difundir las propias. Basados en el análisis del contexto de una visión de la cultura que prevalece en los diferentes países del mundo, -desde el lejano Oriente hasta el lejano Occidente-, nos vemos obligados a activar un nuevo "humanismo" a partir de anteponer la cultura como principal eje de innovación y conexión.

Reconnecting With Your Culture/ Reconéctate con tu Cultura es un proyecto pedagógico internacional dirigido a escuelas primarias

y secundarias del mundo que se dedica a las generaciones jóvenes de 5 a 17 años, cuyo objetivo primordial es acercar a niños y adolescentes a la identidad y cultura de sus propias comunidades, garantizando el acceso a la educación en todos los niveles de manera accesible, inclusiva y no discriminatoria.

Actualmente se trabaja en temas de educación cívica y ciudadana, dirigida a las relaciones sociales que busca fortalecer los espacios de convivencia social entre las personas y las culturas locales a favor de la educación reconociendo el patrimonio cultural (sea tangible, intangible y natural) como herramienta de valoración de la propia identidad y de las otras identidades del mundo. Por medio del reconocimiento de los propios valores que permitan que en un mundo cada vez más globalizado las culturas locales tengan su espacio, sean visibles y reconocidas por la mayor parte de población especialmente las nuevas generaciones que permitirán garantizar su sostenibilidad a lo largo del tiempo.

La cultura como un derecho humano

La cultura como un derecho: A partir del Pacto Internacional de los Derechos Económicos, Sociales y Culturales de 1966 fuera de otros textos internacionales de mayor o menor importancia, se da contenido jurídico sin duda obligatorio o vinculante a la previsión de la Declaración Universal de Derechos Humanos de 1948; documentos que en conjunto reconocen el derecho a la cultura, expresado como el derecho a participar libremente en la vida cultural. De hecho, como ha sido generalmente aceptado, el derecho a la cultura es un derecho marco, dentro del cual encuentran cobijo el derecho a la identidad cultural, el derecho a la diversidad cultural, el derecho cultural, el derecho a la participación ciudadana en los procesos de definición y gestión racional de elementos de la cultura, el derecho al paisaje, la libertad de expresión y de pensamiento, la libertad de culto y otros.

Es pues la cultura un derecho humano de toda persona, desde la infancia, en virtud de reconocimiento expreso en la Convención de los Derechos del Niño de 1989, en interdependencia y progresividad dentro del sistema universal de protección y fomento de los derechos humanos, en virtud de la dignidad intrínseca de la persona humana y en función de su calidad de vida.

Paisajes y aportaciones culturales captados por la infancia para Reconnectar Con su Cultura (RWYC)

La fragilidad que todos los países han manifestado dentro del sector cultural y educativo ha permitido desarrollar reflexiones fundamentales para dar una “nueva centralidad” al papel de la cultura para el desarrollo sostenible de la humanidad. Sin la educación se hace difícil desarrollar perspectivas futuras capaces de elaborar políticas compartidas y participativas frente a la individualización. El Objetivo No. 4 de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de Naciones Unidas es: “Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos”.

En concordancia con esta visión, México no es la excepción: en el mundo existen 103 millones de jóvenes no tenían un nivel mínimo de alfabetización, de los cuales más del 60% eran mujeres. En México, 1 de cada 5 personas tenía rezago educativo (17.9%. CONEVAL, 2015) y 3 de cada 5 estudiantes de primaria no contaban con los aprendizajes clave (PLANEA SEP, 2015).

Desde las metas de la Agenda 2030 Reconnecting With your Culture” (RWYC América) realiza un encuentro de fotografía que permita conocer la visión de las ciudades, el patrimonio, la cultura y los paisajes a través de la lente fotográfica en manos de niñas y niños de 6-12 años de edad, de cualquier nacionalidad. Dentro de esas metas se pueden citar de manera textual:

4.5 Eliminar las disparidades de género en la educación y garantizar el acceso igualitario de las personas vulnerables, incluidas las personas con discapacidad, los pueblos originarios y los niños en situaciones de vulnerabilidad, a todos los niveles de la enseñanza y la formación profesional.

4.7 Garantizar que todos los estudiantes adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, en particular mediante la educación para el desarrollo sostenible y la adopción de estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad entre los géneros, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y de la contribución de la cultura al desarrollo sostenible, entre otros medios.

Para RWYC es de trascendental importancia destacar las aportaciones sociales, culturales, artísticas, entre muchas otras, de la multiculturalidad en México, a partir de la visión de las niñas y niños. La pandemia mundial originada por la COVID-19 ha aumentado aún más las desigualdades previas existentes en la educación, añadiendo otras nuevas. Su impacto en los avances en materia de inclusión y, por tanto, en la calidad de la educación, nos obliga, a adoptar medidas urgentes, tanto a nivel político como cultural y práctico. Por ello, se tiene contemplada la emisión de la siguiente

convocatoria con el fin de manifestar y reflejar el impacto ambiental, la educación y la cultura, de ahí, por qué se realiza el Primer Encuentro de Fotografía, bajo el título: “Reconnecting With your Culture” México multicultural por la educación y su medio ambiente.

Las siguientes imágenes se presentan como propuesta de una exposición fotográfica en el marco de la celebración del Día Internacional de la Educación por las Naciones Unidas y el Día Mundial de la Educación Ambiental, dónde se reflejen los paisajes, el patrimonio y la cultura de su ciudad de origen.



Imagen 1

Directores de las escuelas Ignacio Allende, Gregorio Torres Quintero e Instituto Santa Fe, equipo multidisciplinario: Licenciados (as) en Educación, Artistas y Arquitectos en el primer Encuentro fotográfico. Fortaleciendo redes y alianzas a favor de la Educación. “Juntos construyendo comunidad “De derecha a izq. Arq. Noemí Albarrán (vicepresidenta RWYC México), Dra. Fabiola Colmenero (presidenta RWYC América), Mtra. Rebeca Ayala (directora Instituto Santa Fe), Dr. Rodrigo Martínez Nieto (Rector Universidad Santa Fe), Mtro. Alberto Espinoza (subdirector Escuela Ignacio Allende) y Mtra. Lidia Reyes (directora Escuela Gregorio Torres Quintero). Fuente: Elaboración Propia, febrero 2022. Regina Salgado Álvarez (presidenta de las niñas y niños del continente americano), alumnos (as) de las Escuelas Primarias, de derecha a izquierda: Instituto Santa Fe, Ignacio Allende y Gregorio Torres Quintero.



La cultura como elemento fundamental en la infancia y en la etapa universitaria

Integrar conceptos como la cultura en el marco de la educación, no sólo en la infancia sino en todas sus fases hasta en la universitaria, representa una contribución relevante no solo a nivel de investigación, sino que es un reflejo de la sociedad en apertura a nuevos abordajes en el reconocimiento de la diversidad, donde es necesario establecer acciones específicas que impliquen un replanteo en las formas de educar, es decir, marcando un cambio en la evolución de los modelos y métodos existentes, así como en la evaluación de los programas y objetivos, enfocados a una educación intercultural, donde se visualiza la diversidad del alumnado no en solo en su caracterización sino como concepto en su formación. La interculturalidad habitualmente es asumida como un proceso de integración, asimilación, adaptación, separación o marginalización, sin embargo, debería entenderse como un espacio o postura en condiciones de respeto, intercambio y aceptación del otro, en el reconocimiento de valores tangibles e intangibles de lo que le rodea. (Martínez Carmona & Martínez Carmona, 2021)

La tendencia educativa puede plantear nuevas perspectivas que estén enfocadas a otros conceptos como territorio, patrimonio cultural, material e inmaterial, en el desarrollo de nuevos aprendizajes puestos en contexto, añadiendo aspectos de significación e identidad para los alumnos ya sea niños o adultos. (Muñoz Reyes & López Torres, 2021). Algunos de los desafíos identificados hacia 2022 en la educación superior contemporánea de Latinoamérica, muestran la relevancia de renovar el conocimiento en el sentido de dar atención a otras realidades sociales, de una región o nación, por lo que deberán integrarse otros factores como la masificación, la organización de contenidos, la diversificación cultural, inclusión y equidad, lo cual denota las áreas de oportunidad para tener una educación accesible y más consciente. (Cordero González, Jáuregui Mora, & Meza Morillo, 2022). Aquí cabe mencionar la importancia de modelos o teorías como la teoría del modelo expresionista la cual muestra al ser humano como un ente capaz de expresar vivencias con emociones, donde nuevamente el arte y la cultura representan un medio de expresión de los infantes como sucede en diversas prácticas, un ejemplo es el teatro o la fotografía. (Arango, Hermógenes, & Figueroa Merchán, 2022)



Imagen 2

Evento de inauguración del primer encuentro de fotografía México multicultural por la presidente de las niñas y niños en el continente americano Regina Salgado Álvarez. Fuente: Elaboración Propia, febrero 2022.



Imagen 3

Intercambio generacional y diálogo entre las distintas áreas del conocimiento de manera inter y transdisciplinar. Evento de inauguración de la exposición Colores táctiles: Una reflexión hacia la ceguera. Universidad de Guanajuato. Fuente: Elaboración Propia, septiembre 2017.

Experiencia didáctica fotografiando el patrimonio tangible e intangible

La importancia de la fotografía como recurso didáctico en la valoración del patrimonio puede mostrarnos la realidad desde una perspectiva diferente relacionada con la percepción y sensibilidad individual, así como, enriquecer nuestro mundo interior, permitiendo construir nuestra memoria individual y colectiva de manera tangible.

Todas estas características, convierten a la fotografía en un medio creativo que propicia el diálogo entre distintas áreas del conocimiento y por tanto el trabajo interdisciplinar y el desarrollo integral del ser humano como se muestran en las cincuenta imágenes capturadas a través del lente fotográfico, en la exposición realizada el pasado día 03 de febrero de 2022 en la ciudad de Guanajuato, México en la que se llevó a cabo la inauguración de la exposición: Primer Encuentro de Fotografía, bajo el título: "Reconnecting With your Culture" México multicultural por la educación y su medio ambiente.

Mediante la estrategia aplicada: observar y analizar imágenes de personas, lugares y objetos en su entorno y de la realidad; además de utilizar elementos del lenguaje fotográfico, se buscó que los niños y niñas:

Fortalezcan su capacidad de observar el entorno de manera crítica y puedan expresar un punto de vista propio.

Valoren su patrimonio cultural como expresión artística y memoria histórica.

Desarrollen la sensibilidad, la creatividad y la identidad personal a partir de la experimentación y del trabajo colaborativo en la creación de obras fotográficas.

La fotografía, además contribuye a crear vínculos afectivos que niños y niñas tienen con las personas, lugares y objetos de su mundo cotidiano, permitiendo que se conecten con aquello que es importante para su vida, valoren su entorno y acepten la diversidad de miradas como algo que los enriquece por medio del conocimiento de su patrimonio cultural. Cabe mencionar la importancia de complementar y profundizar esta mirada con el apoyo de las nuevas tecnologías, logrando que niñas y niños aprendan en un contexto significativo.

A continuación, se presentan algunas fotografías y descripciones realizadas por niñas y niños de 6-12 años de edad de distintas escuelas primarias y secundarias de México.

Imagen 4

De izquierda a derecha. Fotografía 1. Sara Zamora Albarrán (Colegio Montessori de Guanajuato), fotografía 2. Lía Sofía Colmenero Granados (Escuela Narciso Mendoza), fotografía 3. León Magaña Márquez (Instituto Santa Fe), fotografía 4. Abril Hernández Balderas (Gregorio Torres Quintero). Fuente: Elaboración propia, febrero 2022



Fotografía 1

Título: Guanajuato, capital cervantina.
Autor: Zamora Albarrán Sara Noemí, 12 años

“Descripción: En 2005, Guanajuato fue nombrada “Capital Cervantina de América”. Año con año esta ciudad aloja uno de los festivales culturales más importantes del continente, el Festival Internacional Cervantino, las calles se inundan de color, cultura, comida, arte, tradición y música de los países invitados y que todos tenemos oportunidad de conocer. El día que tomé la foto, además, se conmemora en Guanajuato la Toma de la Alhóndiga de Granaditas, hecho histórico con el que inicia la lucha de Independencia de México. Guanajuato es eso, una mezcla de culturas que coexisten, se complementa y enriquecen. En la foto se observa el costado del Templo de San Diego de Alcántara, uno de los edificios históricos que enmarcan el Jardín Principal de la ciudad y el busto de Don Quijote de la Mancha que se encuentra en una pequeña plaza que enlaza el Jardín y la Calle Alonso. Al fondo, parte de la topografía original de la cañada de Guanajuato.”

Fotografía 2

Título: Peña Alta: Área Natural Protegida
Autor: Colmenero Granados Lía Sofía, 6 años

“Peña Alta es una Área Natural Protegida (ANP) de la ciudad de San Diego de la Unión, Guanajuato. En ella puede subir a la montaña y observar el águila real y un bosque de pinos piñoneros que son los que ponen de arbolitos de navidad, además cuando vas subiendo tienes que atravesar este río tan hermoso con agua cristalina y el ver pasar los rayos del sol es espectacular, aunque hace mucho frío. Poco a poco vas descubriendo la montaña y a la primera cueva puedes observar pinturas rupestres, desde ahí, lo único que puedes ver son las copas de los árboles y un excelente aroma a pinos frescos, muy delicioso. Este es un lugar muy bonito para ir de excursión en familia y convivir con la naturaleza, solo pocos la conocen y yo diría que le pusieran Guanajuato escondido. Me gustó mucho poder ir de fin de semana y respirar aire fresco, además de estar en contacto con la naturaleza.”

Fotografía 3

Título: Corazón de Guanajuato
Autor: León Márquez Magaña, 8 años

“Es una foto donde se puede ver “La pípila”, que es un personaje muy importante para la historia de nuestro país. Fue un héroe que ayudó a la independencia de México porque quemó la puerta de la Alhóndiga de Granaditas con una antorcha como la que usaban los mineros en los túneles, cargando una piedra en su espalda, para que los insurgentes entraran y lucharan contra los españoles.

Se le hizo un monumento de cantera muy grande por lo que hizo y se puso en lo más alto de un cerro de la ciudad para que todos lo podamos ver de muchos lados.

En esta foto, se puede ver desde el jardín más bonito de Guanajuato, que se llama Jardín de la Unión, donde también está el Teatro Juárez, el más importante y grande la ciudad. Junto al teatro, está el Templo de San Diego, donde abajo hay ruinas del Guanajuato antiguo.”

Fotografía 4

Título: Las Fuentes mágicas
Autor: Hernández Balderas Abril, 11 años

“Siempre nos han enseñado que el agua es vida y Guanajuato tiene muchos lugares en donde el podemos observar esto. Las fuentes alrededor de todo el centro siempre están llenas de turistas tomando fotos y de aves, insectos y hasta animalitos callejeros refrescándose un poco. Me gusta mucho caminar y pasar junto a las fuentes porque con el viento se siente la brisa del agua y me gusta imaginar que es como lluvia en un día de sol. También me cuentas mis papás que muchas de nuestras fuentes existen desde hace muchos años y que son consideradas una herencia del estado para las nuevas generaciones, no sé si eso sea verdad, solo sé que disfruto mucho de sentarme cerca a tomar un helado o una paleta de hielo con la brisa fresca de las hermosas fuentes de Guanajuato centro. Cuando estaba pequeña pensaba que las fuentes eran mágicas porque no sabía cómo el agua se movía dentro de ella y a veces arrojaba monedas pensando que me iban a conceder deseos. Esta fuente se encuentra en la plazuela de uno de los hoteles más famosos del estado, el hotel “Real de Minas” y es un muy buen lugar para sentarse a tomar el sol o ver el atardecer.”

A partir de los objetivos de la actividad llevada a cabo se logró desarrollar y potencializar el desarrollo del niño en sus distintas dimensiones (González Fulle B., Claro Eyzaguirre, A. 2015) (Ver imagen 5)

Dimensión afectiva. Adquirir un sentido positivo ante la vida, una sana autoestima y confianza en sí mismo, basada en el conocimiento personal, tanto de sus potencialidades como de sus limitaciones.

Dimensión cognitiva. Exponer ideas, opiniones, convicciones, sentimientos y experiencias de manera coherente y fundamentada, haciendo uso de diversas y variadas formas de expresión, en este caso la fotografía.

Dimensión sociocultural. Conocer y valorar la historia y sus actores, las tradiciones, los símbolos, el patrimonio territorial y cultural de su entorno.

Dimensión moral. Reconocer y respetar la diversidad cultural, religiosa y étnica y las ideas y creencias distintas de las propias.



Imagen 5

Fotografía titulada: Palenque de mis recuerdos. Autor: Colmenero Granados Denise Guadalupe. 10 años. febrero 2022

Descripción de la imagen 5:

“Palenque es mi lugar favorito en el sur de México, me trae muchos recuerdos, yo conocí Palenque a la edad de tres años en un viaje familiar al lado de mis tías, no podía imaginar lo grande que era y como nuestros antepasados habían construido esta ciudad, en su momento, yo era muy pequeña y se me hizo muy grande el sitio, el estar ahí me causó asombro, todo era perfecto, luego subí a las ruinas y la vista era magnífica, era como poder convivir con seres superiores. Palenque Chiapas, es tan precioso porque se encuentra en medio de la naturaleza y la selva, ahí hay monos, aves y se escuchan los árboles como si se comunicaran unos con otros, esta foto representa el más bonito de mis recuerdos de la infancia no solo por ir a Chiapas sino por conocer un poco de mi país y me gustaría volver algún día. México es un país maravilloso.”

Actividades prácticas

Con el fin de conocer y permitir espacios de conexión entre las diferentes generaciones el día 03 de febrero de 2022 en la ciudad de Guanajuato se llevó a cabo la inauguración de la exposición: Primer Encuentro de Fotografía, bajo el título: “Reconnecting With your Culture” México multicultural por la educación y su medio ambiente. En el marco de este evento se desarrollaron las siguientes actividades:

Actividad 1

Objetivos: Observar y analizar imágenes de personas, lugares y objetos, a partir de los elementos del lenguaje fotográfico. Apreciar el mensaje que transmiten las imágenes y su valor como patrimonio cultural. (Ver imagen 6)

Contenidos Lenguaje fotográfico: Identificar sujeto principal (persona, objeto o lugar); encuadre; distancia (cerca/lejos); mensaje patrimonio cultural: personas, objetos y lugares valiosos para una comunidad.

Imagen 6

Actividad 1. Reflexiones y el valor de la diversidad en la fotografía. Personas, lugares y objetos. Autor: Fabiola Colmenero, febrero 2022



Actividad 2

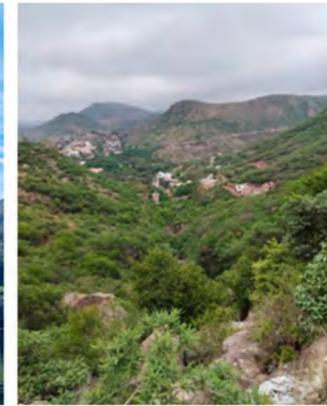
Objetivos: Observar en su entorno aspectos de la realidad significativos para sí mismos, valorar y seleccionar un aspecto de su entorno, utilizando elementos del lenguaje fotográfico. (Ver imagen 7 y 8)

Contenidos Lenguaje fotográfico: Realizar fotos de aquello que les llama la atención. Comentar el porqué de esas imágenes, el por qué las seleccionaron, sistematizar los contenidos trabajados y reflexionar sobre lo que aprendieron.



Imagen 7

Actividad 2. De izquierda a derecha se pueden observar distintos tipos de paisajes de la Ciudad de Guanajuato, capturados por alumnos de la Escuela Prim. Federal Ignacio Allende. Autores: Hernández Sandoval Mateo Maximiliano, Guerrero Cordero Renata y Romero Martínez Mia Isabela. Fuente: Elaboración propia, febrero 2022.



Título: Espejismo
Autor: Hernández Sandoval Mateo Maximiliano

“El espejismo de la presa en sus profundidades que nos invita a convivir y compartir cada año cuando abre sus compuertas. La presa a su cien por ciento es tan profunda como los miembros de la ciudad de Guanajuato, es tan grande como el gran cañón y tan hermosa como las maravillas del mundo. En ella se puede observar una gran paz y mucha felicidad. Siempre está llena de vida por sus grandes visitas de turistas y por su gente. Es mágico ver su cascada muchas veces en medio de una gran tormenta.”

Título: Camino al Locero
Autor: Guerrero Cordero Renata

“La arquitectura en el estado de Guanajuato fue fundamentalmente de estilo neoclásico, siendo el material más empleado la cantera. Dicho material es usado en muros, pavimentos, escaleras, monumentos, iglesias, balcones, columnas, etc. Esta es una imagen tomada desde el Locero donde se extrae lo que se conoce como cantera de tipo de roca volcánica que se utiliza para ser labrada, se aprecia los talleres de cantera donde se comercializa, así como el camino al Cubo una Mina donde se existen minerales y las casas aledañas, mostrando un paisaje inigualable.”

Título: Mi bello hogar
Autor: Romero Martínez Mia Isabella

“Esta es una foto de Guanajuato, mi hogar. En la foto se puede ver el templo de la compañía, la Universidad de Guanajuato, el monumento a la paz y el jardín unión, que se encuentran en el centro de la ciudad. El centro está rodeado de casa y en la noche, cuando oscurece, se prenden las luces de las casas y aparecen como si fueran luciérnagas a lo lejos, iluminado a su alrededor. Esta muy bonito el lugar y en navidad le ponen un árbol decorado. La iglesia, la escuela y la diversión están reunidos para que las personas que visitan la ciudad puedan conocer la cultura de Guanajuato.”



Guanajuato también se conocer como el pueblo mágico y si quieres conocerlo tienes que caminar por toda la ciudad y te darás cuenta de que al ir te sentirás como en tu casa, todos los caminos te llevan a un lugar conocido y las personas son amables y atentas. Por eso es que aquí vienen muchas personas de todos los lugares del mundo para conocer la ciudad. Guanajuato es mi lugar favorito para vivir porque es un lugar muy bonito.”



Título: La Presa Shelvy
Autor: López López Diana Paola

“Guanajuato es un Estado lleno de historias y leyendas que le dan vida a su cultura popular. Una de estas leyendas es la de la “La presa de la olla”, muy interesante, por cierto, nos dice que su nombre hace años era “la olla grande” y proviene del rancho donde se mandó a construir en 1749 y desde entonces cumple su función de limpiar las aguas de nuestro bonito Guanajuato. El 24 de junio, el día de San Juan, se hace una gran fiesta en honor al patrono de las lluvias para pedirle abundancia en el temporal y el primer lunes de Julio se abrían para dejar salir el exceso de agua y se cuenta que a los delincuentes más peligrosos los ubicaban justo en la compuerta y el que lograba salir con vida lo dejaban en libertad. Dentro de las actividades que se pueden realizar en la presa se encuentran los viajes en bote de remo y pedales y alimentar a patos y gansos o simplemente puedes sentarte en la pared que la rodea a disfrutar de un agua fresca de frutas y una guacamaya mientras disfrutas del viento fresco y suave.”

Creo que es uno de mis lugares favoritos para pasar la tarde con la familia, hay puestos de comida y dulces típicos, además en la noche se ve hermoso el reflejo del agua con las luces de las casas. Deberían venir a visitarnos.”



Título: Camino a la montaña
Autor: Preciado Jaramillo Joselyn Areli

“A mi gusta mucho caminar por este paisaje, porque me da mucha paz, armonía y principalmente me siento muy contenta.”

También puedo pasar el tiempo admirando este hermoso camino en ocasiones árido, su vegetación seca, pero en tiempos de lluvia, es todo lo contrario. Es un lugar hermoso lleno de árboles, plantas, flores, con su gran variedad de mariposas, pájaros y ardilla.

Y ver a lo lejos el monumento grande que hasta lo lejos se admira, esta del Cristo Rey de la montaña.

EL Cristo Rey de la Montaña es uno de los lugares más bonitos que tenemos en nuestra ciudad y que desde el lugar que lo veas es hermoso.

Así el Santuario de Cristo Rey es uno lo más visitados en Guanajuato por el turismo a nivel nacional.”

Imagen 8

Actividad 2. De izquierda a derecha Camino a la montaña y La presa Shelvy. Autores: Preciado Jaramillo Joselyn Areli, López López Diana Paola, febrero 2022.

Actividad 3

Objetivos: Reflexionar y valorar la diversidad de puntos de vista que reflejan las imágenes

Contenidos Lenguaje fotográfico: Realizar una exposición fotográfica conjunta donde se tratan temas de inclusión, diversidad, y la importancia del observar y valorar nuestro patrimonio. (Ver imagen 9)

Imagen 9

Actividad 3. Contenido de imágenes patrimoniales de la ciudad de Guanajuato, donde se refleja la diversidad cultural y de su gente. De izquierda a derecha, arriba hacia abajo: Teatro Juárez, Vista panorámica de la ciudad, Plaza del baratillo, Plazuela de San Fernando, Puente del Campanero. Autor: Fernando Sánchez-Castellanos Iturbe, febrero 2022.

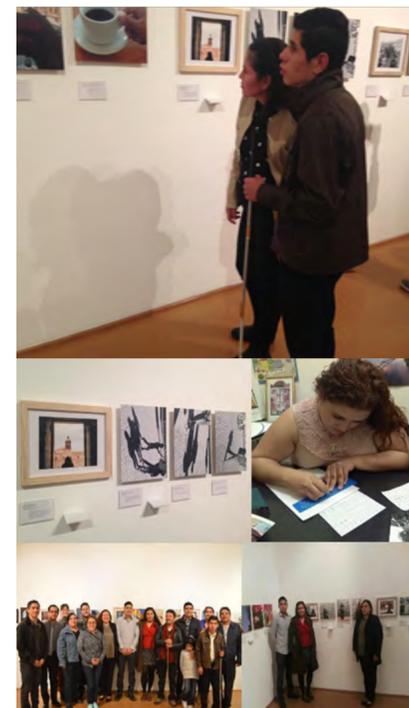


Inclusión y Accesibilidad al conocimiento en temas de Cultura y Patrimonio a través de la fotografía

Durante las actividades realizadas por dos estudiantes y una profesora del Departamento de Arquitectura, a través de la Dirección de extensión cultural de la Universidad de Guanajuato; se realizó un curso titulado: Colores táctiles. Fotografías que reflexionan sobre la ceguera. En donde se invitaba a las personas a reflexionar sobre la accesibilidad y a describir en sistema braille las fotografías que capturaron a través del lente describiendo cada uno de los paisajes. Esta actividad permitió integrar desde los más pequeños hasta personas en la etapa universitaria. (Ver imagen 10)

Imagen 10

Exposición fotográfica de Colores táctiles, realizada en el taller de Educación continua de la Universidad de Guanajuato. Elaboración Propia, septiembre 2017.



La percepción del color no tiene que ver únicamente con aspectos visuales, sino también con los estímulos interpretados desde otros campos de captación. Por ejemplo, las personas con alguna deficiencia visual (Daltónicos, débiles visuales, ciegos adquiridos o ciegos congénitos, entre otras patologías) interpretan la luz y el color con ayuda de los demás sentidos.

El grupo de alumnos ciegos y normo visuales que asistieron a la muestra fotográfica que se

realizó en la Universidad de Guanajuato, en noviembre de 2017 se apoya en la fotografía y en textos escritos en sistema braille para expresar el significado que tiene para ellos el color. Al teñir sus emociones, los dos grupos establecen un diálogo entre las percepciones, de la misma manera en que lo hacía Gerardo Nigenda[1] en su trabajo fotográfico.

En la exposición se observa como la luz, fuente de colaboraciones, permea en la sensibilidad de personas ciegas y normo visuales para vincularse y convivir, traduciéndose en un ejercicio de empatía y comunidad. Así es como se entrelaza la fotografía con el patrimonio y la cultura y hace que esta sea accesible e incluyente. (Ver imagen 11)

Imagen 11

Descripción de fotografías en sistema braille, realizado por Fabiola Colmenero. Elaboración propia, septiembre, 2017.



Desde el punto de vista de inclusión y accesibilidad no se debe olvidar de que se tratan estas dos palabras en nuestro ámbito de cultura, patrimonio y educación, si bien, la inclusión y la accesibilidad son vocablos que van en conjunto, debemos apreciar que el acceso a la información permitirá la inclusión de todas las personas. Así por ejemplo al presentar el programa RWYC con un lenguaje fácil, con pictogramas, con una presentación que se ajuste a contrastes de colores, con una letra clara y de buen tamaño, como también podemos enseñar en braille o en lengua de señas o por qué no, en la lengua de algún pueblo originario; buscamos fortalecer y promover la inclusión y accesibilidad al mayor número de personas. Sin embargo, estas propuestas, no bastan para que sea accesible e incluyente, se necesita una pedagogía que abarque a las diferentes edades, estamentos sociales y condiciones o dificultades, con el fin de permitir el acceso de todos los niños y niñas, independiente de su país de origen, situación económica o tipo de discapacidad.

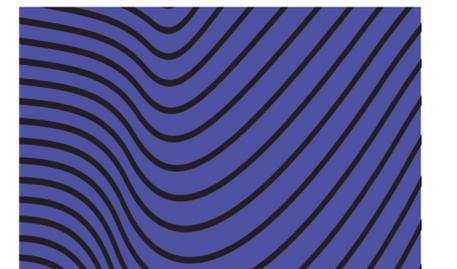
Por otra parte, en este tiempo de pandemia donde las brechas de desigualdad aumentaron en muchos casos, sobre todo en localidades rurales en América Latina, se puede observar

que nuevamente nuestros dos vocablos de inclusión y accesibilidad que van en conjunto aparecen en la educación; así, por ejemplo, teniendo acceso al conocimiento y a la cultura, es posible ser incluido y hacer parte de una comunidad. Por eso es de vital importancia el trabajo educativo en los sectores rurales, donde se entrega el conocimiento, la educación y se revela lo que es el patrimonio, en donde muchas veces, los niños y jóvenes no tienen el acceso al conocimiento, por la desigualdad de información. Cuando se habla de desigualdad en información, nos referimos a que muchas veces los niños de localidades rurales no tienen la misma facilidad de acceso a la tecnología, como una Tablet o teléfono móvil, y mucho menos a internet; que es donde actualmente (para bien o para mal) se encuentra la información y el conocimiento. Al acercar la cultura y entregar conocimiento a niños, niñas y jóvenes, podrán ellos tener herramientas para valorar su patrimonio, y buscar en su lugar, localidad o ciudad que patrimonio hay (tangible, intangible o natural) y así poder enriquecerse y seguir transmitiendo esta cultura a las generaciones futuras.

Sin embargo, en actividades realizadas con niños y niñas en diferentes partes del mundo que se encuentran en ciudades y cuentan con tecnología disponibles para ellos y con internet, podemos ver que la realización de “recuerdos en su memoria” de patrimonio de su ciudad, están muy claros; sin importar si son de construcciones, o entornos naturales o bailes típicos. Están claros estos valores porque los vivieron, porque estuvieron ahí, porque tuvieron la experiencia, porque comieron y/o bailaron.

¿Pero cómo podemos llevar esa experiencia a niños, niñas y jóvenes para que aprendan de cultura y reconozcan el patrimonio de su entorno?

Pues bien, a través de la fotografía podemos aportar a esta experiencia, la captura de imágenes a través del lente en el que se observan: lugares, nuestro patrimonio y de nuestra cultura, es posible identificar lo que podemos mostrar. ¡Pero recordemos! tiene que ser accesible para todos, por lo tanto, estas fotografías, tendrán que tener un escrito de descripción y un audible para ser completamente incluyentes.



Tecnología y dispositivos escolares para la participación, inclusión y el aprendizaje de toda la comunidad educativa.

En este tiempo de pandemia, donde han florecido los dispositivos electrónicos para la educación escolar y universitaria, podemos ver un sin número de aplicaciones, software, programas, páginas web para los estudiantes, así como también han proliferado y se han hecho más visibles los apoyos tecnológicos (TIC) (CIAPAT, 2022) para personas con discapacidad, que en nuestro caso para estudiantes; han facilitado el aprendizaje. Por lo tanto las Personas con Discapacidad (PcD) están incluidos en el aula y hay una participación plena y una real autonomía.

De acuerdo como menciona (Roldany Coiduras, 2016), el uso de dispositivos móviles y las tablets en la Educación Primaria a partir de una temprana edad, permite a las y los estudiantes tener un primer acercamiento con el entorno que los rodea y captar momentos y paisajes. La realidad escolar en la que vivimos hoy en día no acaba de exponer el máximo potencial de este tipo de tecnología, nos encontramos que en muchos centros no permiten la utilización de dispositivos móviles o los penalizan. No obstante, ya hay una minoría de ellos que contribuyen a su utilización.

Algunas experiencias confirman que la utilización de recursos móviles en el horario lectivo ayuda a la adquisición de competencias básicas como las relacionadas con la lengua, las matemáticas y el conocimiento de nuestro entorno. Además, usar esta clase de material motiva más al alumnado haciendo que su rendimiento mejore. Los recursos móviles han transformado nuestra forma de vivir. Aunque son unos recursos muy bien integrados en nuestra sociedad, aun no se ha hecho una exploración profunda dentro del mundo de la educación y, es que, son unos materiales que pueden cambiar completamente este contexto. Estos cambios podrían ir llegando a lo largo de los próximos años. Lo que es más importante es que los educadores conozcan estas innovaciones para poderlas llevar a cabo en la práctica y, de esta, manera incluir en el proceso de aprendizaje de cada uno de los niños y niñas presentes en el aula.



CONCLUSIONES

Ejercicios de reconocimiento y apropiación del patrimonio cultural (ya sea patrimonio tangible, intangible o natural) cómo el realizado a partir de las experiencias del proyecto “Reconnecting With Your Culture/ Reconéctate con tu Cultura” (RWYC América) en México y alrededor del mundo. Han permitido a las niñas, niños, jóvenes y a diversas generaciones, por medio del dibujo y la fotografía documentar aquello es motivo de orgullo, que genera valor y que permite sentirse parte de una comunidad.

Así mismo, se han propiciado espacios de inclusión y accesibilidad en donde por medio del diálogo transgeneracional e intercultural se ha podido potenciar el desarrollo de niñas y niños en las distintas dimensiones: afectiva, cognitiva, sociocultural y moral. Atendiendo a lo planteado por los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030, en particular el objetivo No. 4: “Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos”. Por medio de actividades virtuales y presenciales, se han abierto espacios de interacción que han permitido atender a algunas de las consecuencias sociales y emocionales generadas por los largos periodos de aislamiento que implicó la pandemia del COVID-19.

Dibujar y poder fotografiar (incluso con la mente) aquello que para un ser humano representa un tesoro permite valorar lo propio como parte de la identidad individual y local, y valorar lo de otros cómo parte de la conciencia y conocimiento de su patrimonio cultural es fundamental en un mundo cada vez más globalizado en interconectado.

Apreciar la diversidad de culturas del mundo es una oportunidad para el desarrollo humano sostenible activando un nuevo “humanismo” y a ser más resilientes, anteponiendo a la cultura como principal eje de innovación y conexión. Promoviendo el respeto por todas las formas de vida nuestro planeta, hará que las nuevas generaciones por medio de la educación puedan aportar a la lucha por disminuir las brechas de desigual, adoptar estilos de vida sostenibles en donde se reconozcan los derechos humanos, la igualdad de géneros, se promueva una cultura de paz y no violencia, y se valore la diversidad cultural.

También el proyecto reconoce las oportunidades que ofrecen las nuevas tecnologías de la información para disminuir algunas de las brechas que existen en la actualidad, en donde el poder compartir información puede aportar a construir una humanidad más solidaria.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arango, S., Hermógenes, E., & Figueroa Merchán, I. (2022). *Influencia del teatro en la expresión artística de los niños de 4 a 5 años*. Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena. Recuperado de: <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6671>. Fecha de acceso: 11/03/2022

CIAPAT (2022). *Centro Iberoamericano de Autonomía personal y ayudas técnicas*. De la OISS Regional Cono Sur. Recuperado de: http://ciapat.org/es/catalogo_escenario/TICSTecnologia. Fecha de acceso: 11/03/2022

CONEVAL (2015). *Decenio de las Naciones Unidas para la alfabetización*. Recuperado de: https://www.coneval.org.mx/Informes/boletin_coneval/septiembre/alfabetizacion.html Fecha de acceso: 11/03/2022

Cordero González, Y., Jáuregui Mora, S., & Meza Morillo, R. (2022). *Tendencias y desafíos políticos y socio culturales de la educación superior contemporánea en Latinoamérica*. *bol.redipe*. doi:<https://doi.org/10.36260/rbr.v11i1.1628> Fecha de acceso: 11/03/2022

González Fulle B., Claro Eyzaguirre, A. (2015). *El potencial creativo de la fotografía*. Cuaderno pedagógico. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes: Chile.

Martínez Carmona, M., & Martínez Carmona, I. (2021). *La educación intercultural. Infancia, familia y escuela*. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7922024> Fecha de acceso: 11/03/2022

Muñoz Reyes, E., & López Torres, L. (2021). *Educación Patrimonial y su inclusión en la Formación Inicial Docente: Una tarea en desarrollo*. *Convergencia Educativa*. doi:<https://doi.org/10.29035/rce.s10.7> Fecha de acceso: 11/03/2022

PLANEA SEP (2015). *Plan Nacional para la Evaluación del Aprendizaje (Planea)*, en su modalidad de Evaluación del Logro referida al Sistema Educativo Nacional (ELSEN). Recuperado de: *PlaneaFasciculo_9.pdf* (sep.gob.mx) Fecha de acceso: 11/03/2022

Roldan J., Coiduras Rodríguez J., (2016) *Educación y Tecnología Propuestas desde la investigación y la innovación educativa*. MyE-Blog: Una experiencia educativa con el uso de tablets. Universitat de Lleida, España.



Dedicatoria:

A Sara Noemi Zamora Albarrán quien con su entusiasmo, carisma y alegría compartió con todas las niñas y niños de su comunidad y con nosotros, por su incansable participación que rebasó fronteras desde Guanajuato, México hasta España, Colombia, Chile y Japón por ser un ejemplo a seguir para la infancia y su apoyo incondicional de compartirnos sus pensamientos, dibujos, maquetas, alebrijes. Hoy nos dejas un gran vacío a la familia Reconnecting With Your Culture. Te recordaremos por siempre, nuestra querida Sara. ¡Gracias por pintarnos la vida de colores en días grises de pandemia!

Agradecimientos:

A Regina Salgado Álvarez, presidente de las niñas y niños en el continente americano, por su apoyo, gestión y colaboración con las comunidades, en especial el trabajo que realiza con la infancia en situaciones de vulnerabilidad en búsqueda del conocimiento y transformación de la infancia e inclusión como un derecho fundamental de las niñas, niños y adolescentes. Gracias Regina, por ese coraje y valentía que te caracterizan y alientas a los demás para seguir tu camino.

Dra. Olimpia Niglio. Por hacernos partícipes de este proyecto a nivel internacional y poder contribuir en el continente americano.

Arq. Noemí Albarrán (vicepresidenta RWYC México) Arq. Kevin Alexander Echeverry B. Dra. Fabiola Colmenero (presidentes de Reconnecting With Your Culture América), Mtra. Rebeca Ayala (directora Instituto Santa Fe) Dr. Rodrigo Martínez Nieto (Rector Universidad Santa Fe) por permitirnos realizar este encuentro en su institución, a la Mtra. Amelia Flores (Escuela Prim. Federal Ignacio Allende), Mtra. Lidia Reyes (directora Escuela Gregorio Torres Quintero) y su cuerpo docente por hacer esto posible en el Primer encuentro de fotografía, México multicultural. A la Mtra. Cecilia Gutiérrez Medina, Mtra. Juana Colmenero Zárate, Mtra. Katia Guadalupe Arreola Galindo (Escuela Gregorio Torres Quintero), por el apoyo en las actividades realizadas del encuentro de fotografía en donde han compartido con sus alumnos a través del aula a asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible.

REFERENZE

1. Gerardo Nigenda (1967-2010) nació en México y se estableció en Oaxaca. Se inició en la fotografía en un momento poco habitual, el año 1999, siete años después de perder por completo la visión y proponiendo así el sentido del tacto como una nueva manera de mirar. Para otros artistas es fácil encontrar referentes en los cuales poder basar su obra, pero Nigenda es diferente, nunca ha tenido una influencia visual de ningún otro fotógrafo. Por ello no sigue ningún estereotipo visual ni sigue ninguna ley de composición, como la de los tercios. A su estilo propio se le suma que el fotógrafo no le da ninguna importancia ni a la técnica ni al enfoque, ni mucho menos al diafragma ni a la velocidad de obturación. Nigenda afirma que “Lo importante es comunicar algo, y para ello no es necesario ninguna técnica”.

Twining RWYC and Asia India Chapter

A cura di:

Aditi Misra,

President RWYC Asia India Chapter

Education plays a key role in the transmission of culture; culture is the touchstone of social change and values of the society. Therefore, both have to be interwoven with ingenuity. 'Reconnecting with your Culture' (RWYC) is an initiative by Global Director Prof Olimpia Niglio and promoted by the EdA Esempli di Architettura (Italia), UNESCO, University and Heritage, that came into being in the year 2020. The project pursues 'Quality Education' objectives of the UN 2030 Agenda, encouraging collaboration between schools, local artists, musicians and exploring indigenous sports, allowing students to gain quality and inclusive education.

We, at DPS Gurgaon, envision the concept of holistic education for the students intertwined with the cultural values of the country and interspersed with appreciation of the diversity, innate in the world. Thus, the curriculum at DPS Gurgaon, with the pedagogical methods of RWYC, aims to bring young generations closer to local cultures, strengthen local identities and build a strong awareness of their cultural heritage (tangible and intangible or living heritage) through culture-based training.

This collaboration has resulted in the RWYC, Asia India, Chapter, under the guidance of Ms. Aditi Misra, Director Principal, DPS Gurgaon. Under her leadership as the President of RWYC Asia India Chapter, the school has collaborated with 12 likeminded schools pan India who have embarked on this journey, sharing

their pride and love for their culture across the globe. As the President of RWYC, Asia India, Ms. Aditi Misra addressed the virtual International Festival of History organized by the University of Bologna, Italy. She was also one of the eminent speakers at the first virtual International RWYC Conference, organized in Indonesia, in 2021. In the month of February, 2022, Ms. Misra, addressed another RWYC conference, in Jakarta, Indonesia. Under her leadership this collaboration will support intergenerational and intercultural dialogue amongst different cities thereby, encouraging young adults to appreciate the diversity of cultures.

RWYC ASIA INDIA CHAPTER COLLABORATORS

1. Dharav High School, Jaipur
2. Delhi Public School, Sector 45, Gurgaon (Host School)
3. Navrachana Higher Secondary School, Sama, Vadodara
4. Pallavi Model School, Alwal, Hyderabad,
5. Pathbhavan, Srotoshwini Trust, Vadodara
6. The Doon Global School, Dehradun
7. The Assam Valley School, Assam
8. The New Town School, Kolkata
9. Shiksha Kendra, DPS, Gurgaon
10. Suncity School, 37D, Gurugram
11. Vidya School, Gurugram
12. WH Smith Memorial School, Varanasi South

Inception of the Asia India Chapter of RWYC has seen the collaboration of four projects with schools in India

PROJECT I

Collaborative song video- Vaishnav Jan To, a hymn was the first cultural collaboration in the month of September, 2021. The video was released on 2nd October 2021, on the birth anniversary of Mahatma Gandhi, Father of the Nation. This collaboration helped us reconnect with our core values of nonviolence, truth, equality, respect for each other and striving for a peaceful world.

Link: <https://youtu.be/BgmSx8h4VAU>

PROJECT II

Collaborative dance- Garba video: A folk dance from the state of Gujarat, India, performed during the Navratri festival held in the month of November. The dancers from the different schools performed Garba on melodious music wearing the traditional attire in the colours of the rainbow hues in, November 2021.

Link: <https://youtu.be/KB6G48lHl7o>

PROJECT III

Collaborative heritage visual art video: The theme for this project was Ek Bharat, Shreshtha Bharat, that aimed to highlight the diversity in India. The alternate theme was Azadi Ka Amrit Mahotsav, an initiative to commemorate the 75th anniversary of India's independence. This project saw an eclectic mix of varied Indian folk style of paintings, such as Madhubani, Warli, Kalamkari, Gond to name a few in January 2022.

Link: <https://youtu.be/UWBIZGJuVhY>

PROJECT IV

Collaborative Project- Home remedies: Granny's home remedies are a treasure trove of effective alternative treatments for nearly every minor ailment. This journey was an exploration of the age old home remedies from across regions of India. This project was for the month of March 2022.

Link: <https://anyflip.com/whlry/rqdl/>

India's diverse culture is a priceless treasure. Its existence needs to be valued and preserved for decades to come. The RWYC, Asia India, collaboration will strive to bring young generations closer to the local cultures, inculcate appreciation for local tradition and cultural heritage through collaborations such as these.

Collaborative projects of DPS Gurgaon, India with RWYC:

AMBASSADOR OF CULTURE: Research was carried out by the students on lost heritage sites in Gurgaon and Delhi. Paintings were created. The research included the integration of academic subjects like Geography, Mathematics, History, Art, Language, Science and Environmental studies. The learning was holistic.

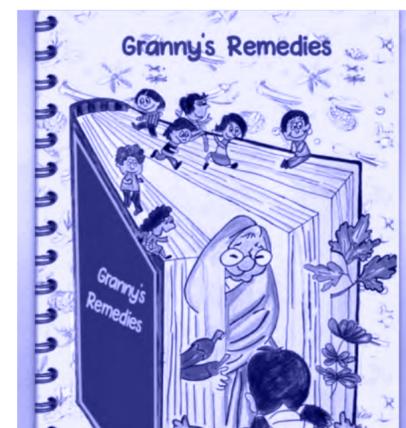
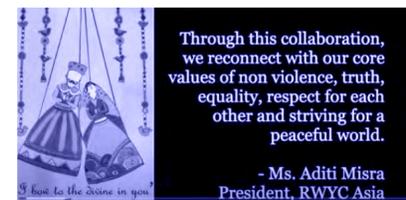
PANCHATANTRA-Fables of India – Students of Junior School worked on a series of animal fables from ancient India. These stories with morals are an excellent way for students to stay engaged and reconnect with the country's rich culture.

TOKYO | BOGOTA (2021-2022)

International Exhibition - "ANGELS DRAWING A PICTURE" Drawings from the world – 100 students from Primary, Junior and Middle school participated in the event (8 to 13years old). Children made paintings on the wonders of India. This mobile exhibition showcased exhibits in the various cities of Japan. This engagement helped the young artists understand their cultural heritage and showcased their artistic potentials.

INDIGENOUS ART FORMS OF INDIA

Four students from Primary, Junior, Middle and Senior sections of the school participated in the above collaboration. The paintings were based on the uniqueness of India's cultural diversity and identity.



EVENTS UNDER THE PATRONAGE OF INTACH AND SPIC MACAY

INTACH – Indian National trust for Art & Cultural Heritage and

SPIC MACAY Society for the promotion of Indian classical music and culture amongst youth

Talk on Mural paintings of India and Folk-Art Workshop on Tribal Gond Painting (folk painting) were conducted.

We at DPS Gurgaon, expose our students to a wide variety of cultural activities through clubs, excursions, talks, visits and hands-on activities. As responsive educators we understand that building upon culture and heritage not only benefits young learners academic progress but also empower them as individuals. Children grow up to be more independent and active citizens when they learn in a conducive environment, where they understand and value their own culture. They learn to reflect, respect and appreciate the vast and diverse cultures across the globe.

Lead School

Asia India Chapter

Delhi Public School, Sector-45, Gurgaon, India

Pedagogia Interculturale per la Pace

A cura di:
Laura Isgro

Abstract

La ricerca pedagogica interculturale ha il proposito di portare avanti il percorso formativo dei docenti, traendo ancora più forza motivazionale dagli sconvolgimenti politico-sociali così recenti. La ricerca-azione ha il fine di indagare sul campo per raccogliere le testimonianze professionali dei docenti e le voci dei bambini e dei ragazzi. Questo modus operandi garantisce il processo di riflessione pedagogica in ambito interculturale e speciale, per promuovere il miglioramento dei rapporti fra culture diverse sin dall'infanzia in modo concreto, e al fianco dei docenti.

Intercultural pedagogical research has the purpose of continuing the educational path of teachers, drawing even more motivational strength from the recent political and social upheavals. The action research aims to investigate the field to collect the professional testimonies of teachers and the voices of children and young people. This modus operandi guarantees the process of pedagogical reflection in the intercultural and special field, to promote the improvement of relationships between different cultures from childhood in a concrete way, and alongside teachers.

Keywords

Educazione alla non violenza
Culture
Pace
Forma mentis

*Non-violence
Education
Cultures
Peace
Forma mentis*

Secondo l'approccio interculturale, la "cultura" rappresenta un insieme di qualità (sempre dinamiche) proprie di un individuo che appartiene a uno o a più gruppi umani, e non contraddistingue necessariamente una nazionalità. Lo "straniero" è chiunque abbia caratteristiche dissimili dal proprio gruppo di appartenenza e un modo di pensare differente dal solito; potrebbe trattarsi di un familiare oppure di un cittadino italiano che arriva in una città ospitante da una regione italiana lontana. Dunque, l'approccio interculturale è estendibile a tutte le dimensioni culturali, endogene ed esogene, che si trovano a condividere lo stesso spazio fisico e concettuale. L'approccio interculturale possiamo ritenerlo "speciale" solo se diamo a questo vocabolo il significato di "straordinario", o meglio, "rivoluzionario" modo di prendersi cura dell'essere umano a prescindere dalla sua nazionalità, età, religione, genere, condizione economica. Saper infondere in educazione e in didattica questa maniera di vedere la persona nella sua totalità, implica per il docente una preparazione interiore e operativa di notevole profondità, una generosa disponibilità al cambiamento e una grande sensibilità culturale. La capacità di decentramento del docente e il carattere interdisciplinare di questo approccio definiscono il quadro di azione. Si è visto come «la conoscenza di una cultura è solo momentanea e deve essere continuamente riformulata e confrontata con la realtà, per cui i fatti possono essere confermati o confutati» (Abdallah-Preteuille, 1986, p.234). Ciò si verifica perché i rapporti sociali, le politiche del territorio, le logiche economiche locali e nazionali, le strutture delle comunità sono per loro natura mutevoli; pertanto, è necessario che coloro che si occupano di ambiti sociali sappiamo "leggere" e interpretare le realtà complesse, le sovrapposizioni, gli intrecci fra i membri dei vari gruppi e la formazione di nuovi contesti, di nuovi scenari. L'insegnante deve essere un abile de-costruttore di idee preconcepite e costituire in tal senso un modello per i suoi alunni e studenti e deve poter disporre di strumenti sempre aggiornati e adattati al tempo e al luogo in cui opera.

Le scuole non possono essere considerate luoghi di confinamento culturale in base al quartiere di appartenenza. Non è pensabile che solo gli insegnanti che esplicano la loro professione in contesti socioculturali svantaggiati debbano ricorrere a implementare la loro formazione attraverso lo studio di discipline a sostegno della didattica tradizionale come l'antropologia, la pedagogia interculturale, la comunicazione interculturale e la pedagogia speciale.

Ispirarsi invece a un modello di apertura e di dialogo rispettoso fra persone diverse per cultura e stimolare nei propri alunni questo atteggiamento accogliente e inclusivo, a prescindere dalla presenza in classe di altre culture, significa promuovere la formazione di una coscienza democratica e pro-sociale. Dunque, è urgente una formazione interculturale che sia strutturata in modo

operativo, da svolgersi direttamente in situazione, che aiuti l'insegnante ad assumere una prospettiva riformista, attiva, che creda fermamente nell'influenza determinante del valore formativo della scuola sulla società. Come si afferma in La via italiana per la scuola interculturale e l'integrazione degli alunni stranieri (Miur, 2007, pp. 20-21):

«Una rinnovata visione della formazione degli insegnanti come "sensibili alle culture" mira ad una costruzione di tipo riflessivo della personalità dei docenti, per renderli capaci di apertura alla diversità ed interpretazione del bagaglio culturale degli alunni/studenti nei loro aspetti singolari e soggettivi. Questi elementi di sviluppo delle competenze degli insegnanti segnano la tendenza verso il superamento di forme prevalentemente informativo-culturali o estetiche della formazione. In tale prospettiva, di tipo esperienziale, la formazione interculturale si configura come una prospettiva di innovazione dell'insegnamento complessivamente inteso e, di conseguenza, del ruolo docente.»

Si continui a mantenere alta l'attenzione sulla necessità che gli insegnanti lavorino al raggiungimento di un grado di sensibilità nei confronti delle culture, che consenta di superare quel genere di conoscenza, superficiale, che si ferma agli aspetti folcloristici e che non sa indagare i mutamenti, le molteplici manifestazioni e le singole interpretazioni dei membri dei gruppi. È illuminante, a tale proposito, il discorso che Nussbaum (2004/2001, pp. 215-218) fa sulla pluralità delle forme che una medesima cultura possiede al suo interno, ben oltre quanto possa immaginare una mente oberata dagli stereotipi:

«La cultura esiste solo nelle storie degli individui che sono molto diversi gli uni dagli altri, e l'esistenza di diversi modelli di comportamento individuali crea, nella cultura stessa, spazi di diversità. Di solito ce ne accorgiamo, quando si tratta della nostra cultura. Comprendiamo intuitivamente che essa è estremamente differenziata- non è una macchina che stampa una serie di esseri umani identici come tanti biscottini, bensì uno scenario di intenso dibattito e di grande diversità, in cui sono proprio queste caratteristiche a creare degli spazi nei quali l'individuo ha quanto meno una certa libertà di movimento. [...] Quando consideriamo le altre società, specie quelle lontane, non ricordiamo sempre questi fatti. Non concediamo sempre agli altri prerogative che di solito diamo per scontate per noi stessi- di critica, di cambiamento, e di un consapevole dar forma allo sviluppo morale. [...]»

Il modo in cui un bambino viene abbracciato e accudito, il modo in cui gli si parla, tutto implica l'influsso della cultura. Ma un aspetto fondamentale del trattare una persona come tale è il riconoscimento che ogni bambino ha una storia distinta, un corpo distinto, che s'intreccia con quella di altri particolari individui in una storia di grande profondità e intensità. Solo a partire da questa storia il

bambino giunge ad essere membro di un più ampio gruppo sociale.»

Occorre che i docenti possano sviluppare quelle competenze che sono richieste loro dalla contingenza, da questi tempi confusi, frenetici, che sembrano voler omologare ogni gesto umano attraverso tecnologie consumistiche ed effimere al punto da alienare certe prerogative della specie umana come il pensiero critico e la capacità di comprendere in profondità un evento o un testo. L'occasione di coltivare le competenze interculturali è data innanzi tutto dalla volontà personale, dalla motivazione, dall'utopia che nasce dal bisogno di contribuire al cambiamento di rotta della mentalità etnocentrica e orientata a riservare a pochi il privilegio di partecipare attivamente alle società. "Intercultura" significa inclusione e dialogo fra le specialità di ogni essere umano. Data la complessità/varietà degli ambiti sociali in cui interviene l'approccio interculturale e la rilevanza degli effetti benefici che esso riversa concretamente nell'ambiente, sarebbe doveroso da parte delle figure e degli organi istituzionali, ascoltare i bisogni formativi e le richieste di supporto professionale dei docenti.

Con questo breve contributo si vuole affermare, ancora una volta, il ruolo decisivo della Scuola nell'educazione alla non violenza e all'accoglienza del prossimo. La forma mentis interculturale, prosociale e democratica permette di configurare la dimensione preventiva e protettiva da conflitti, squilibri sociali e guerre.



BIBLIOGRAFIA

Abdallah-Preteuille, M. (1986). *Vers une pédagogie interculturelle*. Paris: La Sorbonne.

MIUR (2007). *La via italiana per la scuola interculturale e l'integrazione degli alunni stranieri*.

Nussbaum, M.C. (2011). *Upheavals of thought: The intelligence of Emotions*. Cambridge, UK: Cambridge University Press. (trad.it. (2004). *L'intelligenza delle emozioni*. Bologna: il Mulino).

A cura di:
**Monica
Cavallini**

Scuola Digitale Liguria

**SCUOLA
DIGITALE
LIGURIA**

Un progetto regionale dedicato all'innovazione tecnologica nel mondo della scuola si sta affermando come buona pratica a livello nazionale e internazionale. Si chiama **Scuola Digitale Liguria**, è nato nel 2016 ma dal 2020, con le nuove esigenze imposte dalla didattica a distanza, ha registrato una crescita notevole.

La maturazione del progetto, che si avvale attraverso Regione Liguria dei fondi FSE (oltre tre milioni le risorse impegnate finora), è stata rilevata anche nell'ambito di ricerche dedicate, una svolta da Osservatori.net del Politecnico di Milano che ha messo in evidenza

alcune caratteristiche uniche di Scuola Digitale Liguria: su tutte la capacità di mobilitare gli insegnanti, che vengono coinvolti in un processo di revisione e upgrade delle loro competenze che poi usano nella didattica e condividono con altri insegnanti e altre scuole: si è formata così una vera e propria community che è in continua crescita. L'innovazione didattica realizzata attraverso il progetto ha portato alla collaborazione con **EPICIT**, l'associazione che ha promosso la **European Pedagogical ICT Licence**, una Certificazione Europea per i docenti che attesta la competenza di uso pedagogico delle tecnologie digitali.



A livello nazionale, nell'ambito della missione 1 del PNRR i referenti di progetto collaborano direttamente con il tavolo del Ministero per la Transizione Digitale finalizzato al miglioramento dell'indice Desi italiano e partecipano ai tavoli regionali su istruzione e ricerca per la missione 4. Il valore dell'esperienza accumulata in cinque anni non consiste solo nei contenuti prodotti e nella progressiva complessità e ricchezza delle attività proposte, ma anche nella creazione di un modello di governance già pronto per il riuso.

L'attività di Scuola Digitale Liguria parte dunque da docenti e ai formatori, che si impegnano a produrre contenuti digitali nell'ambito del loro insegnamento. In cambio, ricevono supporto, formazione specifica e la possibilità di confrontarsi con gli altri docenti e formatori. Di questi, un "primo cerchio" è rappresentato dai Mentor: distribuiti su tutto il territorio regionale, promuovono e diffondono obiettivi e strumenti del progetto attraverso il coinvolgimento e azioni di supporto ai colleghi in un'ottica di collaborazione tra pari. È stata creata, in pratica, una rete di reciproco aiuto, con momenti sia a distanza sia in presenza.

Le esperienze vengono raccolte nell'**Osservatorio dei Progetti Innovativi**, la piattaforma digitale in cui possono essere pubblicate le attività innovative realizzate: non soltanto un repository ma anche e soprattutto un sistema di classificazione strutturato, che consente a Regione Liguria di usufruire di un cruscotto per la programmazione puntuale grazie alla gestione dei dati, la verifica del trend innovativo, la pianificazione di azioni future mirate e coerenti sia per il potenziamento dei punti di forza sia per il sostegno dove si rilevano criticità.

Scuola Digitale Liguria è dunque il collettore delle esperienze più innovative nella didattica e fornisce, attraverso Liguria Digitale, anche il supporto per la risoluzione dei problemi più comuni. Sono ormai oltre 5000 i membri della **Community**, formata da docenti e formatori motivati che stanno contribuendo a rendere sempre più abituale e familiare l'uso delle nuove tecnologie nel sistema scolastico regionale.

L'esempio dei docenti più preparati, unito alle necessità date dall'emergenza 2020, ha allargato a macchia d'olio la partecipazione alla community ligure, che in un anno è cresciuta del 230%. Contemporaneamente l'azione di supporto dei tecnici del **Digital Team** ha garantito, alle scuole che l'hanno richiesto, un aiuto concreto per i problemi di connettività e impiego dei software e delle piattaforme e-learning: gli interventi del team sono aumentati del 276%. In crescita, di conseguenza (+375%), anche i progetti documentati inseriti nell'Osservatorio.



In coerenza con le principali indicazioni a livello europeo, nonché con le missioni del PNRR e l'attualità del tema, Scuola Digitale Liguria sta realizzando attività speciali tra cui quella per il superamento del gender gap. Regione Liguria mette in campo per le scuole un percorso di avvicinamento per le ragazze alle discipline STEAM - Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics, per sviluppare abilità specifiche e costruire un nuovo immaginario con le ragazze protagoniste nel mondo scientifico e tecnologico. "STEAM-UP alle ragazze", questo il nome dell'attività, ha già avuto un ottimo riscontro in Liguria ed è stata selezionata come esperienza di valore da presentare nello stand del Ministero dell'Istruzione a Didacta 2022, il più importante appuntamento nazionale fieristico sull'innovazione nel mondo della scuola.



Scuola Digitale Liguria è ormai un punto di riferimento per l'innovazione scolastica nella regione: il valore dell'esperienza accumulata in cinque anni non consiste solo nei contenuti prodotti e nella progressiva complessità e ricchezza delle attività proposte, ma anche nella creazione di un modello di governance già pronto per il riuso.

Scuola Digitale Liguria si trasforma e guarda al futuro forte del bagaglio di innovazione che ha saputo creare con e per il mondo dell'istruzione e formazione e delle ottime risposte che da questo mondo provengono, sintomo di vivacità e curiosità ma anche del grande bisogno di lavorare tutti insieme. L'obiettivo da traguardare è una didattica innovativa e sempre al passo coi tempi al servizio dei giovani studenti e allievi di ogni ordine e grado: partire dalla scuola per promuovere innovazione e sviluppo nella regione, garantendo una filiera che parta dal mondo dell'istruzione e arrivi al mondo del lavoro grazie al coinvolgimento attivo delle imprese e degli stakeholder del territorio.

In Liguria si sta allestendo il trampolino di lancio per quella che sarà il sistema "Scuola Digitale Liguria 4.0" con l'obiettivo di continuare ad affrontare le sfide educative nell'era digitale, sostenere lo sviluppo di competenze di cittadinanza e professionali digitali per accompagnare la transizione verso la nuova società connotata dall'Industria 4.0.

Per informazioni più dettagliate sul progetto e per accedere a tutti i contenuti si rimanda al sito ufficiale e ai canali social.

REFERENZE

1. www.scuoladigitaleliguria.it
2. Gruppo del Progetto Scuola Digitale Liguria
3. Progetto Scuola Digitale Liguria
4. Progetto Scuola Digitale Liguria
5. Progetto Scuola Digitale Liguria
6. scuoladigitale@regione.liguria.it

Il patrimonio culturale metafora dell'interdisciplinarietà: storie, conoscenze, tecnologie e professioni

A cura di:
Dunia
Pepe
e
Debora
Vitali

Abstract

Il patrimonio culturale rappresenta un settore strategico per lo sviluppo della società, dell'economia e del lavoro. Una dimensione essenziale della gestione e della fruizione del patrimonio culturale è il processo della sua digitalizzazione. Accanto al patrimonio culturale esiste ormai un patrimonio culturale digitale che ne garantisce la conservazione, la diffusione e la valorizzazione. Le nuove tecnologie hanno trasformato l'organizzazione di musei, gallerie, siti d'arte e siti archeologici. Queste stesse tecnologie hanno consentito la diffusione e l'operabilità a livello internazionale di infrastrutture digitali di informazione e ricerca.

La digitalizzazione ha consentito ai luoghi della cultura di sperimentare nuovi legami, con i territori e con i cittadini, già dall'inizio degli anni 2000 e soprattutto a seguito del lockdown imposto dalla pandemia da Covid 19. Le tante attività di digitalizzazione volte a valorizzare i beni culturali richiedono sia conoscenze umanistiche che scientifiche. Da un lato, esse implicano la creazione di realtà virtuali e modellizzazioni per una diversa e più profonda conoscenza, dall'altro lato, richiedono l'uso dell'intelligenza artificiale e dei big data per ricostruire il passato delle culture o per conoscere i flussi turistici nei siti d'arte. Anche le professioni, le competenze ed i percorsi formativi legati alla digitalizzazione dei beni culturali nascono dalle interazioni tra sistemi fisici e sistemi virtuali, da conoscenze ed esperienze di diversa natura.

The cultural heritage is a strategic sector for the development of society, economy and work. An essential dimension of the management and use of cultural heritage is the process of its digitization. In addition to the cultural heritage, there is now a digital cultural heritage that ensures its conservation, spread and enhancement. New technologies have transformed the organization of museums, art galleries and archaeological sites. The same technologies have enabled the information and research networks to spread internationally.

Digitalization has enabled culture to experience new links with territories and citizens since the beginning of the 2000s and in particular during the lockdown imposed by Covid-19 pandemic. Many digital activities aimed at enhancing arts require both classical and scientific studies. They involve on the one hand the creation of virtual realities and models for deeper knowledge, on the other hand they need the use of artificial intelligence and big data in order to rebuild the past cultures or to know the flow of visitors in the art sites. The professions, the skills and the training courses linked to the digitalization of the cultural heritage also arise from the interaction between physical and virtual systems, from knowledge and experiences of different nature.

Keywords

Cultura
Digitalizzazione
Connessioni

Culture
Digitization
Connections

Il valore del patrimonio culturale

Il patrimonio culturale rappresenta un settore strategico per lo sviluppo dell'economia. Esso costituisce, osserva A. Bonisoli, nell'Introduzione al Rapporto Federculture 2019, l'insieme di tante realtà accomunate "... dal gusto, dall'intelligenza, dal talento e dalla professionalità degli attori protagonisti nei diversi ambiti" (Bonisoli, 2019, p. 9). Nel 2019, il sistema culturale e creativo italiano ha generato quasi 96 miliardi di euro e, grazie all'attivazione di altri settori dell'economia, ha finito per muovere nel complesso 265,4 miliardi di euro equivalenti al 16,9% del valore aggiunto nazionale. Questo è quanto testimoniato dalla IX edizione del Rapporto Io sono cultura 2019. L'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi: uno studio elaborato dalla Fondazione Symbola e Unioncamere volto a quantificare ogni anno il peso della cultura e della creatività nell'economia italiana.

I dati relativi al valore economico generato dalla cultura, osservano i curatori del Rapporto Io sono cultura 2019, Carlo Sangalli ed Ermete Realacci è comprensivo del valore prodotto dalle filiere del settore, ma anche di quella parte dell'economia che beneficia di cultura e creatività. Una ricchezza che si riflette in positivo anche sull'occupazione: il solo sistema produttivo culturale e creativo nel 2018 ha dato lavoro a 1,55 milioni di persone, che rappresentano il 6,1% del totale degli occupati in Italia. Ancora nel 2018, il settore culturale ha prodotto un valore aggiunto del 2,9% superiore all'anno precedente, con una crescita superiore a quella del complesso dell'economia pari a +0,9% (Sangalli e Realacci, 2019, p. 9). I dati relativi all'alto numero di imprese culturali vantato dall'Italia fino al 2019, il più alto d'Europa, rende ancora più drammatica la riflessione sulla crisi economica ed occupazionale determinata, nel 2020, dalle restrizioni imposte dalla pandemia di Coronavirus.

Il Consiglio europeo tenutosi il 21 maggio 2014 ha dichiarato il patrimonio culturale come "... costituito dalle risorse ereditate dal passato, in tutte le forme e gli aspetti - materiali, immateriali e digitali, ivi inclusi i monumenti, i siti, i paesaggi, le competenze, le prassi, le conoscenze e le espressioni della creatività umana, nonché le collezioni conservate e gestite da organismi pubblici e privati quali musei biblioteche e archivi" (Consiglio d'Europa, 2014). Anche il Consiglio d'Europa riconosce dunque il **sistema digitale** quale parte integrante, se non fondamentale, per la fruizione dell'eredità culturale.

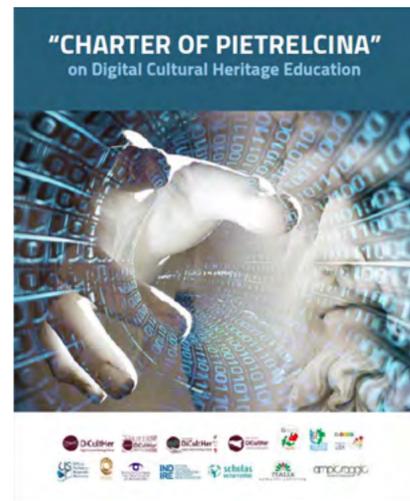
Nel settembre 2020, il Parlamento italiano ha ratificato la Convenzione di Faro. Convenzione

siglata nel 2005, nella città portoghese di Faro, con l'intento di affermare il valore dell'eredità culturale per la società. Il Consiglio europeo aveva approvato la Convenzione di Faro nel marzo del 2018 identificando nell'eredità culturale un vero e proprio diritto umano, uno strumento di conoscenza reciproca in grado di garantire anche una maggiore integrazione tra i Paesi europei. La Convenzione di Faro non solo riconosce che il diritto all'eredità culturale è inerente al **diritto a partecipare alla vita culturale**, così come definito nella Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo, ma definisce l'eredità culturale anche come una **responsabilità individuale e collettiva**; sottolinea come la conservazione dell'eredità culturale e il suo uso sostenibile abbiano come obiettivo lo stesso sviluppo umano e la qualità della vita. Il patrimonio culturale rappresenta dunque una risorsa strategica per la crescita sostenibile dell'Europa nella misura in cui riveste grande valore dal punto di vista ambientale, sociale ed economico.



Con la ratifica della Convenzione di Faro, osserva Maurizio Vanni (2021), alla cultura si chiede di investire nella crescita umana e nel miglioramento della qualità della vita. La crescita sostenibile predispone ad altri obiettivi fondamentali: il bene immateriale, il bene comune e il bene relazionale. Ne derivano progetti capaci di mettere in relazione la cultura con l'**economia** attraverso nuovi piani di sostenibilità e nuovi modelli di business; con il **sociale** grazie all'abbattimento delle barriere sociali, ad offerte culturali personalizzate, alla creazione di partnership con associazioni di volontariato e scuole di ogni ordine e grado; con l'ambiente attraverso la nascita di una rinnovata definizione del concetto di impatto ambientale e di educazione alla coscienza ecologica; infine, con il territorio il cui patrimonio può favorirne la crescita e la promozione.





Molteplici sono gli scenari dai quali nasce e si sviluppa il discorso sulla rilevanza del patrimonio culturale e dei modelli di digitalizzazione che ne consentono l'espressione, la conservazione e la diffusione. Il Consiglio europeo del 17 maggio 2017 proclama il 2018 come anno del Patrimonio culturale mentre una Risoluzione del Parlamento europeo, dell'11 dicembre 2018, detta una nuova agenda per la cultura. Nel 2017, il MIBAC propone il Piano Nazionale dell'Educazione al Patrimonio Culturale e sempre nel 2017 il Network *DiCultHer - Digital Cultural Heritage: Arts and Humanities Schools* - propone il *Manifesto Ventotene Digitale per la promozione del patrimonio culturale digitale*.

L'Associazione internazionale DiCultHer, nata nel 2015, si pone l'obiettivo di costruire una cultura dell'innovazione digitale in merito alle esigenze di conservazione, valorizzazione e promozione del patrimonio culturale. DiCultHer propone questa cultura dell'innovazione soprattutto ai giovani ai quali chiede di assumere la titolarità, anche e soprattutto grazie agli strumenti della digitalizzazione, del patrimonio culturale di cui loro stessi saranno custodi e promotori. Nel 2016, DiCultHer stringe un accordo quadro con il MIBAC proprio in riferimento al Piano Nazionale dell'Educazione al Patrimonio Culturale. La cultura, nella prospettiva di questo Network, costituisce un bene comune, un dispositivo fondamentale di coesione sociale nel suo essere legata alla ricerca, alla formazione e all'educazione scolastica. Proprio per questo, essa rappresenta un aspetto essenziale di ogni progetto per la crescita dell'Europa (DiCultHer, 2017).

Nel luglio 2019, DiCultHer presenta *La Carta di Pietrelcina sull'Educazione all'Eredità Culturale Digitale*. Questo documento, esposto in occasione di una manifestazione culturale proprio nella città di Pietrelcina, mira a rafforzare il valore dell'eredità culturale digitale quale risorsa strategica per un'Europa sostenibile, come affermato dall'UE grazie alla Convenzione di Faro. La *Carta di Pietrelcina* rileva come nel momento e nella misura in cui il luogo culturale diventa luogo educativo nasce l'inclusione sociale e questo accade nel momento in cui categorie sociali diverse per età, livello culturale, status sociale ed economico interagiscono proattivamente dando vita a conoscenze e competenze diversificate. La *Carta di Pietrelcina* evidenzia come "l'eredità culturale sia sempre fortemente legata con il territorio cui appartiene e sia espressione e rappresentazione delle creazioni tangibili, intangibili e...digitali delle comunità che vi abitano" (DiCultHer, 2019).

L'Educazione all'eredità culturale digitale rappresenta dunque una componente indispensabile delle conoscenze e competenze di cittadinanza globale essendo per sua natura multi-, trans- e inter-disciplinare. Questo modello di educazione si fonda su metodologie condivise attive e partecipative che richiedono forti sinergie tra i territori e le loro entità educative attraverso un reale coinvolgimento sia degli attori del sistema formativo istituzionale, come scuola e università, sia di coloro che operano negli ambiti dell'apprendimento informale e della valorizzazione e conservazione del patrimonio culturale.

La cultura digitale, sempre nella prospettiva della Carta di Pietrelcina, appare in grado di elaborare modelli formativi capaci, a loro volta, di creare conoscenze e competenze consapevoli, trasversali, generative di quel digital knowledge design system necessario a un sistema educativo sostenibile: un processo che pone al centro la 'creatività' dei giovani e che, proprio grazie all'uso consapevole del digitale, può "garantire a tutte le studentesse e a tutti gli studenti le competenze chiave per affrontare i cambiamenti e le sfide del loro presente, per proiettarsi al meglio nel futuro, per diventare cittadine e cittadini attivi e consapevoli, capaci di condividere valori comuni e di confrontarsi positivamente con l'altro" così come con l'evoluzione dei loro contesti di riferimento (DiCultHer, 2019).

Cultura, innovazione e digitalizzazione

Già nel 1915, osserva Maurizio Vanni (2021), il *Metropolitan Museum* di New York realizzava progetti museologici ispirati ai modelli dei Grandi Magazzini di fine '800. Negli anni Trenta comparì un altro elemento capace di caratterizzare molti musei americani: l'entertainment, inteso come strumento strategico per coinvolgere numerosi target di riferimento attraverso esperienze ispirate alle collezioni. Non solo grandi opere d'arte, ma progetti collaterali pensati per stupire, meravigliare, incuriosire, coinvolgere ed educare alla cultura attraverso partecipazione, divertimento e socializzazione. Nel 1977 viene inaugurato a Parigi il *Centre Georges Pompidou* che rappresenta una struttura museale per le arti visive e per il design, ma anche una biblioteca, un luogo di formazione e un laboratorio di sperimentazione per artisti (Vanni, 2021).

All'inizio degli anni 2000, i luoghi della cultura non si rivolgono soltanto a studiosi ed appassionati ma cercano di attirare il pubblico grazie alla socializzazione e al divertimento. Nel corso dei decenni successivi, si moltiplicano le esperienze volte a stabilire rapporti originali e diversificati tra luoghi d'arte, pubblici potenziali ed in generale il mondo esterno attribuendo un ruolo sempre più importante alle tecnologie digitali quali strumenti privilegiati di interazione e di comunicazione. Esemplificativa, al riguardo, è l'esperienza realizzata da un giovane studioso di archeologia appassionato di videogames, Fabio Viola, per il Museo archeologico Mann di Napoli.

Nel 2017, Fabio Viola realizza il videogame "Father&Son" volto a catturare il visitatore fuori dal Museo e di attirarlo dentro grazie ad una storia avvincente ed a giochi interattivi. Il Video "Father& Son" racconta la storia di un padre che, dopo la morte, chiede al figlio di approfondire la sua conoscenza entrando nel suo luogo di lavoro, il Museo Mann appunto, cercando tra le sue carte, leggendo una lettera a lui dedicata. Seguendo questa storia, si entra nelle stanze del Museo e si visitano le sue opere. Il videogioco realizzato da Fabio Viola è stato scaricato milioni di volte ed ha contribuito, insieme ad una gestione innovativa, al successo raggiunto dal Museo negli ultimi anni.

La grande diffusione dei modelli e delle esigenze di interattività e interdisciplinarietà che caratterizzano il nostro mondo implicano una maggiore fruibilità dei luoghi della cultura e dell'arte non solo in termini di tempi e spazi, ma anche in riferimento all'accessibilità di categorie diversificate della popolazione e, in particolare, delle persone diversamente abili. Il superamento delle barriere architettoniche, cognitive e sensoriali ha rappresentato negli

ultimi anni uno degli interventi di maggiore spessore messi a frutto dal Ministero dei beni e delle attività culturali anche attraverso l'istituzione di una Commissione che, nel 2008, ha pubblicato le Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale. La piena accessibilità dei luoghi della cultura è infatti in linea con quanto indicato dalla Convenzione di Faro che riconosce nella possibilità di fruizione dell'eredità culturale un diritto umano ed invita a migliorare l'accesso ad essa in particolare per i giovani e le persone svantaggiate.

Le multimodalità con cui vengono presentati oggi i luoghi della cultura permette di catturare un vasto pubblico, rendendo più accessibile e inclusivo il patrimonio di conoscenze. Planimetrie e statue parlanti, libri narranti virtuali, percorsi tattili per non vedenti, pedane a scomparsa e rampe di dolce pendenza consentono la vicinanza e la conoscenza dell'arte a molte persone che diversamente ne sarebbero state escluse. Il 18 maggio del 2019, a Parma, l'Associazione Education Culture Human Oxygen - ECHO - ha dato il via al progetto Talking Teens - Le Statue Parlano! Grazie a questo progetto, camminando per la città, è possibile ricevere una telefonata da parte delle 16 statue situate nelle piazze cittadine inserite nel circuito. Presso ogni statua si trova una targa con le relative istruzioni che spiegano, in maniera accessibile a tutti, come collegarsi: componendo un numero di telefono, scansionando un QR code o scaricando una App. Tutte le spiegazioni sono scritte anche in braille con l'obiettivo di permettere anche ai non vedenti di conoscere le opere d'arte cui ci si avvicina. Si può scegliere di ascoltare la telefonata in italiano, inglese o di vederla tradotta nella lingua italiana dei segni - L.I.S. - accessibile ai non udenti. A Bari, presso lo Spazio Giovani del Comune, è stata utilizzata la tecnologia NFC presente negli smartphone al fine di realizzare una mostra inclusiva: nel momento in cui il visitatore si avvicina all'opera, il suo cellulare riceve un identificativo grazie al quale attivare la riproduzione del contenuto multimediale, con le istruzioni che descrivono, attraverso voce e musica, come muovere le mani per comprendere l'opera stessa. Molte App sono in grado di trasformare il cellulare in una guida aumentata per conoscere musei e siti turistici.

Esse presentano videoguide attraverso linguaggi dei segni, storytelling immersivi, audioguide e sensori di prossimità per attivare contenuti extra. Grazie al continuo dialogo tra le scienze e le tecnologie tendono dunque a ridursi i limiti ed i confini che condannavano alcuni pubblici potenziali all'isolamento e li allontanavano dalla cultura. La Galleria Nazionale di Arte Moderna e Contemporanea di Roma ha dedicato delle visite guidate a persone con morbo di Alzheimer. "Sembra infatti che l'arte e le occupazioni creative possano svolgere un

ruolo di sussidio nelle terapie rivolte a questi pazienti poiché i circuiti emozionali restano preservati più a lungo di quelli cognitivi e favoriscono il miglioramento dell'umore e dell'autostima degli individui interessati da tale patologia" (MIBAC, 2020).

I processi di innovazione e digitalizzazione legati alla valorizzazione dei beni culturali hanno avuto una brusca accelerazione a seguito di due eventi specifici: la ratifica della Convenzione di Faro e soprattutto le condizioni di lockdown imposte dalla pandemia da Covid-19. Nel marzo 2020 il lockdown ha imposto la chiusura dei luoghi della cultura e dell'arte in Italia come in tanti altri paesi d'Europa e del mondo. Sbarrate le porte, il mondo della cultura ha tentato modalità alternative per restare in contatto con il mondo esterno sfruttando le possibilità offerte soprattutto dalle tecnologie digitali. I luoghi della cultura si sono visti obbligati a sperimentare forme nuove di dialogo con il pubblico, a stabilire nuovi legami con i territori, ad abbattere secolari barriere sociali per raggiungere migliaia di cittadini, a puntare su progetti di crescita sostenibile e di responsabilità sociale. I luoghi d'arte, ha scritto Andrea Pugliese (2020), si sono reinventati "...definendo nuovi format e contenuti: visite virtuali, curatori che diventano narratori, artisti in diretta, aste su Instagram, crowdfunding artistico per la lotta al Covid-19, e gli splendidi tableaux vivants che imitando i capolavori di ogni tempo stanno illuminando le bacheche social di mezzo mondo.

Il Museo Egizio di Torino ha organizzato passeggiate virtuali alla scoperta dei tesori dell'Antico Egitto condotte dallo stesso direttore del *Museo Christian Greco*; la Cappella Sistina ha creato un tour virtuale con la possibilità di soffermarsi su ogni dettaglio degli affreschi. A Pompei il volo di un drone e la narrazione del Direttore Massimo Osanna hanno accompagnato i turisti nei nuovi scavi nel parco archeologico. Il 7 dicembre 2020, il teatro la Scala di Milano ha celebrato la prima con uno spettacolo chiamato *A riveder le stelle*, come l'ultimo verso dell'*Inferno* di Dante. Data l'impossibilità di accogliere il pubblico in teatro, la Scala ha organizzato e diffuso lo spettacolo su diversi canali televisivi. Allo spettacolo hanno partecipato ballerini, attori, professori d'orchestra e artisti del coro. I responsabili del teatro hanno voluto che il 7 dicembre fosse un "...momento di celebrazione della cultura e della bellezza del nostro Paese attraverso la simultaneità di tutte le arti, che è l'opera lirica". "Siamo in un momento difficile, ha spiegato il sovrintendente Meyer, ma siamo in grado di creare lo stesso delle emozioni". Al successo di questa serata ha contribuito anche l'uso della realtà aumentata che ha regalato agli spettatori un'esperienza immersiva unica ed ha permesso, ad esempio, a Roberto Bolle di danzare in uno scenario virtuale disegnato dal computer.

Giulio Blasi, responsabile del servizio MLOL in circa 7.500 biblioteche italiane e straniere per il prestito anche digitale di libri, documenti, dischi, ecc. rileva come il lockdown determinato dalla pandemia abbia favorito enormemente l'estensione del prestito digitale: un fenomeno che in Italia vantava già 1,4 milioni di utenti. Durante il confinamento, scrive Blasi (2020), molti italiani hanno scoperto che biblioteche pubbliche, accademiche, storiche, di conservazione e scolastiche offrono un canale digitale per consultare documenti ed eventualmente prenderli in prestito gratuitamente, 24 ore su 24, 7 giorni su 7. Lo spettro dei contenuti che le biblioteche possono offrire è ampissimo (Blasi, 2020). Se, da un lato, **le biblioteche accademiche** danno accesso a periodici scientifici, monografie accademiche e banche dati professionali di vario genere, dall'altro lato, **le biblioteche di conservazione** offrono accesso alle proprie collezioni storiche digitalizzate. **Le biblioteche pubbliche**, che vantano il maggior numero di utenti pari al 15% della popolazione nazionale, offrono accesso a quotidiani e periodici italiani e internazionali, audiolibri, ebook, musica e film; laddove **le biblioteche scolastiche** selezionano ed offrono contenuti rispondenti ai diversi e specifici livelli di scolarizzazione di bambini e ragazzi.

Nel 2019, la Direttrice dell'Istituto Centrale per il Catalogo Unico delle Biblioteche Italiane – ICCU – Simonetta Buttò, sviluppava significative riflessioni sulla rivoluzione digitale che già aveva investito la conoscenza e la gestione del patrimonio culturale anche nei settori dell'istruzione superiore e nella ricerca, nella didattica, nella valorizzazione della tradizione culturale italiana. La riflessione di Simonetta Buttò si concentrava sul modo e sulla misura in cui la crescita del digitale nell'ambito del patrimonio culturale si accompagnasse ad una dimensione sempre più "interdisciplinare e interistituzionale per la crescita del nostro paese in termini di competenza, consapevolezza, partecipazione attiva, sviluppo dello spirito critico soprattutto fra i giovani" (Buttò, 2019). Per poter raggiungere questi obiettivi è indispensabile che le risorse digitali siano stabili e non volatili, accessibili mediante metadati strutturati allineati a standard internazionali che, in prospettiva, le rendano facilmente riutilizzabili da diverse comunità di ricerca e gruppi di utenti. Il primo passo da compiere è quello di migliorare la reperibilità di tali risorse e adottare infrastrutture digitali in grado di interoperare con altre infrastrutture, nazionali, europee ed internazionali (Buttò, 2019). A partire da questo presupposto è possibile porre l'attenzione sulle infrastrutture digitali e di ricerca che rivestono un ruolo estremamente importante nel panorama internazionale della cultura.

La complessità verticale e la capacità di approfondire tipica della cultura del libro sono state decisamente archiviate dalla complessità tutta orizzontale della rete: un hic et nunc sterminato, che pone sullo stesso piano informazioni verificate e fake news, dati della storia e sentimenti della gente, immagini isolate e immagini contestualizzate, verità e post verità, caratterizzato da contenuti testuali minimi, privi di profondità concettuale, accessibili immediatamente, talvolta quasi inconsapevolmente (Buttò, 2019).

Le nuove tecnologie hanno dato un nuovo volto ed impresso un rinnovato sviluppo alle infrastrutture digitali, come ICCU, che consentono l'accesso di un ampio pubblico ad un ricco patrimonio fatto non solo di libri ma anche di conoscenze, immagini, testimonianze ed esperienze (Sciotti e Di Giorgio, 2019). La piattaforma del servizio bibliotecario nazionale, SBN, osserva al riguardo Simonetta Buttò (2019), rappresenta oggi la principale infrastruttura digitale a livello nazionale per l'accesso al patrimonio bibliografico del Paese, che conta ogni anno una media di oltre 60 milioni di ricerche effettuate e decine di milioni di prestiti, per 18 milioni di titoli con oltre 90 milioni di localizzazioni. Ma SBN non è più, ormai da tempo, solo un database bibliografico: come conseguenza della politica di crescente apertura disciplinare accoglie, infatti, una varietà di materiali non librari sicuramente di largo interesse per un pubblico ampio, come ritratti di persone; immagini di luoghi (carte, stampe, fotografie, cartoline, ecc.); autografi e carteggi; documenti; mostre virtuali; oggetti d'arte, cimeli e testimonianze storico-artistiche; e – non trascurabili per qualità e quantità – risorse sonore e audiovisive, come interviste, discorsi registrati, inchieste, documentari, oltre che materiali non pubblicati, come conferenze, appunti, dispense universitarie (Buttò, 2019).

ICCU, di cui SBN fa parte, garantisce il flusso di risorse digitali legate al patrimonio culturale italiano verso il portale europeo Europea grazie all'aggregatore nazionale Cultura Italia e ad Internet Culturale. Europea costituisce proprio la piattaforma digitale dell'UE per il patrimonio culturale. Voluta nel 2005 da Jacques Chirac, essa raccoglie informazioni da almeno 3000 istituzioni: dal Rijksmuseum di Amsterdam, alla British Library, al Louvre, fino agli archivi regionali e ai musei locali di ogni stato membro dell'Unione europea. Grazie alla sua estensione, Europea consente agli utenti di esplorare il patrimonio culturale e scientifico dell'Europa dalla preistoria ai giorni nostri: da La Gioconda di Leonardo a **La ragazza con l'orecchino di perla** di Vermeer, dalle opere di Charles Darwin e Isaac Newton alla musica di Mozart.

L'infrastruttura digitale Europea è partner di importanti infrastrutture di ricerca quali DARIAH-EU volta a mettere insieme persone, expertise, informazioni, conoscenze, strumenti e tecnologie per sostenere la ricerca interdisciplinare delle discipline umanistiche nel Continente europeo. DARIAH-EU comprende al suo interno altre reti di ricerca nel campo delle scienze umane e confluisce a sua volta all'interno di reti più ampie. Il Forum Strategico Europeo per la realizzazione e la regolamentazione di tali infrastrutture – ESFRI – si è costituito nell'aprile del 2002 grazie alla rappresentanza delle delegazioni nazionali dei 28 stati membri dell'UE e, nel marzo del 2016, ha presentato ad Amsterdam la roadmap delle infrastrutture considerate strategiche per il progresso scientifico europeo. In particolare, ESFRI ha promosso l'European Research Infrastructures for Heritage Science – E-RIHS – quale unica infrastruttura rappresentativa dello sviluppo della scienza per il patrimonio culturale e naturale (Pezzati e Virgili, 2016).

E-RIHS, di cui l'Italia è capofila, è un'infrastruttura di ricerca distribuita, cioè una rete di laboratori e risorse strumentali fisse e mobili altamente avanzati, archivi fisici e digitali all'avanguardia, capillarmente distribuiti sul territorio europeo. Ha una struttura a stella con Central Hub e sede amministrativa a Firenze e National Hubs distribuiti tra i paesi aderenti. Specificamente, E-RIHS è sostenuta da 15 Stati membri UE più Israele e partecipata da altri paesi dell'UE e paesi terzi associati (Pezzati e Virgili, 2016). E-RIHS coinvolge in un'ottica transdisciplinare le scienze esatte e le scienze umane per affrontare i temi e le problematiche legati al patrimonio culturale, naturale e archeologico: dal restauro alla fruizione, dalla conservazione alla valorizzazione, dal monitoraggio alla gestione, dalle esigenze di tutela a quelle del mercato del turismo.



Professioni, competenze e formazione per il digital cultural heritage

Il processo di digitalizzazione del patrimonio culturale ha importanti implicazioni e conseguenze nei settori dello sviluppo dell'economia sostenibile anche in relazione alla creazione di nuovi lavori; nei settori dell'istruzione, della formazione e della ricerca. Le attività, i profili professionali e le competenze legati ai processi di digitalizzazione del patrimonio culturale e artistico appaiono, in primo luogo, estremamente rappresentativi del modello di società e di lavoro 4.0. Essi riguardano infatti dinamiche di dematerializzazione e digitalizzazione; chiamano in causa competenze innovative che nascono dalle interazioni tra sistemi fisici e sistemi virtuali legati ad un mix di skills manageriali, tecnologiche e soft skills; interessano sistemi di economia circolare; sono particolarmente rispondenti ai modelli di occupabilità giovanile proprio perché relativi sia a modelli di sviluppo sostenibile che a competenze innovative e trasversali che fanno parte, in maniera sostanziale, del curriculum e della formazione dei giovani.

Le tematiche connesse ai processi di digitalizzazione dei beni culturali consentono di focalizzare l'attenzione su molteplici domini cui questi beni sono riconducibili: i modelli di diffusione ed i sistemi per la loro crescita ed il loro sviluppo; i sistemi di monitoraggio e conservazione; i profili professionali, le competenze ad essi legate ed i percorsi formativi.

La cura dei 'luoghi culturali' richiede tecniche e tecnologie per lo sviluppo e la gestione sostenibile delle risorse territoriali e del turismo; per la protezione ed il monitoraggio; per la riqualificazione architettonica; **il restauro, la riqualificazione e la valorizzazione di edifici e luoghi vincolati di elevato interesse storico, culturale e paesaggistico. Specificamente, tecniche e tecnologie avanzate sostengono progetti per la sostenibilità e l'efficientamento energetico; l'analisi della qualità dell'ambiente** indoor e outdoor e dei problemi legati al consolidamento strutturale; il monitoraggio geomatico; il design e la progettazione di allestimenti; il web design; il rilevamento e la modellazione 3D; le dinamiche di digitalizzazione, valorizzazione, virtualizzazione e fruizione del patrimonio; il management dei beni culturali e il marketing del no profit. Gli strumenti di monitoraggio e valorizzazione del patrimonio culturale, nella misura in cui riguardano anche la storia e l'evoluzione di discipline scientifiche umane, **chiamano in causa** anche le scienze e le tecnologie chimico-fisiche, la biologia e la biotecnologia, la storia, l'archeobotanica, l'antropologia molecolare e l'antropologia

culturale, le tecnologie specializzate per le scienze dell'antichità, l'archeologia, la storia dell'arte.

La diffusione e il grande sviluppo delle nuove tecnologie moltiplicano le interazioni tra diversi contesti disciplinari, teorici ed applicati, del patrimonio culturale chiamando in causa modelli formativi estremamente diversificati. Nella misura in cui si richiedono competenze di elaborazione di dati, rappresentazioni e interventi su contesti di realtà, la formazione deve essere centrata su modelli di learning by doing. Oltre ad una formazione basata sulla conoscenza di teorie e l'applicazione di tecnologie specifiche, sono importanti attività pratiche svolte nei centri documentali, nei laboratori e nelle reti di laboratori; egualmente importanti sono gli stage presso aziende, imprese, enti e istituti che operano sui territori. Importantissima, osserva il coordinatore delle attività di formazione del Distretto di tecnologie per la cultura della Regione Lazio – DTC Lazio – Giovanni Ragone (2019), è la formazione sulle competenze trasversali, sulla progettazione europea, sull'economia della cultura e le tecnologie emergenti in questo ambito. Le competenze, nell'ambito della digitalizzazione del patrimonio culturale, hanno sempre una natura complessa nella misura in cui implicano una forte interazione tra conoscenze teoriche e conoscenze pratiche. Tali competenze, da un lato, sono legate ad una formazione umanistica orientata anche allo studio della storia, dell'archeologia, delle religioni e del pensiero dei popoli; dall'altro, esse sono legate ad una formazione tecnico scientifica riguardante l'utilizzo di modelli e strumenti matematici e statistici così come l'uso delle tecnologie più avanzate.

Le professioni, legate alle tecnologie emergenti nel settore del patrimonio culturale delineano, in definitiva, una circolarità di competenze e abilità tra le quali è possibile rilevare: esperti del trattamento, della catalogazione e dell'elaborazione dei dati relativi al patrimonio culturale ma anche alle diverse discipline di natura umanistica o scientifica; esperti di storytelling, graphic design, virtualizzazione e gaming per la riscoperta, il recupero e la valorizzazione di siti e musei. Le applicazioni oggi sempre più diffuse di realtà aumentata e virtuale nei musei, nelle gallerie e nei siti d'arte, scrive Andrea Pugliese (2018), rendono l'utente protagonista attivo di storie e percorsi capaci di trasmettere il senso dei luoghi con un linguaggio immediato. Un modello straordinario di valorizzazione dei musei, legato all'applicazione 3D per la realtà virtuale e della realtà aumentata, è dato dal Progetto "L'Ara com'era" realizzato per il Museo dell'Ara Pacis di Roma. Qui un racconto multimediale, capace di coniugare storia e tecnologia, consente al visitatore di realizzare

una visita immersiva e multisensoriale in cui personaggi, gesti, divinità e animali dell'epoca si animano in 3D per raccontare le origini, la vita ed i colori dell'antica Roma e della famiglia dell'Imperatore Augusto. La realtà aumentata fa sì che lo stesso imperatore Augusto compaia, ad un certo punto, sulla scena per dare la mano ai visitatori.

Il felice connubio tra archeologia e nuove tecnologie, scrive Alessandra Chiappori (2019), ha ispirato la mostra Archeologia invisibile organizzata, da Enrico Ferraris nel 2019, presso il Museo Egizio di Torino. **La mostra è stata realizzata in collaborazione con il Politecnico di Milano, il British Museum, La Venaria Reale, con il Music Lab ed il Virtual Experience Design Lab del MIT.** In questa mostra gli oggetti non sono "...solo vetrine con luci, ma sono considerati per ciò che sono, ovvero usati, abbandonati, scoperti e arrivati fino a noi" (Chiappori, 2019) come testimonianze e informazioni da decodificare e comprendere. L'archeologia invisibile insegna che non è necessario sbendare le mummie per capire chi vi sia dentro. Visibile e invisibile sono indissolubilmente legati. I corredi di Kha e Merit si fanno vedere grazie a "sbendaggi virtuali"; i corredi funerari animali ci aiutano a conoscere la fauna dell'antico Egitto; papiri, decorazioni murarie, tessuti parlano alle nostre generazioni e parleranno ancora a generazioni future. Il progetto dell'Archeologia invisibile sembra offrire, in definitiva, **"il senso profondo dell'importanza della ricerca, e di quanto il futuro e il passato siano in costante dialogo tra loro attraverso gli oggetti umani" (Chiappori, 2019)**.

Al pari degli oggetti, da un diverso punto di vista, i dati parlano dei luoghi culturali e ci aiutano a conoscerli ed a visitarli. L'analisi dei big data consente di acquisire un'enorme mole di dati, feedback, mappe di flussi e relazioni; consente di capire i bisogni, le aspettative e le necessità degli utenti per arrivare a gestire meglio questi stessi luoghi. A partire da tale prospettiva, assumono importanza professioni legate all'uso dell'intelligenza artificiale, all'Internet delle cose, all'uso dei big data per poter elaborare grandi quantità di dati o saper interpretare sistemi informativi complessi come, ad esempio, le ore di maggior o minore affluenza ai siti d'arte o il diverso potere di attrazione di specifici domini culturali. Egualmente importanti sono le professioni che chiamano in causa competenze di elaborazione logica, statistica e matematica, esperti di **tecniche e tecnologie** come la modellazione 3D per la **protezione, la conservazione ed il restauro degli artefatti**, ma anche esperti di scienze e tecnologie chimico-fisiche, di biologia e di biotecnologie applicate, di antropologia molecolare, di scienze dell'antichità. Sono

Rethinking digital books. Un libro multimediale su Giambattista Piranesi trecento anni dopo la sua nascita.

A cura di:
Maria Giulia Rinaldi

Abstract

Questo articolo presenta un nuovo tipo di libro digitale, chiamato libro multimediale, sviluppato dalla Reale Accademia di San Fernando di Madrid e approdato in Italia grazie alla collaborazione con l'Istituto centrale per la grafica di Roma.

In occasione del tricentenario della nascita di Giovanni Battista Piranesi nel 2020, Maria Cristina Misiti e Giovanna Scalonì hanno curato un volume dal titolo "Giambattista Piranesi. Sognare il sogno impossibile".

Dopo un'introduzione in cui si presenta una breve memoria dei progetti digitali avviati dall'Istituto centrale per la grafica di Roma per rendere disponibile il suo patrimonio online in un anno così complicato, si entrerà nel merito del libro multimediale e si tenterà di fornire al lettore le principali chiavi di interpretazione di un prodotto editoriale innovativo e all'avanguardia.

This article presents an innovative Digital Book, called the Multimedia Book. It has been created by the "Real Academia de San Fernando" in Madrid and arrived in Italy thanks to the collaboration with Istituto Centrale per la Grafica di Roma.

In the occasion of the Tricentennial of his birth in 2020, Maria Cristina Misiti and Giovanna Scalonì, have developed a new Book about Giambattista Piranesi called "Giambattista Piranesi. Sognare il Sogno Impossibile".

After a brief introduction presenting the digital projects carried out by the Istituto Centrale per la Grafica di Roma in order to make its artworks available to everyone in a such difficult year, we'll go deeper inside the book and we'll show the readers the needed tools to read and understand such an innovative publishing product.

Keywords

*Libro multimediale
Patrimonio culturale
Open data
Giambattista Piranesi
Ambiti interdisciplinari
Progetti internazionali*

Il 2020 è stato un anno denso di avvenimenti durante il quale in poche settimane abbiamo dovuto rivoluzionare il modo in cui viviamo e ci relazioniamo. Il mondo della cultura è stato uno dei settori più colpiti in quanto la produzione e diffusione di conoscenza su ciò che studiamo e vorremo comunicare è da sempre legata al dato esperienziale e l'esposizione e la visita in presenza sono sempre stati i principali strumenti per raggiungere il pubblico e diffondere cultura. Così recita infatti anche la definizione ICOM di "museo" che, nella sua ultima versione attualmente in vigore, ci dice che:

Il museo è una istituzione permanente senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che acquisisce, compie ricerche, espone e comunica il patrimonio materiale e immateriale dell'umanità e del suo ambiente per finalità di educazione, di studio e di diletto[1].

Ebbene, la pandemia ha fatto venir meno due elementi fondamentali di questa definizione, in quanto i concetti di pubblico ed esposizione sono stati improvvisamente annullati. Quindi, come ripensare il ruolo del museo, e in generale delle istituzioni culturali, in un'epoca in cui l'esposizione al pubblico degli oggetti che conserviamo, tuteliamo e valorizziamo non può più avvenire tramite i tradizionali canali di presentazione e diffusione del patrimonio?

Queste sono state le premesse iniziali con cui l'Istituto centrale per la grafica di Roma ha dovuto affrontare un anno di attività già programmate e legate a un evento fondamentale per le sue collezioni, e cioè le celebrazioni per i trecento anni dalla nascita di Giambattista Piranesi, artista di cui conserva tutte le matrici calcografiche e la cui opera è stata oggetto di numerosi studi ed è conosciuta in tutto il mondo.

L'Istituto centrale per la grafica, infatti, nel 2020 si è proposto come motore propulsore delle iniziative legate alle celebrazioni piranesiane non solo organizzando una grande mostra dedicata alla produzione di Giambattista Piranesi ed esponendo le matrici originali e le stampe conservate in Istituto[2], ma anche coordinando gli eventi e le mostre collaterali organizzate su tutto il territorio nazionale, con cui ha condiviso anche parte delle opere attraverso numerosi prestiti.

Un'occasione così importante prevedeva dunque anche la presentazione dei risultati delle ricerche che nel corso degli ultimi decenni numerosi studiosi hanno condotto sull'opera di Piranesi e che l'Istituto aveva già provveduto a fare con la pubblicazione dei quattro volumi che hanno segnato la conclusione del noto "Progetto Piranesi"[3], un progetto di ricerca che si poneva come obiettivo proprio la pubblicazione del catalogo generale delle 964 lastre autografe dell'artista entro il 2020, curato da Ginevra Mariani.

Con l'inizio della pandemia, i luoghi della cultura sono stati chiusi al pubblico e, sebbene molte iniziative abbiano subito una battuta d'arresto, l'Istituto centrale per la grafica ha continuato a lavorare instancabilmente per trovare dei modi alternativi per raggiungere il suo pubblico. Già da qualche mese era stato avviato un progetto di recupero e reingegnerizzazione della banca dati istituzionale, un tesoro prezioso per l'ICG, dove era confluito il vastissimo lavoro di catalogazione delle opere in collezione, oltre 300.000 schede tra stampe, matrici, disegni e fotografie[4]. La Direttrice dell'Istituto, Maria Cristina Misiti, con l'intento di non perdere e rendere ancora più accessibile il patrimonio catalografico dell'Istituto, aveva già avviato in tempi non sospetti una collaborazione con la Reale Accademia di San Fernando di Madrid per il recupero dei dati e l'utilizzo di un moderno software per la creazione del nuovo database istituzionale. Di lì a poco, tutto ciò che si svolgeva in presenza si sarebbe riversato nel mondo digitale e il computer e gli smartphones sarebbero stati l'unica finestra sul mondo esterno. La collaborazione con la Reale Accademia di S. Fernando dunque è andata avanti e portare Giambattista Piranesi e le sue opere nel mondo digitale è diventata una priorità con l'apertura di una sezione dedicata in banca dati e la pubblicazione delle oltre 2.000 schede di catalogazione[5] che, nel giro di pochi mesi e grazie a un lavoro costante tra l'Istituto e l'Accademia spagnola, sono state aggiornate con le informazioni e la bibliografia presente nelle schede di catalogo pubblicate nei quattro volumi sulle matrici di Piranesi citati prima. In queste condizioni così apparentemente avverse, è stato possibile instaurare una sinergia tra due istituzioni che unendo le risorse che avevano a disposizione, una la collezione e il sapere scientifico e l'altra il know how informatico, e grazie a un lavoro svolto totalmente da remoto e a distanza, hanno potuto offrire al pubblico un vero e proprio patrimonio di conoscenza

nel giro di pochi mesi e in modo totalmente accessibile e gratuito.

Questa prima brillante esperienza di collaborazione, ha portato poco dopo allo sviluppo di un secondo progetto, vero focus di quest'articolo, di creazione di un libro multimediale, pensato in una prima fase come catalogo della grande mostra su Giambattista Piranesi, nel frattempo inaugurata in Istituto il 15 ottobre 2020, per poi diventare - in una fase successiva - un libro che ripercorre l'attività del noto incisore e architetto nelle sue molteplici sfaccettature. Le editrici del libro multimediale, Maria Cristina Misiti e Giovanna Scalonì, hanno voluto ancora una volta rendere omaggio al genio di Piranesi realizzando un prodotto innovativo e versatile che potesse riunire al suo interno l'interdisciplinarietà stessa dimostrata da Giambattista Piranesi attraverso le sue opere. Un compito arduo quello di mettere insieme in un libro tutti gli aspetti della produzione piranesiana, radunando esperti e non, italiani e stranieri, che interpretano e studiano i numerosi interessi che Piranesi ha saputo dimostrare durante i suoi oltre trent'anni di attività - dall'interesse per l'architettura, l'urbanistica e il recupero dell'antico e la sua restituzione filologica nella serie delle Antichità Romane e il Campo Marzio dell'antica Roma, alla dimensione fantastica, quasi onirica, dimostrata nella famosa serie de Le Carceri d'invenzione, passando per il moderno gusto per l'ornamento e il design nella serie delle Diverse maniere d'adornare i camini o Vasi, cippi, candelabri...

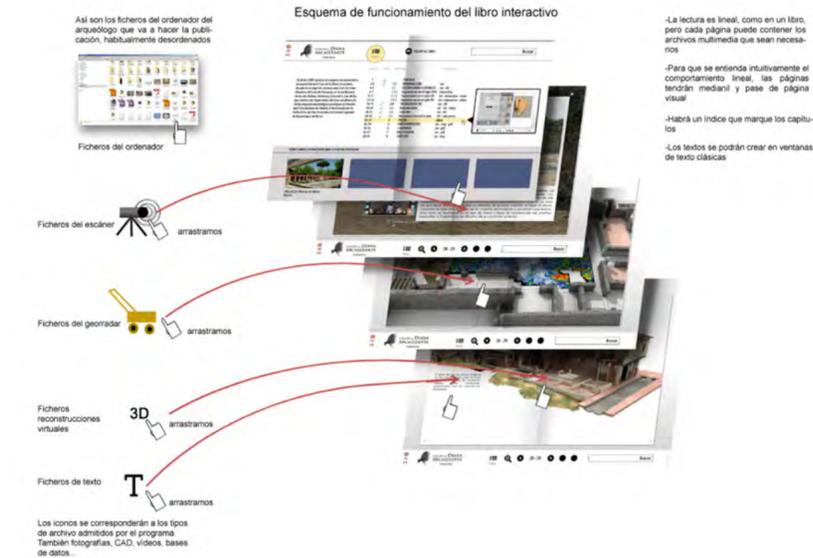
Nello specifico, il libro si apre con un frontespizio con il titolo, i nomi delle persone e i loghi delle istituzioni coinvolte nello sviluppo del libro, proseguendo con un video biografico su Giambattista Piranesi realizzato da Civita, un racconto immersivo e un collage di immagini proiettate anche in apertura nella prima sala della mostra in Istituto, a cui fa seguito l'indice del libro e cioè il percorso narrativo ideato dalle editrici. Nel primo capitolo, sono stati inclusi i contributi dei funzionari dell'Istituto centrale per la grafica sulle raccolte di matrici e stampe di Piranesi all'interno delle collezioni; un secondo capitolo è invece dedicato all'approccio architettonico e urbanistico dimostrato dall'artista e architetto nelle sue opere; il terzo capitolo affronta la parte di produzione piranesiana dedicata all'ornamento e al design e alla libertà creativa dimostrata da Piranesi in molte delle sue serie

di opere incise; un quarto capitolo è dedicato alla famosa serie de Le Carceri, inquadrata da due differenti punti di vista: l'aspetto storico artistico e un approccio più scientifico con i risultati delle indagini diagnostiche realizzate sulle matrici conservate nella Calcoteca dell'Istituto tramite la tecnica della Reflectance Transformation Imaging (RTI); il quinto capitolo offre due contributi sulla serie de Le Vedute di Piranesi in due raccolte italiane degne di nota con gli interessanti esemplari colorati a gouache custoditi nel Museo Pagliara dell'Università Suor Orsola Benincasa di Napoli e quelle conservate nella collezione di Luigi Nocivelli alla Fondazione Ugo Da Como di Lonato del Garda; il sesto capitolo invece è il risultato di un'altra collaborazione con il Parco Archeologico del Colosseo che ha omaggiato Piranesi con diverse iniziative tra cui anche, per rimanere in tema digital, un'applicazione per smartphones con le vedute del Colosseo dell'artista inquadrata dallo stesso punto di vista dell'osservatore; infine il settimo e ottavo capitolo, che chiudono il libro, indagano il lascito e l'eredità di Piranesi e le sue tracce all'interno dell'Accademia di San Luca di Roma, di cui l'artista fu membro.

Il libro multimediale, il cui titolo trae ispirazione proprio dalla mostra che si è tenuta in Istituto "Giambattista Piranesi. Sognare il sogno impossibile", nasce appunto dall'esigenza di voler creare un prodotto tecnologico nuovo, diverso, in grado di adattarsi ai moderni strumenti informatici utilizzati nel campo delle cosiddette Digital Humanities. Si tratta di un prodotto sviluppato interamente dalla Reale Accademia di Belle Arti di S. Fernando di Madrid e dai suoi informatici, utilizzato già da vari anni per illustrare i risultati di due campagne di scavo spagnole assai importanti; una nell'area di Numancia[6] e l'altra nella Casa di Diana arcaizzante a Pompei[7]. Il primo libro multimediale, è stato sviluppato grazie a un progetto di ricerca europeo e insignito nel 2018 del premio Hispania Nostra. Si tratta di un libro digitale, sviluppato interamente da computer, che può essere letto direttamente online da qualsiasi dispositivo.

L'idea di realizzare un libro multimediale su Giambattista Piranesi avrebbe significato portare per la prima volta in Italia questo prodotto editoriale, tramite un nuovo accordo di collaborazione scientifica tra la Reale Accademia di San Fernando e l'Istituto centrale per la grafica, per il quale è stato siglato anche un accordo quadro del MiC in cui sono state coinvolte anche la DG Educazione, ricerca e istituto culturali e la DG Musei proprio per promuovere la creazione di prodotti digitali innovativi che favorissero la diffusione e comunicazione del nostro patrimonio culturale.

Come s'è detto poc'anzi, il libro più che configurarsi come un catalogo della mostra,



presenta una struttura lineare, in cui i diversi saggi degli studiosi che hanno partecipato all'iniziativa sono stati raggruppati per nuclei tematici.

Per poter entrare nel merito della questione e far capire al lettore in cosa consiste esattamente il libro multimediale, è doveroso fare un paragone con il concetto di libro tradizionale e la sua versione digitale. Infatti, a dispetto di ciò che si potrebbe pensare inizialmente, non si tratta di un e-book, quindi un libro tradizionale stampato e in seguito digitalizzato, ma di un libro programmato utilizzando i linguaggi informatici PHP/MySQL e Javascript e alimentato da una banca dati relazionale, dove i contenuti possono essere inseriti e modificati tramite un CMS (Content Management System), in questo caso Directus che è un tipo di CMS che non genera interfaccia, il front end, che invece è stato sviluppato dai programmatori. Il front end presenta caratteristiche molto simili a quelle di un libro ma al contempo si discosta da questo in quanto la sua natura informatica da la possibilità di montarlo e modificarlo istantaneamente e inserire al suo interno qualsiasi tipo di materiale multimediale.

Il libro tradizionale, con la sua struttura di testo e immagini, non dà la possibilità di inserire una tale quantità di informazioni (in formati diversi) all'interno di un unico volume, ce ne vorrebbero almeno trenta, il che comporterebbe un dispendio di risorse che grava proprio sulla comunità scientifica e che purtroppo spesso è causa della limitazione a cui essa è sottoposta

per il raggiungimento dei propri scopi. Da molti anni la pubblicazione in formato digitale aiuta gli studiosi nell'adempimento del loro principale proposito, e cioè la diffusione della conoscenza, ed è stato un valido alleato per ampliare anche il bacino di utenza a cui può essere offerto il nostro studio. Infatti, il libro multimediale, non solo si propone di essere uno strumento per pubblicare le proprie ricerche includendo al suo interno ogni tipo di fonte a cui abbiamo attinto o prodotto per esse, ma si trasforma in un volano di conoscenza e cultura liberamente accessibile che, come un normale sito web, può essere aperto e consultato da tutto il mondo. Partendo dunque dal concetto tradizionale di libro si apre alle moderne possibilità, non solo di inserimento di qualsiasi tipo di informazione in diversi formati (jpg, pdf, mp4, svg, dwg, ecc.), ma anche di download del materiale caricato che, seguendo la moderna filosofia dell'open data, si condivide apertamente con il pubblico che avrà a sua volta la possibilità di usufruirne per i propri studi.

La creazione del libro multimediale quindi non nasce con l'intento di sviluppare un nuovo strumento tecnologico, in quanto la tecnologia che abbiamo a disposizione oggi è già molto vasta, ma quello di rispondere all'esigenza di pubblicare dei documenti, file, generati in diversi formati che non possono essere stampati su carta. Da questo presupposto è nata la creazione di una "piattaforma", se così possiamo definirla, in grado di ammettere al suo interno il materiale acquisito dall'autore tramite le sue ricerche e in quantità illimitata. In questo senso il libro multimediale non è

altro che il risultato del complesso dialogo tra programmatori informatici e gli autori che possiedono il materiale, e quindi l'informazione, e hanno bisogno di un mezzo adatto per condividerla. La parte più innovativa e utile di questo strumento è, infatti, la sintesi alla quale si è riusciti ad arrivare con l'aiuto di specialisti di diverse estrazioni disciplinari che hanno manifestato criticità ed esigenze di ogni area e insieme hanno tentato di dare una soluzione, questa è la vera ricchezza del libro multimediale.

Utilizziamo la parola "libro" per definirlo dato che uno degli obiettivi iniziali di quest'idea fu quella di sostituire la navigazione aleatoria con una lettura lineare dei contenuti. In questo modo, l'autore riesce a mantenere un dialogo costante con il lettore, è in grado di spiegarli dei concetti in modo ordinato ed è quest'ordine che non si è voluto perdere. In questo si discosta dai siti web, dove la lettura avviene in modo aleatorio, per questo motivo la parola che utilizziamo è navigazione. Se dovessimo paragonare quindi un sito web a un libro stampato, leggere il primo equivarrebbe a leggere delle pagine sciolte di un volume in ordine sparso.

Il libro multimediale, pur presentando un contenuto variegato, è comunque un testo che si legge dall'inizio alla fine e che presenta una precisa struttura che dunque aiuta il lettore a orientarsi e seguire la linearità del discorso che dal primo all'ultimo capitolo gli editori hanno deciso di restituire, frutto anche questo di un lavoro di edizione in cui il ruolo del curatore continua ad essere fondamentale.

Il libro stampato tradizionale si avvale da sempre di fotografie e disegni per illustrare i propri testi, tuttavia bisogna sempre tener conto della limitazione di spazio che obbliga a dover ridurre il numero di immagini che aiutano l'autore a sviluppare il suo discorso. Il libro multimediale invece permette l'inserimento di un numero infinito di immagini, siano esse individuali o raggruppate in gallerie di fotografie, ma anche di banche dati collegate al testo e libri digitalizzati, immagini 3D, contenutiaudio e video, ecc.. Partendo dunque dal tradizionale concetto di libro, questo può essere illustrato con l'aiuto delle nuove tecnologie, già ampiamente utilizzate nel nostro settore, e che in altri prodotti editoriali non possono essere incluse.

Da quando sono stati pubblicati i primi libri multimediali, abbiamo infatti potuto constatare l'utilità di caricare del materiale sul libro che potesse essere anche scaricato dal lettore senza limiti. Ad esempio, nel libro di Numancia si dà la possibilità di scaricare numerosi file, come la mappa dell'area con le curve di livello in DWG[8] oppure lo scavo di una casa romana in epoca Flavia può essere visto sia con il visore 3D direttamente sul libro ma può essere scaricato in formato STL, OBJ o G-CODE per poterlo stampare con una stampante 3D[9]. In questo senso, il libro multimediale possiede anche una natura interattiva, che cerca di andare in contro al lettore, proponendo documenti e collegamenti aggiuntivi, ma anche degli esami o indagini sotto forma di file, frutto in questo caso del lavoro degli archeologi durante le campagne di scavo, su cui si può intervenire in fase successiva dal proprio dispositivo.

Vista la grande quantità di materiale corredato al testo, era necessario poter comunicare al lettore in modo efficace la natura dei documenti inseriti, per questo motivo gli editori del libro multimediale hanno voluto sviluppare anche un linguaggio iconografico adatto per il libro, in cui l'icona cambia in base alla tipologia di



ICONOS UTILIZADOS

Los iconos utilizados en este libro multimedia pertenecen a la [iconoteca de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando](#) de cuya colección mostramos a continuación los iconos que aparecen en este libro. Dicha iconoteca tiene como propósito servir como modelo en el ámbito de la difusión digital del patrimonio cultural, y tanto su [descarga](#) como su uso son gratuitos.



allegato[10]. I mezzi digitali oggi utilizzano una gran quantità di icone, un linguaggio di immagini, che tutti conosciamo molto bene e che favorisce una parte della comunicazione non scritta attraverso la quale colleghiamo concetti a immagini. Questo accade anche sul libro multimediale, dove ad ogni tipo di materiale o funzionalità è stata associata un'icona affinché durante la lettura si riesca a cogliere nell'immediato cosa si sta per aprire o quale azione si potrà intraprendere: scaricare un file, aprire un video, un'immagine o ancora una stratigrafia in 3D o un'immagine iperspettrale, una nota a piè di pagina con o senza bibliografia digitalizzata, ecc...

I moderni strumenti digitali che abbiamo a disposizione al giorno d'oggi ci permettono di collegarci a qualsiasi pagina esistente sul web dove, ad esempio, è sempre più possibile trovare bibliografia digitalizzata nei vasti repository digitali che grandi istituzioni e biblioteche hanno implementato negli ultimi anni. Partendo da questo presupposto, a livello bibliografico anche il concetto di nota a piè di pagina cambia all'interno del libro multimediale perché la citazione non consiste più soltanto nel nominare una fonte ma anche fornire un accesso diretto ad essa. Tenendo in conto la capacità illimitata di contenuto del libro multimediale, questo permette di inserire dei repertori bibliografici molto vasti sull'argomento trattato nella pubblicazione, trasformandosi in una vera e propria biblioteca digitale sul tema. Inoltre, dovremmo poter sempre recuperarla e accedere ad essa in modo pratico e veloce, per questo motivo gli sviluppatori hanno pensato a vari modi d'accesso, in quanto, non solo la troveremo inserita in una sezione nella parte finale dell'indice (come accade anche con i libri stampati), ma all'interno si potrà disporre in diversi modi, in ordine alfabetico oppure per capitoli, dipendendo quindi dall'argomento a cui siamo interessati e il punto esatto del libro in cui potrebbe essere stata inserita. Inoltre, è presente in ogni contributo disposta in ordine alfabetico e infine, ma non meno importante, può essere trovata attraverso il motore di ricerca interno al libro.

Ciò ovviamente non accade solamente con le citazioni di articoli o libri, ma anche con gli oggetti a cui abbiamo fatto riferimento nel nostro discorso, come ad esempio un quadro in un museo, che può essere collegato tramite

un link esterno inserendo la fotografia o perfino la scheda di catalogazione, se il museo possiede una banca dati aperta al pubblico (ad esempio il British Museum[11] o la stessa Reale Accademia di S. Fernando[12]).

Nel caso del libro multimediale su Giambattista Piranesi, questa pratica è stata molto utile per poter collegare le sue stampe e matrici conservate all'Istituto centrale per la grafica[13] che attualmente possiede un banca dati aperta e consultabile sul sito calcografica.it[14]. In questo modo, nel libro multimediale gli autori, oltre a citare le opere dell'Istituto, possono anche fornire un accesso diretto alla scheda individuale dell'oggetto su cui i conservatori possono aggiornare costantemente le notizie storico-critiche relative all'opera. Ovviamente, il link rimarrà sempre lo stesso ma l'informazione sarà sempre aggiornata e attuale.

Come si è detto poc'anzi, viste le caratteristiche di un libro che può avere a disposizione uno spazio illimitato, non solo per il testo ma anche per i contenuti multimediali, era fondamentale creare un motore di ricerca interno. Una delle idee fondamentali dietro alla creazione del libro multimediale infatti è proprio quella di creare un libro che non fosse solo consultabile, ma anche interrogabile. Al passo con le moderne tecnologie che approfondiscono sempre più il concetto di ricerca e i modi in cui l'informazione può essere trovata, così anche un libro digitale dovrebbe poter essere interrogato. La presenza di un motore di ricerca diventa quindi un aspetto essenziale dato che, non solo ci permetterà di trovare ciò che stiamo cercando in brevissimo tempo, ma soprattutto può essere un punto di riferimento che aiuterà il lettore ad orientarsi all'interno di un libro così vasto e denso di contenuti.

Un altro aspetto che differenzia il libro multimediale dal libro stampato, è il fatto che trovandosi all'interno di un cloud si può accedere ad esso da qualsiasi dispositivo; si può iniziare la lettura da un computer fisso in ufficio, proseguirla su uno smartphone mentre si viaggia in metro e finirla su un tablet in casa. Non c'è dunque il bisogno di portare il libro fisico con sé e neanche un lettore speciale per gli e-books. Infatti, vista l'agilità con cui può essere consultato, l'esperienza avuta fino ad ora con i libri multimediali ci ha permesso di vedere che la loro diffusione è

molto più ampia rispetto alle copie cartacee di un libro tradizionale. Un libro di divulgazione scientifica, ad esempio di storia dell'arte, per i quali frequentemente si prevedono delle brevi tirature, può essere consultato online nel caso del libro multimediale, ma anche scaricato e citato in maniera infinitamente maggiore e più facilmente che con un libro stampato. Ovviamente per favorirne la diffusione, bisogna posizionarlo adeguatamente sul web e assegnargli un numero ISBN e un codice DOI con i quali si catalogano e registrano oggi le pubblicazioni elettroniche. Grazie a questo, il libro sarà sempre modificabile ma, come i libri cartacei, anche il libro multimediale dovrà cambiare ISBN per ogni nuova edizione. Inoltre, i dati relativi alla diffusione e al monitoraggio degli accessi possono essere consultati liberamente poiché viene collegato al libro il servizio di web analytics gratuito fornito da Google, cioè Google Analytics, in cui si potranno avere aggiornamenti costanti circa le visite e gli accessi, volendo anche filtrati per area geografica o fascia demografica, per interessi e comportamenti. Per dare un'idea al lettore, il libro Numancia: Arqueología e Historia ha registrato negli ultimi tre mesi 120 accessi giornalieri e la lingua in cui più si legge è lo spagnolo, seguita dall'inglese, con utenti provenienti principalmente dal Regno Unito e Stati Uniti. È infatti possibile inserire nello stesso libro multimediale più lingue; il libro di Numancia, ad esempio, può essere letto in spagnolo, inglese e tedesco, favorendo dunque la diffusione del libro nel mondo.

Comprendere fino in fondo la quantità di possibilità che può aprire la pubblicazione di un testo in formato libro multimediale non è sempre immediata. Infatti, è l'autore stesso che già in fase di redazione del suo testo può decidere di modificarne, non solo la struttura, ma anche il contenuto, in base al materiale multimediale che potrà allegare. Infatti, potendo includere tutto ciò all'interno del suo contributo è probabile che molti concetti si spiegherebbero da soli, questo gli permetterebbe dunque di ridurre le dimensioni del testo scritto. È, infatti, un esercizio di apprendimento anche per l'autore perché, come si è detto in precedenza, il libro multimediale non è un libro stampato e digitalizzato in seguito, come gli e-books.

Da ciò ne deriva che anche la metodologia di lavoro sarà diversa dato che da una parte,

come s'è detto, l'autore dell'articolo dovrà, in qualità di esperto sull'argomento, fornire non solo un testo ma anche i collegamenti e il materiale adeguatamente segnalato in ogni punto, diventando dunque una sorta di curatore del suo stesso contributo, e dall'altra gli editori dovranno fare un lavoro di revisione e aggiornamento costante dall'alto, non solo degli articoli, ma anche di tutto ciò che parte da essi.

Da un punto di vista strettamente tecnico, queste modifiche e aggiornamenti si faranno intervenendo all'interno del CMS dove ogni inserimento si potrà fare tramite dei codici html che variano dipendendo dal contenuto che si vuole aggiungere. I materiali potranno essere caricati sul server e la programmazione del front end permetterà di generare i link e i dovuti reindirizzamenti a ciò che si sta citando. Tutto ciò implica la presenza e la collaborazione

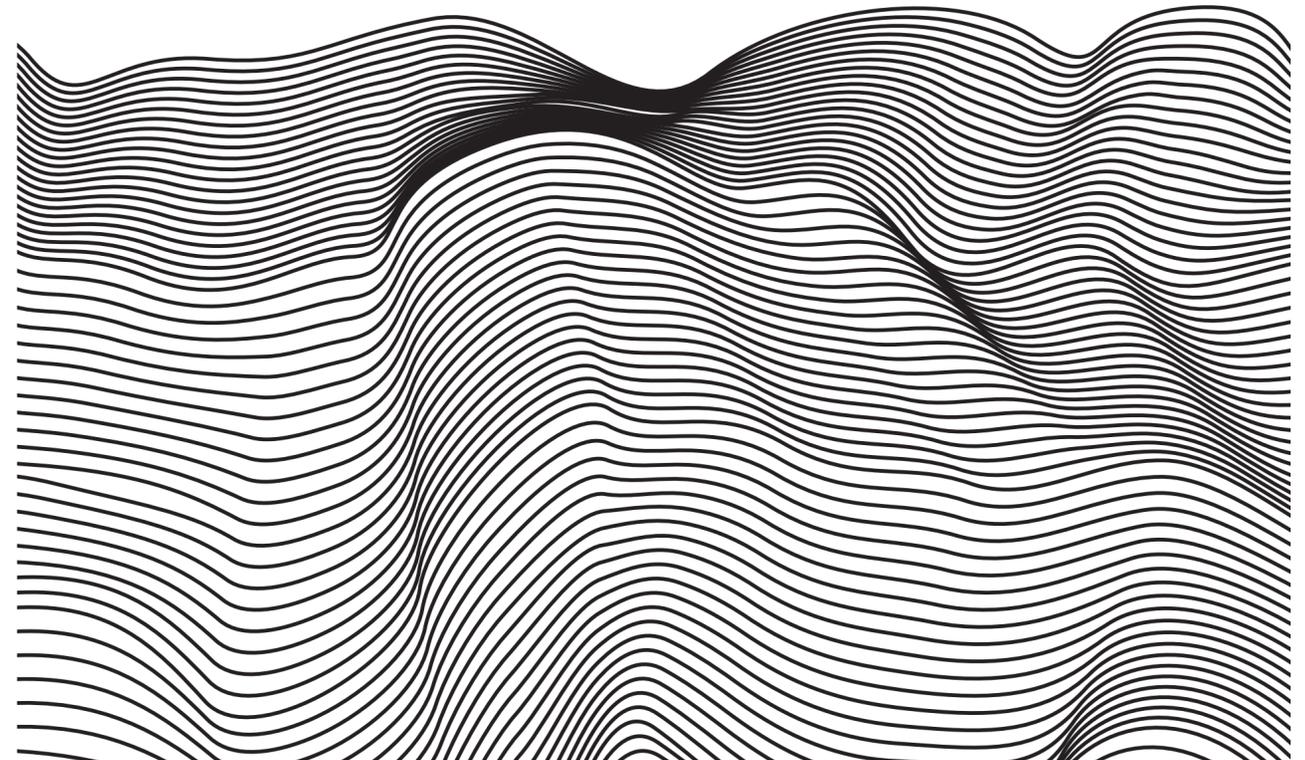
costante tra informatici ed editori, ne consegue quindi che quest'ultimo dovrà acquisire anche delle competenze rispetto all'edizione di un libro in formato multimediale.

Nel complesso, si tratta di un'elaborazione digitale di contenuti culturali che rivitalizza i dati testuali alla luce di un progetto che sfrutta le tecnologie digitali; significa sostanzialmente andare oltre la semplice pubblicazione di libri digitalizzati.

Da quella che banalmente viene definita "fotocopiatura digitale", che rappresenta anche un modo per rendere accessibili le fonti primarie, si arriva a un nuovo "paradigma scientifico" che supera la tradizionale separazione dei saperi con un nuovo approccio progettuale particolarmente propizio e stimolante per un'attività creativa come la creazione di un libro.

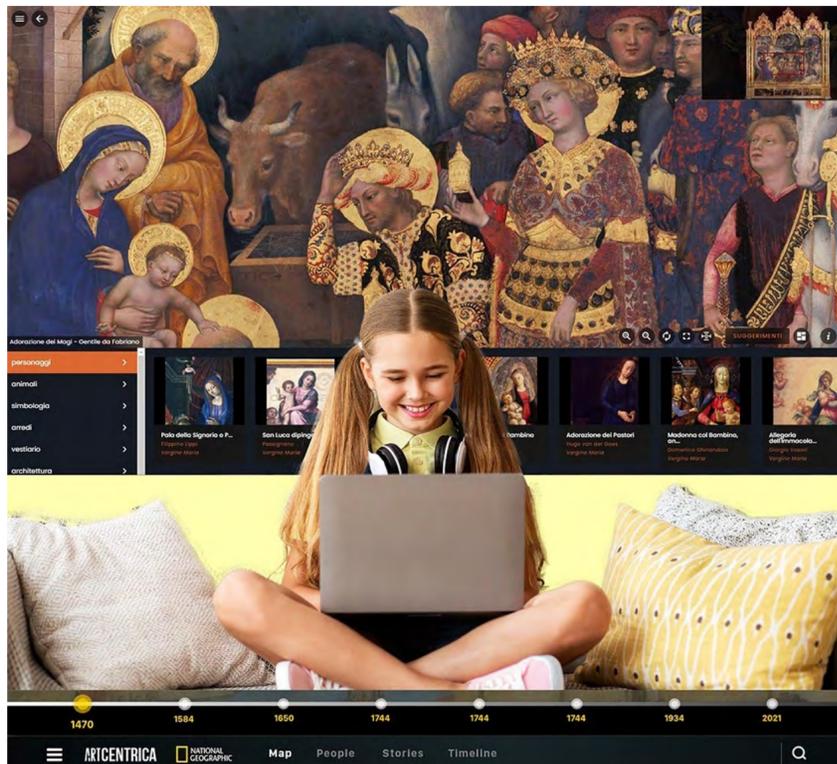
REFERENZE

1. <https://www.icom-italia.org/definizione-di-museo-partecipate-al-processo-di-aggiornamento/#:~:text=%5B1%20museo%20%C3%A8%20una%20istituzione,di%20studio%20e%20di%20diletto.%5D> (visitato il 13 aprile 2022)
2. <https://www.grafica.beniculturali.it/tutti-gli-archivi/eventi/giambattista-piranesi-1720-2020-9711.html>
3. <https://www.grafica.beniculturali.it/tutti-gli-archivi/mostre/art-bonus-progetto-piranesi-8886.html>
4. <https://www.calcografica.it/>
5. <https://www.calcografica.it/matrici/fondo.php?id=firmin-didot-piranesi>; <https://www.calcografica.it/stampe/fondo.php?id=fondo-piranesi>
6. <https://www.numanciamultimedia.com/>
7. <https://www.dianaarcaizante.com/>
8. <https://www.numanciamultimedia.com/es/capitulo-2/Historia-de-la-investigacion/3>
9. <https://www.numanciamultimedia.com/es/capitulo-8/Numancia-municipium-en-epoca-Flavia/9>
10. <https://www.dianaarcaizante.com/es/capitulo-8/63-Iconoteca-de-edicion/38>
11. <https://www.britishmuseum.org/collection>
12. <https://www.academiccoleccion.com/>
13. <https://www.calcografica.it/matrici/fondo.php?id=firmin-didot-piranesi>
14. <https://www.calcografica.it/>



Strategie digitali per una nuova didattica dell'Arte: il progetto ArtCentrica

A cura di:
Marco Cappellini,
Chiara Bimbi,
Eleonora Giovannini



<https://vimeo.com/698977025>

Insegnare la Storia dell'Arte sta diventando sempre più una sfida per gli insegnanti, che spesso sono in difficoltà nel saper catturare l'attenzione dello studente e appassionarlo alla materia. Per fare fronte a questa problematica, le tecnologie digitali rappresentano una reale opportunità di innovazione e cambiamento, purché integrate nei percorsi di apprendimento. È da queste riflessioni e da una serie di esperienze con istituzioni culturali ed educative che è nata ArtCentrica, l'applicazione cloud, oggi anche startup innovativa, nata con l'intento di rivoluzionare il paradigma delle lezioni frontali in classe, a favore di un apprendimento attivo (anche da remoto), basato sulla collaborazione tra studente e insegnante. ArtCentrica ha già partnership importanti (Gallerie degli Uffizi, Pinacoteca di Brera, National Geographic) ed è accelerata da FuturED di Cassa Depositi e Prestiti-H-FARM.

Teaching Art History has become a real challenge for teachers, who often struggle to capture the attention of their students and make them interested in the subject. Digital technologies, as long as they are integrated in learning paths, represent a real opportunity to solve this problem and bring innovation and change. From these reflections and from a series of experiences with cultural and educational institutions ArtCentrica was born. With the cloud application, and today also an innovative startup, the purpose is to transform the paradigm of frontal lessons in class, promoting the active learning (even remotely), based on the collaboration between student and teacher. ArtCentrica already has important partnerships (Uffizi Galleries, Brera Museum, National Geographic) and is accelerated by FuturED, promoted by Cassa Depositi e Prestiti and H-FARM.

Abstract

Dici Storia dell'Arte, e il primo pensiero va a quelle ore in classe in cui, annoiato dalla lezione, ne approfittavi per ripassare la materia dell'ora successiva. Perché diciamocelo, a 15 anni era più interessante fantasticare che prestare attenzione ad una noiosa filippica sull'ennesima Madonna col Bambino su fondo oro. Quanti si saranno riconosciuti in un'immagine simile... ma il motivo della scarsa attenzione degli studenti in classe è spesso una problematica legata alle metodologie didattiche adottate dai docenti. Naturalmente non si vuole fare di tutta tua l'erba un fascio, ma è indubbio che spesso i professori preferiscono costruire lezioni frontali, mettendo a disposizione degli studenti materiali fotografici di scarsa qualità, limitandosi a divulgare informazioni nozionistiche, senza cercare interazione e partecipazione. Purtroppo, spesso non basta leggere il libro di testo in classe per catturare la loro attenzione, e il risultato è trovarsi davanti ad una ventina di teste sbadiglianti. Eppure, gli studi effettuati, come quello portato avanti da European Education e European Schoolnet, sintetizzato nell'articolo ["L'apprendimento digitale durante la pandemia - Risorse del](#)

[patrimonio culturale da e per gli educatori"](#), dimostrano che le discipline artistiche migliorano l'esperienza di apprendimento e il modo in cui si vive l'ambiente scolastico. Che fare, dunque?

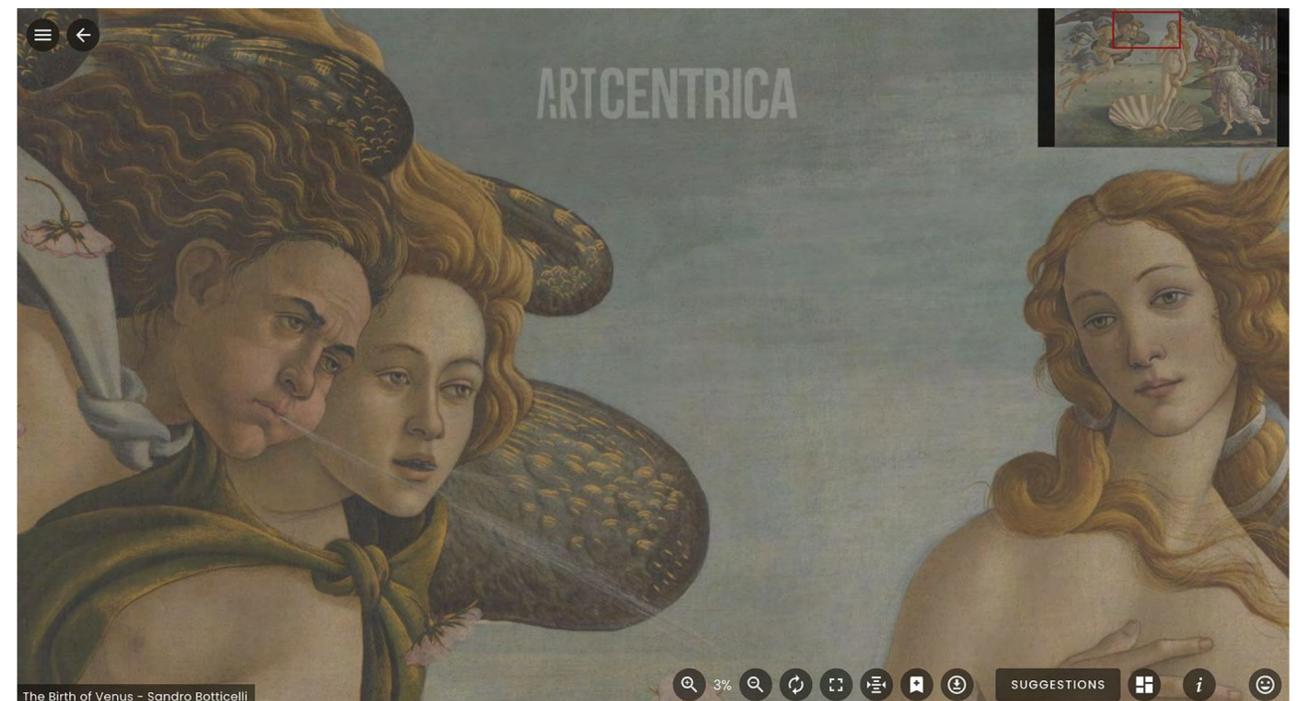
La tecnologia, e più nello specifico il digitale, è senz'altro un mezzo che, se impiegato in maniera sinergica, può apportare reale beneficio al rapporto insegnante/studente; non entità da demonizzare, bensì opportunità da cogliere e sfruttare per innovare in maniera significativa il futuro della Scuola, anche su scala globale. Integrare il digitale all'interno dei percorsi di apprendimento, diventa indispensabile per la costruzione di competenze trasversali (capacità di problem solving, lavoro in team etc.) - e nuove conoscenze.

È da queste riflessioni e da una serie di esperienze con istituzioni culturali ed educative che è nata ArtCentrica, l'applicazione cloud - oggi anche startup - progettata e sviluppata dall'azienda fiorentina Centrica (perdonateci il gioco di parole) proprio con l'intento di rivoluzionare il paradigma delle lezioni frontali

in classe, a favore di un apprendimento attivo (anche da remoto), basato sulla collaborazione tra studente e insegnante.

Per migliorare e implementare la piattaforma, il team di ArtCentrica si sta impegnando a diffondere il concetto di cultura digitale in forma sempre più estesa, candidandosi e aggiudicandosi la partecipazione a programmi di accelerazione; tra i più recenti IMPACT EdTech - promosso da European Schoolnet, ISDI e FundingBox - e FuturED - promosso da Cassa Depositi e Prestiti (CDP) ed H-FARM.

Inoltre fa avanzare la propria proposta attraverso un percorso di ricerca e sviluppo svolto internamente, con partner culturali ed educativi (Pinacoteca di Brera, National Geographic) e anche in progetti europei, come "CCI Thrive", che partirà nel prossimo Maggio. CCI-Thrive, cofinanziato da European Education and Culture Executive Agency (EACEA), vede tra i partner, fra gli altri, Ars Electronica (Linz) e IMZ Internationales



Musik&Medienzentrum, e cerca di capire gli ostacoli che impediscono alle industrie culturali e creative europee di raggiungere il loro pieno potenziale e di raggiungere un più alto livello di fama e competitività internazionale, e di sperimentare tecnologie e processi collaudati e all'avanguardia per trovare soluzioni fattibili, convincenti e convincenti per le piccole e medie imprese CCI.

Il target di riferimento cui **ArtCentrica** si rivolge è lo studente di scuola superiore e universitario, nella fascia di età **15-25 anni**, cruciale per il futuro di ogni individuo. Ma in che modo la piattaforma, concretamente, agisce sulle modalità di apprendimento? Gli insegnanti diventano attori del cambiamento, costruendo in modo innovativo le lezioni di

approfondimento sulle opere che preferiscono direttamente dalla piattaforma, aggiungendo annotazioni nelle aree da evidenziare, facendo zoom sui dettagli e molto di più.

Gli strumenti di **ArtCentrica** consentono anche agli studenti di essere attori primari nel processo di apprendimento, poiché forniscono percorsi altamente formativi e coinvolgenti al tempo stesso, in cui possono acquisire competenze non previste dai programmi scolastici, ma che sono importanti in virtù della rapida crescita che il settore digital sta attraversando. Citando lo studio di **Winner e Hetland**, le "disposizioni di pensiero" che i ragazzi recepiscono attraverso un'esperienza artistica di alta qualità, includono capacità di riflessione, autocritica e disponibilità a sperimentare e imparare dagli errori. ("*Why Do We Teach Arts in the Schools?*

The dialogue continues. A response to Winner/Hetland").

Aumentare l'interesse degli studenti per le arti può avere inoltre ricadute positive anche sulle loro famiglie, contribuendo al riavvicinamento ai luoghi della cultura – che a loro volta possono sfruttare **ArtCentrica** per migliorare le esperienze del pubblico, prima e dopo la visita. **ArtCentrica** è un prodotto in continua evoluzione, sia da un punto di vista tecnologico, sia da un punto di vista di contenuti, conta al suo interno oltre 3.000 immagini hi-res di opere d'arte di alcuni dei più importanti musei al mondo (Gallerie degli Uffizi, Pinacoteca di Brera, MET, Rijksmuseum etc.), tutte impiegabili nelle attività didattiche, grazie alla presenza di funzionalità interattive.

A tal proposito, è importante segnalare quanto, di fatto, sia scarso l'utilizzo della tecnologia da parte di Musei ed Istituti culturali per finalità commerciali (2% – dati ISTAT 2020) e didattiche (2% – dati ISTAT 2020). Eppure, soprattutto durante il periodo pandemico, molte persone si sono avvicinate alle risorse digitali dei musei e, sempre secondo i dati ISTAT 2020, il 44,2% del pubblico continuerà ad utilizzare tali risorse con la stessa intensità del periodo di chiusura. Altro dato da tenere in considerazione: il 65,5% dei visitatori intervistati nell'inchiesta sottoposta alla Direzione DG Musei nel 2020, ritiene che la presenza di contenuti digitali di altissima qualità online (foto, video, contenuti) potrebbe indurre il visitatore a svolgere una visita completa di persona. Occorre, quindi, fare una riflessione in merito anche in questo

senso, poiché aumentare la visibilità dei musei online, ne conseguirebbe un aumento delle visite in presenza, con un'auspicabile crescita del numero dei biglietti venduti.

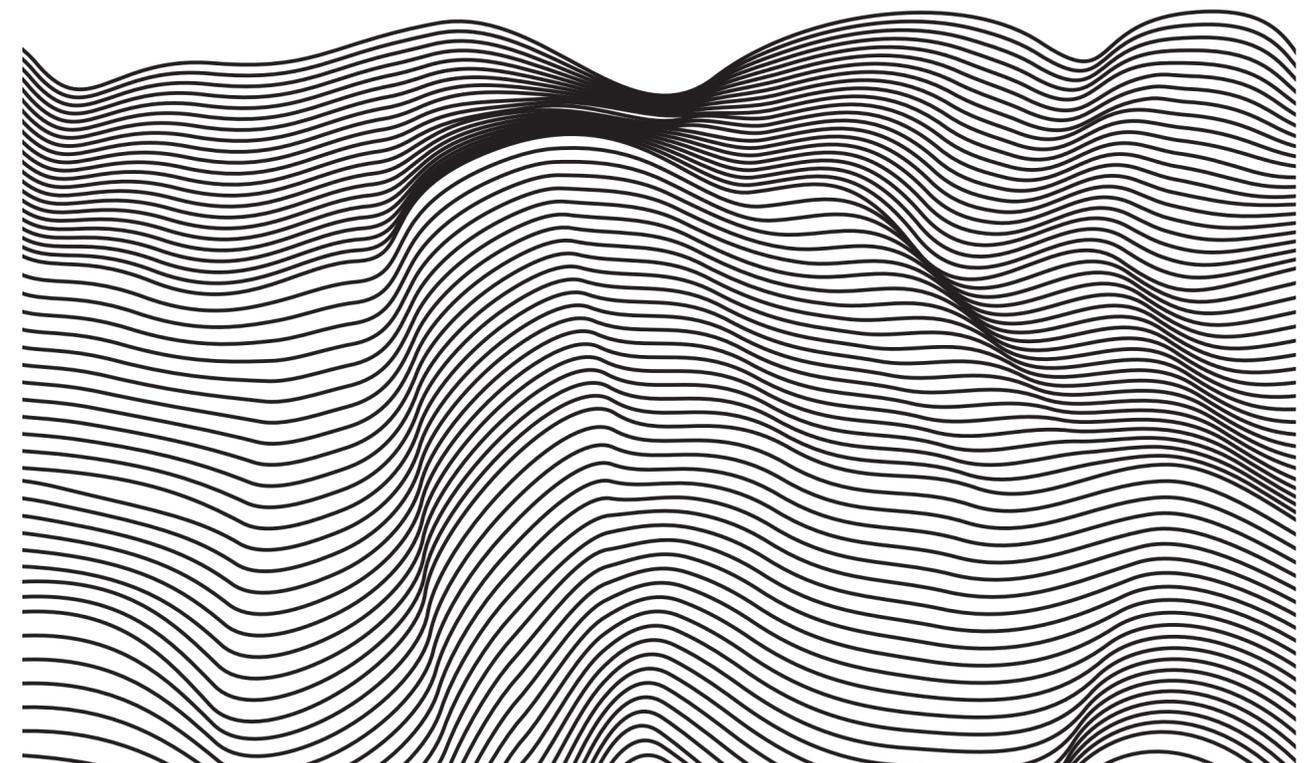
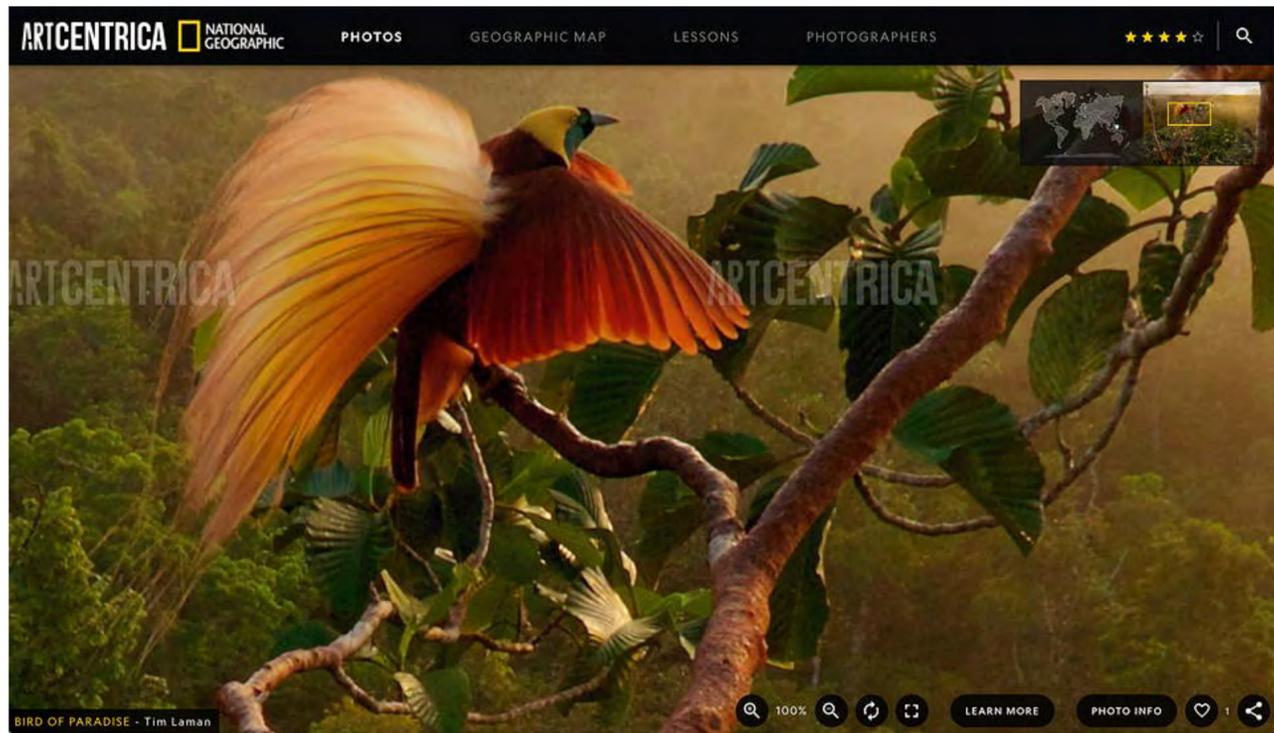
Tornando all'introduzione del digitale nel sistema didattico, la scuola dovrebbe avere il compito di aprirsi ad un'esperienza innovativa e stimolante, per gli studenti in primis, ma anche per i docenti, soprattutto quelli che hanno meno dimestichezza con gli strumenti digitali, aiutandoli a migliorare il loro rapporto con le tecnologie e a stare al passo con i cambiamenti della società.

Grazie alle interazioni che studenti e insegnanti possono avere su **ArtCentrica**, e anche ai loro eventuali feedback, si potrà avere una buona base per eventuali ricerche sugli effetti

dell'insegnamento delle Arti e sul rapporto che gli studenti instaurano con esse. Avere più dati permetterà di migliorare anche i modelli didattici e dimostrare l'importanza della materia nell'ambito delle riforme scolastiche.

Perché si generi un ambiente interdisciplinare sul quale costruire il futuro, è ormai chiaro che cultura e tecnologia dovrebbero convivere in maniera sinergica e non perseverare in una contrapposizione al di fuori dei nostri tempi.

Per maggiori informazioni su **ArtCentrica** si può far riferimento al sito web <https://www.artcentrica.com>, al video <https://vimeo.com/698977025> e inviare una mail a info@artcentrica.com.



La digitalizzazione della cultura è a tutti gli effetti un nuovo asset per imprese e istituzioni culturali, ma deve trasformarsi anche in un'opportunità per il capitale umano.

A cura di:
Michele Nitti,

VII Commissione
permanente Cultura
Istruzione Camera dei
Deputati

La digitalizzazione ha cambiato il nostro modo di comunicare, ma anche di recepire le informazioni, e dunque di trasmettere la conoscenza. Questa pervasività riguarda sempre più da vicino il mondo della cultura, inteso nell'accezione più ampia del termine e nella duplice dimensione di materialità e immaterialità: dalle attività performative ai siti archeologici, dai musei agli archivi e alle biblioteche.

Se durante la pandemia il digitale è stato decisivo per garantire la continuità della fruizione culturale fortemente compromessa per via delle ripetute chiusure al pubblico, è altrettanto evidente quanto il processo di digitalizzazione parta da molto più lontano e abbia raggiunto livelli sempre più elevati di diffusione e complessità nel corso degli ultimi anni.

Alcuni dati recenti: ormai il 70% dei musei, monumenti e aree archeologiche italiani offre almeno uno strumento digitale a supporto dell'esperienza fisica della visita. Nel 2021 l'80%

dei musei, monumenti e aree archeologiche hanno realizzato in varie forme (laboratori e attività didattiche, tour e visite guidate, workshop divulgativi, podcast, corsi di alta formazione online, videogiochi) contenuti fruibili, anche o esclusivamente, online.

Come ogni rivoluzione, la digitalizzazione della cultura ha tratti ambivalenti. Da un lato predomina l'incontestabile opportunità, legata alla versatilità della tecnologica, di intercettare nuovi segmenti di pubblico e fruitori, di promuovere nuove sperimentazioni tra mezzo e linguaggio nonché di ridefinire le modalità stesse di interazione tra pubblico e dimensione artistica. Dall'altro, non si può ignorare una serie di rischi e fraintendimenti.

In questa tensione costante tra incognite e opportunità tenta di muoversi la politica, consapevole di quanto il potenziamento e lo sviluppo digitale siano dirimenti per la partecipazione e la diffusione culturale ma anche del carico di responsabilità che da essa scaturisce.

Il monopolio della digitalizzazione extra-Ue

Con l'esplosione del digitale negli ultimi due anni, a titolo di esempio, la creatività ha trovato terreno fertile nell'online, garantendo ai colossi della rete enormi fonti di guadagno. Ma ad essere investite da questa crescita esponenziale sono state – unicamente o quasi – le piattaforme che, già prima della pandemia, erano talmente note e solide sotto il profilo economico da poter sviluppare nuove formule basandosi sulle più ampie garanzie di sicurezza.

L'oligopolio della gestione del patrimonio culturale italiano ed europeo da parte di attori extra-Ue è, infatti, uno dei problemi che non si dovrebbe eludere. Il rischio maggiore, in questo senso, è che l'incalcolabile valore dei nostri beni artistici, paesaggistici e archeologici venga veicolato a livello globale esclusivamente da piattaforme sì potentissime e prestanti, ma che già occupano una posizione dominante e che sono state pensate e sviluppate lontano dal nostro paese, in Cina o nella Silicon Valley.

A ben pensarci, che l'Italia affidi la digitalizzazione dei propri beni culturali a grandi centri di potere digitale dislocati in aree extra-Ue rischia di essere una contraddizione oltre che un errore esiziale, dal momento che questa modalità finisce per determinare una diminuzione del valore intrinseco e complessivo del nostro ecosistema culturale. Se, ad esempio, la gran parte dei musei italiani accordi la possibilità di fruire digitalmente del proprio patrimonio a Google Arts & Culture, è evidente che a beneficiarne non saranno direttamente i musei, ma Google stessa. È invece opportuno che l'Europa e l'Italia diventino protagoniste nella produzione di tecnologie digitali che ambiscano ad avere un forte impatto a livello globale. Per farlo occorre una cooperazione virtuosa tra numerosi attori, ivi inclusi quelli politici, che sappiano guidare e supportare lo sviluppo di tipologie di innovazione nel nostro Paese.

Preservare il capitale umano

Ernesto Ottone, Assistente Direttore Generale dell'Unesco per la cultura, ha definito al Guardian un paradosso "il fatto che il consumo globale di contenuti culturali e la dipendenza degli stessi sono aumentati, eppure al tempo stesso chi produce arte e cultura ha sempre più difficoltà a lavorare. Dobbiamo quindi ripensare a come costruire un ambiente di lavoro sostenibile e inclusivo per i professionisti culturali e artistici che svolgono un ruolo vitale per le società di tutto il mondo".

Il tema è molto spinoso: la digitalizzazione è a tutti gli effetti un nuovo asset per imprese e istituzioni culturali, ma deve trasformarsi anche in un'opportunità per il capitale umano. Ed è su questo punto, in particolare, che la politica deve intervenire individuando una solida cornice di norme che salvaguardino le

professionalità dei nostri operatori culturali e ribadendo l'assoluta rilevanza delle risorse umane in questo processo di transizione.

La tendenza allo skipping e il primato dell'interruzione

Nel tempo del multitasking e dell'iperconnessione, uno degli aspetti da monitorare con più attenzione concerne proprio la modalità di fruizione digitale degli oggetti artistici da parte dei più giovani. Di fronte a un'offerta sterminata, facilmente accessibile e a portata di click, si ripropone il grande dilemma: opportunità di conoscenza quasi illimitata, certo, ma a che prezzo? Oggi lo skipping è quasi la cifra antropologica di fruizione di qualunque prodotto artistico. Bastano pochi secondi di ascolto di una melodia (o di visione di una serie tv) e, se questa non cattura, si clicca su un tasto per passare a quella successiva. I supporti tecnologici spingono inevitabilmente i fruitori ad uno scarso approfondimento: un minuto, massimo due e poi via al contenuto successivo.

Questo aspetto è stato esaminato con attenzione dal rapporto "La trasmissione della cultura nell'era digitale", elaborato dal Censis e dalla Treccani nell'ottobre 2015. Già sette anni fa si evidenziavano le possibili conseguenze del passaggio a una modalità conoscitiva basata sulla simultaneità e sull'ipertestualità. "Sembra affermarsi – dice il rapporto – il primato dell'interruzione rispetto alla concentrazione, della frammentazione rispetto alla continuità, del tempo presente e non della temporalità sedimentata, dell'attualità sull'esperienza. Non si tratta di un semplice cambiamento dei consumi culturali, dunque, bensì dello stile conoscitivo stesso, della tecnica della conoscenza: un cambiamento in cui i supporti tradizionali per produrre, conservare, trasmettere ed elaborare il sapere risultano progressivamente soppiantati dai nuovi dispositivi digitali, secondo un processo che si accompagna alla crescente disaffezione nei confronti della lettura tradizionale".

Didattica digitale in pandemia: un'occasione mancata?

Un altro ambito fortemente investito, durante la pandemia, da una ineluttabile accelerazione dei processi legati al digitale è stato quello didattico: la didattica a distanza, però, ha assunto sin da subito il carattere di mera sostituzione della lezione in presenza, ponendo in essere tutta una serie di riflessioni e speculazioni. Ha insomma prevalso la dimensione emergenziale, e l'utilizzo della didattica digitale ha svolto un ruolo conservativo dell'impianto pregresso di trasmissione del sapere. Un'occasione mancata, certo anche per via delle contingenze e dell'urgenza. Durante i mesi di lockdown e di chiusura delle scuole l'impostazione trasmissiva del sapere ha continuato a essere prevalente anche con la mediazione delle piattaforme digitali, replicando di fatto lo stesso

paradigma rodato in presenza nelle aule, ma senza saper cogliere l'occasione per guidare il necessario cambiamento verso una didattica più ricca di elementi partecipativi, collaborativi ed innovativi. È ragionevole credere che sia proprio il coinvolgimento diretto degli studenti, la loro partecipazione, la loro stimolazione a un uso virtuoso e utile della rete l'unico vero strumento che possa scongiurare i rischi sempre più concreti del "primato dell'interruzione rispetto alla concentrazione".

Un osservatorio del Mic per l'innovazione digitale nei beni e attività culturali

Per supportare l'intero ecosistema culturale nel far fronte al cambiamento, per governare le contraddizioni e i rischi cui abbiamo accennato serve, insomma, una presenza politica forte, un dibattito articolato e una riflessione profonda. In questo senso ci viene in soccorso un'esperienza virtuosa già attiva nel nostro Paese: ci riferiamo all'Osservatorio Innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturali del Politecnico di Milano, che sviluppa da tempo una serie di preziose riflessioni per costruire un approccio strutturato e di medio-lungo periodo all'innovazione digitale. Tra gli obiettivi dell'Osservatorio figurano la fornitura di una visione sistemica dell'innovazione digitale applicata ai processi di conservazione, valorizzazione, gestione, promozione, commercializzazione e fruizione del patrimonio, dei prodotti e servizi nel mercato dell'arte e della cultura; il monitoraggio dei trend digitali del settore; la facilitazione dell'allineamento tra domanda e offerta di innovazione attraverso tavoli di lavoro su tematiche specifiche; la sensibilizzazione degli attori e dei decisori verso una trasformazione digitale sostenibile.

La strada è proprio questa: istituire un Osservatorio Ministeriale con le stesse funzioni di quello del Politecnico di Milano, che sappia coordinare e indirizzare l'innovazione concentrando la ricerca all'interno del Ministero della Cultura.

Ciò appare tanto più rilevante se si allarga la prospettiva guardando agli intenti delle politiche nazionali in materia di beni culturali. All'interno del nostro Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) – che raccoglie il 90% delle risorse totali previste dal piano Next Generation EU – vengono, infatti, stanziati 6,68 miliardi per la Componente 3 (Turismo e Cultura 4.0) della Missione 1 (Digitalizzazione, Innovazione, Competitività, Cultura e Turismo). A questi fondi, provenienti direttamente dal PNRR, va ad aggiungersi 1 miliardo e 46 milioni di euro provenienti dal Fondo Complementare per un totale di 8,13 miliardi di euro. Sarà decisivo che una quota di queste risorse venga impiegata per interventi strutturali e capaci di assecondare la domanda sempre più pressante di digitalizzazione nei settori della cultura, alla luce delle numerose problematiche cui abbiamo accennato.

Una scuola smart

Abstract

La pandemia ha evidenziato le debolezze e criticità del sistema scolastico italiano. Da qui è necessario ripartire invitando gli studenti a condividere le loro riflessioni per garantire una formazione di qualità, inclusiva e accessibile. Le proposte formative prevedono l'implementazione di ambienti di apprendimento digitali e la commistione di metodologie.

The pandemic has highlighted the weaknesses and criticalities of the Italian school system. From here it is necessary to start again by inviting students to share their reflections to ensure a quality, inclusive and accessible education. The training proposals include the implementation of digital learning environments and the mixing of methodologies.

Keywords

Ambienti digitali
Scuola smart
Inclusione
Apprendimento

Gli ambienti di apprendimento digitali si sono affermati gradualmente e parallelamente alla diffusione della metodologia della classe capovolta. Il sistema di istruzione, prima della pandemia, non aveva mai mostrato un'attenzione particolare verso l'apprendimento ibrido e on line. Di fatto l'interesse nei confronti degli ambienti digitali e delle piattaforme di apprendimento era appannaggio di aziende e di enti di formazione.

Il Covid-19 ha messo in evidenza le criticità del sistema scolastico e in particolar modo ha sottolineato le disuguaglianze esistenti tra gli allievi che avevano accesso alle tecnologie digitali e tra coloro che ne erano esclusi con svantaggi sociali non indifferenti. Sino al 2019 l'impiego degli ambienti digitali era limitato a progetti dedicati, alle azioni di alcuni docenti e Istituzioni Scolastiche. Le attività di insegnamento non prevedevano generalmente attività a distanza per una serie di motivi: la

scarsa fiducia dei docenti nei confronti delle tecnologie; la mancanza di un'infrastruttura di rete capace di coprire tutti gli spazi didattici. Inoltre, nella maggior parte dei casi non era e non è prevista l'autorizzazione di connessione alla rete da parte delle studentesse e degli studenti nonché del personale scolastico. Aspetto dovuto, a mio avviso, alla mancanza di personale adeguato e formato nelle scuole, deputato alla sicurezza informatica, alla gestione e autenticazione degli accessi.

Attualmente una buona fetta di insegnanti[1] attiva esperienze di apprendimento collaborative con i propri studenti nelle classi attraverso il cloud, in osservanza alle norme anti-Covid, con i personali strumenti digitali.

Gli investimenti degli ultimi anni hanno portato alla dotazione e alla realizzazione di varie aule informatiche, riservate però ai docenti delle discipline scientifiche. I docenti di materie

umanistiche sono costretti a ritagliarsi spazi temporali per offrire agli studenti la possibilità di realizzare percorsi di apprendimento digitali. Le aule informatiche presentano una disposizione classica, con lo stesso rigore degli spazi classe e la logica della lezione frontale, e pertanto impediscono di creare delle esperienze di apprendimento inclusive, accessibili e co-progettate.

Gli studenti, al loro rientro in classe a partire da settembre 2021, hanno proposto delle idee per organizzare le esperienze di apprendimento. Sperimentare è il verbo alla base della scuola attuale, ma gli allievi continuano a non essere chiamati in causa se un buon numero di insegnanti dichiara di non servirsi più degli strumenti digitali nell'attuazione dei percorsi di apprendimento.

Gli studenti, da canto loro, affermano che è cruciale cambiare. Nello specifico i miei allievi reclamano la necessità di continuare a impiegare gli ambienti digitali, di utilizzare strumenti digitali in classe (almeno due per gruppo) per effettuare ricerche nel Web, di discutere di problemi reali all'interno della disciplina di Educazione Civica, di organizzare dei debate in classe, nei mondi virtuali e in outdoor, di costruire esperienze significative di apprendimento abbattendo le barriere disciplinari come se fossero dei "ricercatori" e degli "archeologi" a partire dai nuclei fondanti. Chiedono ad alta voce di affrontare i percorsi di apprendimento con processi di condivisione e di co-costruzione insieme ai docenti.

Le loro esigenze non possono rimanere inattese. Siamo a un punto di svolta e di fatto a una trasformazione delle attività di apprendimento.

Nelle mie classi la letteratura, la storia, l'educazione civica, le pari opportunità si apprendono e si concretizzano con ambienti di apprendimento virtuali come **edMondo**[2], il mondo immersivo dell'Indire.

La ricostruzione di una domus romana, con un altro ambiente di apprendimento[1], ha sollecitato l'attenzione degli studenti sulle condizioni di vita del passato e quelle attuali con riferimenti alle smart cities e alla scuola odierna.

Per i miei allievi una "scuola smart" dovrebbe prevedere aule dedicate per ogni docente, spazi flessibili e personalizzabili, nei quali si alternano, ritrovano i loro strumenti, i loro artefatti cartacei e multimediali. Non possiamo deludere gli studenti e gettare via la loro motivazione all'apprendimento. La scuola da loro pensata, a ben vedere, integra elementi del vecchio e nuovo sistema.

Le sfide del presente sono pressanti e sotto gli occhi di tutti. Processi e ambienti di apprendimento vanno ridisegnati, mescolando strategie e metodologie al fine di fornire un'istruzione di qualità, inclusiva e accessibile.

L'apprendimento di solo conoscenze si dimostra insufficiente per affrontare le sfide della società.

I nostri allievi diventeranno cittadini competenti solo se saranno in grado di riflettere con spirito critico, di trovare soluzioni in team, di confrontarsi in una dimensione europea.

Le barriere, visibili e invisibili, continueranno a caratterizzare la nostra società a livello mondiale se non si attuerà ora il cambiamento, tenendo conto del fatto che qualsiasi trasformazione necessita di circa vent'anni per entrare a sistema.

Non aspettiamo oltre...lo dobbiamo ai nostri allievi, cittadini del futuro.

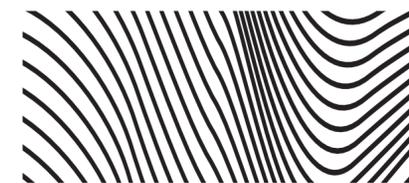


Fig. 1

Laboratorio Socio-Storico-Letterario in edMondo



Fig. 2

Domus Romana in Frame



BIBLIOGRAFIA

Benassi A. (2021). *Mondi virtuali tra presenza e distanza*. In «Bricks», 11, 1.

Benassi A. (2019). *Edmondo. Percorsi di formazione in un Mondo Virtuale*. In «Essere a scuola», 10, pp. 14-18.

Benassi A. (2018). *Didattica immersiva*. In «Bricks», 8, 3.

Benassi A. (2012). *Virtual Storytelling. Metodi e tecniche di scrittura audiovisiva con i Mondi Virtuali*. In «Tecnologie Didattiche», 56, pp. 113-120.

Cinganotto L., Mosa E., Panzavolta S. (2021). *Il Debate. Una metodologia per potenziare le competenze chiave*. Carocci editore, Roma.

Kotsilieris T., Dimopoulou N. (2013). *The Evolution of e-Learning in the Context of 3D Virtual Worlds*. In «The Electronic Journal of e-Learning», 11, pp. 147-167.

Mosa E. (2020). *Insegnare e apprendere in ambienti virtuali immersivi*. In «Essere a scuola», 3, pp. 10-11.

Murray J.H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT Press, Cambridge (MA).

Papert, S. (1993). *The children's machine: Rethinking school in the age of the computer*. BasicBooks, 10 East 53rd St., New York, NY 10022-5299; tr. it. *I bambini e il computer*, a cura di A. Bellomi, Rizzoli, Milano, 1999.

Pivetta C. (2021). *Pratiche di debate nei mondi virtuali*. In «Bricks», 11, 1.

Pivetta C. (2020). *Edmondo. Percorsi di formazione in un Mondo Virtuale*. In «Essere a scuola», 3, pp. 15-17.

Rivoltella P.C., Rossi, P.G. (2012). *L'agire didattico*, La Scuola, Brescia.

SITOGRAFIA

edMondo Indire. *Didattica Immersiva*. Ultimo accesso: aprile 2022, <https://www.indire.it/progetto/didattica-immersiva/>

Frame. Ultimo accesso: aprile 2022, <https://framev.io/>

Ferri P., Ragazzi e tecnologia, la scuola è impreparata: che dicono i dati, 24 gennaio 2022, *Agenda Digitale*. Ultimo accesso: aprile 2022. <https://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/bambini-e-tecnologia-durante-la-pandemia-genitori-e-scuola-ancora-impreparati/>

Redazione Scuola, *Studio Polimi sulla Dad: il 57% degli insegnanti continua a usare il digitale*, 14 aprile 2022, 24 Scuola. Ultimo accesso: aprile 2022, https://www.ilsole24ore.com/art/studio-polimi-dad-57percento-insegnanti-continua-usare-digitale-AEMlksRB?refresh_ce=1

Roncaglia G., *Scuola, un piano triennale per uscire dall'emergenza: la proposta*, 8 aprile 2021, *Agenda Digitale*, Ultimo accesso: aprile 2022. <https://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/scuola-un-piano-triennale-per-uscire-dall'emergenza-la-proposta/>

REFERENZE

1. Redazione Scuola, *Studio Polimi sulla Dad: il 57% degli insegnanti continua a usare il digitale*, 14 aprile 2022, 24 Scuola. Ultimo accesso: aprile 2022, https://www.ilsole24ore.com/art/studio-polimi-dad-57percento-insegnanti-continua-usare-digitale-AEMlksRB?refresh_ce=1

2. Sito di riferimento edMondo Indire. Ultimo accesso: aprile 2022, <https://www.indire.it/progetto/didattica-immersiva/>

Le Competenze Europee per comprendere, comunicare e creare contenuti culturali nell'era digitale.

A cura di:
Alice Saracchi

Una riflessione sulla competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali esercitata per mezzo delle tecnologie digitali.

Secondo la Raccomandazione del Consiglio europeo del 22 maggio 2018 [1] ciascun cittadino dovrebbe acquisire, esercitare e sviluppare otto competenze essenziali per realizzarsi personalmente e professionalmente e per vivere con gli altri in una società che cambia costantemente.

Questo articolo presenta un approfondimento sulla competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali, l'ottava competenza chiave per l'apprendimento permanente stabilita dal gruppo di ricerca della Commissione Europea. La riflessione che si vuole proporre è relativa alla declinazione di questa competenza contestualizzata nell'era digitale. Si intende quindi declinare le conoscenze, le abilità e gli atteggiamenti che ciascun cittadino può acquisire, sviluppare e assumere nei confronti del patrimonio culturale mediante l'utilizzo delle tecnologie digitali.

Abstract

Keywords

Competenze chiave europee
Consapevolezza ed espressione culturali
Competenza digitale
Era digitale
Patrimonio culturale

Le competenze di consapevolezza ed espressione culturali

Secondo la definizione proposta a livello europeo, l'esercizio della competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali si manifesta innanzitutto con la comprensione e con il rispetto: il cittadino competente capisce che le idee e i significati vengono espressi per mezzo di una serie di arti e di altre forme creative nelle diverse culture e ha rispetto delle diversità culturali. In secondo luogo, il cittadino è chiamato ad impegnarsi nell'atto di elaborare ed esprimere idee e significati per definire il proprio ruolo e inserirsi nei diversi contesti sociali culturali.

Un individuo che dimostra consapevolezza culturale rispetta le lingue, il patrimonio, le tradizioni, e i diversi prodotti culturali locali, nazionali e globali, comprende le dinamiche di influenza tra culture diverse e riconosce la capacità delle culture di modellare il mondo. Un cittadino che dimostra competenza di espressione culturale utilizza testi scritti, teatro, film, danza, giochi, arte e design, musica, riti e architettura, o altre forme ibride per impegnarsi in processi creativi e realizzare, in progetti individuali o collaborativi, opportunità di valore personale, sociale o commerciale.

La consapevolezza culturale si esercita a partire dalla fruizione di prodotti culturali con atteggiamento aperto, curioso, empatico e rispettoso. Dal documento pubblicato in Gazzetta ufficiale si evince che il cittadino consapevole che gode di un bene culturale, è riconosciuto come audience. Se un individuo si impegna in un processo di espressione creativa e prende parte in attività di collaborazione o comunicazione, assume le caratteristiche del participant. La massima forma di espressione culturale è quella dell'individuo creator che si impegna nell'ideazione e sviluppo di prodotti culturali [2]

La consapevolezza ed espressione culturali nell'era digitale

Nell'era digitale, l'utilizzo delle tecnologie nel settore culturale provoca profondi cambiamenti sia nei modi attraverso cui l'audience esercita la competenza di consapevolezza culturale sia nelle modalità con cui l'individuo participant collabora e comunica in attività creative, sia nelle forme di tramite cui il creator esprime creativamente idee e significati.

Le tecnologie modificano il rapporto tra audience e prodotti culturali all'interno delle istituzioni tradizionalmente dedicate alla conservazione e alla valorizzazione del patrimonio (musei, gallerie, biblioteche, parchi, teatri...) e aggiungono la possibilità di vivere esperienze culturali significative anche al di fuori di questi luoghi. All'interno delle istituzioni culturali, le tecnologie "accregono" quel portato di conoscenza che si muove intorno

a ogni opera d'arte [...] permettendo in tal modo al pubblico di comprendere in maniera efficace ciò che sta guardando" (Mandarano, 2019, 8-9). Fuori dalle istituzioni culturali, i dispositivi tecnologici favoriscono l'accesso alla cultura e consentono l'esplorazione e la fruizione di siti web culturali pubblici, biblioteche digitali, mostre virtuali, tour virtuali dei musei, riprese video di opere teatrali, concerti, e altri oggetti ed eventi culturali digitalizzati.

Oltre a trasformare le modalità di interazione con il patrimonio e a favorire l'accessibilità anche da remoto, il digitale moltiplica le possibilità di espressione e comunicazione della cultura.

Il cittadino che si riconosce nella figura del participant trova nel digitale una serie di strumenti che lo supportano nel processo creativo di collaborazione e comunicazione attiva: soprattutto grazie alle piattaforme social, il web 2.0 è un digital open space, uno spazio aperto per creare, comunicare e condividere idee ed emozioni relative a esperienze culturali.

La relazione tra utilizzo del digitale e creazione di prodotti culturali porta a tutta una serie di risultati creativi di diversa natura e forma. Le tecnologie possono essere utilizzate sia come ispirazione sia come strumento e danno origine a sempre nuovi modelli espressivi.

Le competenze culturali digitali del cittadino come audience, participant o creator

Con il fine individuare le competenze che ogni cittadino europeo dovrebbe esercitare in contesti di fruizione, comunicazione e creazione di contenuti culturali mediante l'utilizzo del digitale, si propone una rilettura in chiave culturale del framework europeo DigComp, il quadro di riferimento elaborato dalla Commissione Europea che definisce le competenze digitali dei cittadini.

Nella traduzione ufficiale in lingua italiana di DigComp [3] si legge che la competenza digitale implica la conoscenza dei principi generali, dei meccanismi e della logica delle tecnologie; presuppone un atteggiamento aperto e lungimirante nei confronti delle potenzialità e dell'evoluzione dei mezzi digitali, e un approccio responsabile e consapevole degli aspetti legali coinvolti nell'utilizzo delle tecnologie.

Le conoscenze e le abilità da accompagnare a questi atteggiamenti sono esplicitate in ventuno competenze divise in cinque aree di competenza e valutate secondo otto livelli di padronanza con relativi esempi di utilizzo.

In questo articolo si prendono in considerazione le prime tre aree di competenza:

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
2. Collaborazione e comunicazione
3. Creazione di contenuti digitali

Si escludono l'Area di competenza 4 - Sicurezza e l'Area di competenza 5 - Risolvere i problemi, in quanto strettamente riferite all'ambito digitale.

Volendo declinare la competenza di consapevolezza ed espressione culturali esercitata per mezzo del digitale sulla base del framework europeo DigComp, si possono individuare le seguenti tre aree e relative competenze:

Audience - 1. Consapevolezza culturale per mezzo del digitale. 1.1 Raccogliere, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali di rilevanza culturale 1.2 Valutare, comprendere contenuti culturali digitali, e riconoscere le diversità culturali 1.3 Conservare dati, informazioni e contenuti digitali di rilevanza culturale

Participant - 2. Espressione culturale mediante la comunicazione digitale di contenuti culturali. 2.1 Condividere nel digitale idee e informazioni derivate dalla fruizione di prodotti culturali 2.2 Collaborare a progetti culturali attraverso le tecnologie digitali 2.3 Netiquette per il rispetto delle diversità culturali

Creator - 3. Espressione creativa culturale mediante creazione di contenuti digitali originali. 3.1 Sviluppare contenuti digitali su temi di rilevanza culturale 3.2 Progettare e realizzare allestimenti di contenuti digitali culturali 3.3 Copyright e licenze

Con questa proposta si è voluta stimolare una riflessione sul valore delle competenze per l'apprendimento permanente riconosciute e indicate a livello europeo, e sulle potenzialità del digitale come strumento che richiede competenza e che, a sua volta, può supportare lo sviluppo di un'altra competenza chiave.

Questo studio si inserisce in un progetto più ampio e rappresenta la fase preliminare dell'attività di costruzione di un questionario per la valutazione dell'efficacia dei mezzi digitali applicati ai fini dell'esercizio della competenza di consapevolezza ed espressione culturali.

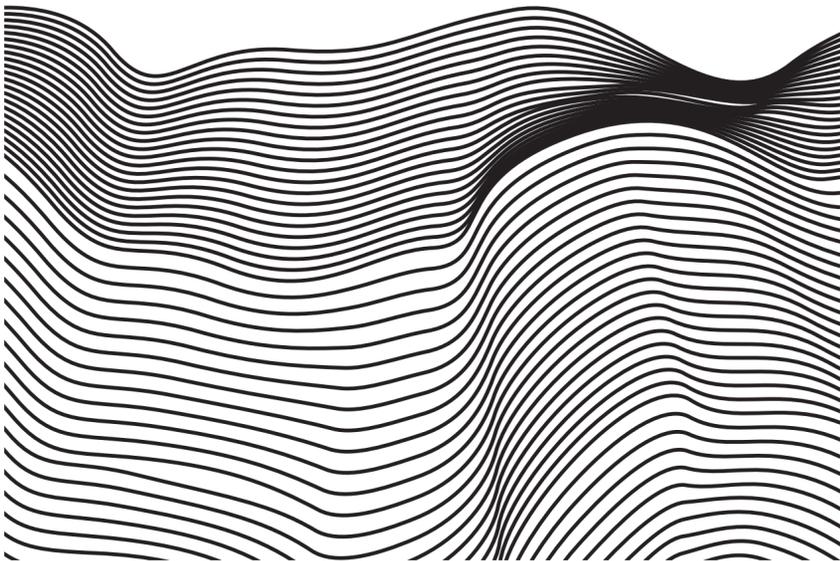
BIBLIOGRAFIA

Mandarano, N. (2019), *Musei e media digitali*, Carocci Editore.

Maulini, A. (2019) *Comunicare la cultura oggi*, Editrice Bibliografica.

REFERENZE

1. Pubblicazione Gazzetta ufficiale dell'Unione europea. Testo integrale al seguente link: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))
2. Pubblicazione dell'UE. Key competences for lifelong learning.
3. A cura di AgID. Consultabile al seguente link: https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf



Diffondere la cultura del digitale al servizio del cittadino: a Torino arriva il Festival Digitale Popolare 9-8 ottobre

A cura di:
**Michele
Morandi**

Portare l'innovazione e i nuovi linguaggi del digitale tra i cittadini, perché il digitale è popolare o non è. Da qui nasce la filosofia del **Festival del digitale popolare**, iniziativa ideata e organizzata da **Fondazione Italia Digitale**, la prima in Italia interamente dedicata a cultura e policy digitali a 360 gradi. La manifestazione si terrà a **Torino sabato 8 e domenica 9 ottobre** in due luoghi della città i tanti eventi in programma: Nuvola Lavazza e Cap10100.

“Restart, riavviare il sistema” sarà il claim del festival, che vedrà la partecipazione e il patrocinio del **Comune di Torino**. È il digitale, dopo due anni vissuti in piena emergenza sanitaria, la leva fondamentale per costruire e ri-pensare la società del futuro: spinta per il rilancio economico all'insegna dell'innovazione e della sostenibilità, volano per una tecnologia abilitante per la promozione dell'inclusione sociale, vettore di creazione di posti di lavoro e strumento fondamentale per affrontare le sfide ambientali.

“Nel corso della pandemia c'è stata un'evidente accelerazione nel settore digitale e una maggiore familiarità da parte di cittadini, pubbliche amministrazioni, imprese – sono le parole di **Francesco Di Costanzo, presidente Fondazione Italia Digitale** – non dobbiamo fermare il cambiamento, piuttosto renderlo popolare, nuova normalità e vita quotidiana di tutti noi, per questo nascono il lavoro di Fondazione Italia Digitale e un Festival dedicato al digitale popolare. Le rivoluzioni vanno governate lavorando su policy eque a garanzia di tutti, ma senza mettere inutili freni all'innovazione. Ringrazio il Comune di Torino, il sindaco Lo Russo, l'assessora Foglietta per la disponibilità. La città di Torino, da sempre attiva sui temi dell'innovazione e della cultura, è il luogo perfetto per questa prima edizione del Festival e ad ottobre sarà riferimento nazionale per il digitale con ospiti e partecipanti da tutta Italia”.

Che manifestazione sarà il Festival Digitale Popolare? Inclusiva e aperta alla partecipazione di tutti. Con l'obiettivo – grazie a un programma che di iniziative capace di parlare a larghe fasce di cittadini – di portare i tanti temi del digitale

al centro della cultura popolare, vicino e tra le persone. Ma sarà anche un'occasione di scambio e confronto tra esperti del settore, accademici, figure istituzionali e personaggi di spicco del mondo della cultura, dello spettacolo, dello sport e dell'innovazione con talk, workshop, approfondimenti e laboratori. Un'attenzione particolare sarà dedicata ai giovani attraverso un coinvolgimento diretto del mondo della scuola.

“Siamo felici di poter ospitare la prima edizione del Festival del digitale popolare a Torino: lo consideriamo come un riconoscimento all'impegno nel mondo dell'innovazione e del digitale della nostra Città – spiega **Chiara Foglietta, assessora alla Transizione Ecologica e Digitale, Progetto Smart city e Innovazione della Città di Torino**–Condividiamo con gli organizzatori l'idea di una trasformazione a servizio delle cittadine e dei cittadini che contribuisca a migliorare la qualità della loro vita. L'innovazione deve essere al servizio di tutte e tutti, un mezzo per lottare contro le disuguaglianze e favorire l'inclusione sociale”.

Beni culturali e digitale: l'esperienza di INFN-CHNet

A cura di:
Francesco Taccetti

INFN Sezione di Firenze

INFN-CHNet: la missione

La rete di beni culturali dell'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare, INFN-CHNet (<https://chnet.infn.it>), nata nel 2014 e ufficialmente formalizzata nel 2017, ha come sua missione la ricerca, la formazione e le attività di terza missione. La rete comprende, oltre alle strutture INFN, anche Università, centri di restauro, musei ed associazioni, per promuovere al meglio le attività interdisciplinari che caratterizzano il mondo dei beni culturali.

Scopo della rete è quello di utilizzare, modificare ed adattare le migliori tecnologie presenti nel mondo delle alte energie alla diagnostica dei beni culturali, servendosi della collaborazione con i partner - a partire dai centri di restauro - per validare le nuove tecniche.

A partire dal 2016, INFN-CHNet ha inoltre dedicato parte delle sue risorse ad attività di internazionalizzazione e di allineamento con i maggiori progetti europei sui bbcc. Per quanto riguarda i nodi internazionali, la politica di CHNet si basa sulla costruzione di laboratori congiunti per sviluppo di strumentazione, trasferimento di know-how, campagne di misura ed attività di public engagement e formazione. I centri principali della rete fuori dall'Italia sono la New York University di Abu Dhabi negli Emirati Arabi Uniti, la Universidad de San Martín a Buenos Aires, in Argentina, il centro SESAME in Giordania e l'Università di Kashan in Iran. Con tutti questi centri sono attivi progetti di sviluppo di strumentazione comune.

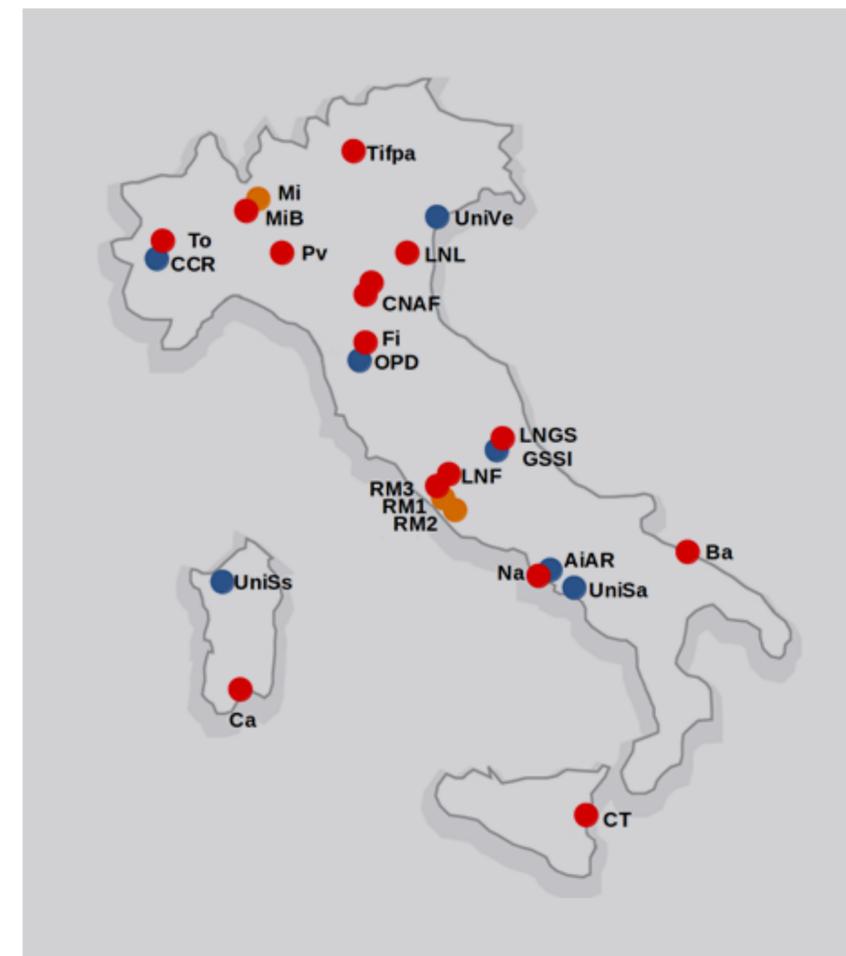


Fig. 1

I nodi della rete INFN-CHNet. Rosso: nodi INFN, arancio: nodi INFN in via di inserimento; blu: partner esterni

Importanza dei dati e sviluppo dei laboratori digitali di rete

Gli ambiti di applicazione delle tecnologie sviluppate/adattate dai laboratori della rete sono i più vari: dall'analisi di composizione di materiali per studiare la provenienza o le tecniche di produzione in uso nel passato, a datazione di materiali organici o fittili, all'investigazione della struttura interna di manufatti o reperti a scopo conoscitivo o conservativo. Tutte queste indagini producono dati digitali: matrici numeriche, immagini, rendering 3D, che di solito vengono utilizzati per rispondere a un quesito specifico, ma che messi a disposizione dell'intera comunità di ricercatori potrebbero essere impiegati anche in altri studi, costituendo una sorta di "enciclopedia digitale", punto di partenza di nuove indagini, nuovi approfondimenti e nuove conoscenze.

Per questo la rete INFN-CHNet sta sviluppando i propri laboratori digitali, una serie di strumenti che permetterà in primo luogo ai ricercatori della rete stessa, ma in prospettiva a tutta la comunità scientifica ed anche al pubblico generico, di accedere ai dati acquisiti, visualizzarli e, se necessario, analizzarli di nuovo per andare a indagare aspetti che nelle precedenti analisi non erano stati considerati. In altre parole, perché i dati della rete rispondano ai principi FAIR, e siano cioè Findable (rintracciabili), Accessible (accessibili, anche attraverso sistemi di autorizzazione), Interoperable (Interoperabili, cioè utilizzabili insieme ad altri dati e strumenti, e quindi che abbiano un formato aperto e interpretabile e metadati standard) e Re-usable (riutilizzabili per nuove analisi).

Importanza del Digitale nell'agenda europea

La necessità di dotarsi di laboratori digitali, che garantiscano la visualizzazione e il riutilizzo dei dati, è in linea con la strategia digitale dell'UE, che riconosce la digitalizzazione del patrimonio culturale come uno strumento efficace per la conservazione e la valorizzazione di siti e monumenti. Per molte istituzioni culturali (pubbliche e private) oggi la digitalizzazione e le tecnologie digitali svolgono un ruolo chiave nella gestione, monitoraggio, conservazione e promozione dei Beni Culturali e nella pianificazione delle attività correlate. La pandemia di COVID-19 ha accresciuto l'importanza della digitalizzazione, poiché il settore del patrimonio culturale si è rivolto online per offrire servizi al proprio pubblico in tempi in cui le visite di persona non erano possibili.

L'importanza di costruire capacità per la trasformazione digitale è diventata più chiara a seguito del COVID-19, anche se progetti europei che supportano attività a sostegno della digitalizzazione del patrimonio culturale sono attivi da ben prima della pandemia.

Iniziative europee a sostegno della cultura digitale in cui INFN-CHNet è coinvolta:

Fra le iniziative europee di questo tipo, la rete INFN-CHNet è partner di ARIADNE plus ed EOSC-PILLAR, mentre dal 2021 coordina 4CH.

ARIADNE plus (<https://ariadne-infrastructure.eu/>): dedicato all'archeologia digitale, estensione del progetto ARIADNE che ha previsto un incremento del partenariato e delle tematiche trattate, fra cui è stata inserita la scienza per il patrimonio culturale.



EOSC-PILLAR (<https://www.eosc-pillar.eu/>): coordina le attività nazionali di open science in Austria, Belgio, Francia, Germania e Italia, per preparare l'attuazione dell'European Open Science Cloud (EOSC). CHNet partecipa per quanto riguarda i dati di diagnostica sul patrimonio culturale



4CH (<https://www.4ch-project.eu/>): ha il compito di pianificare il Centro di Competenza europeo per il patrimonio culturale, che dovrà promuovere la digitalizzazione di siti e monumenti europei. Lo scopo è creare un "gemello digitale" del monumento che ne favorisca la conoscenza, la conservazione e la valorizzazione, integrando il modello 3D con informazioni di tipo storico-artistico e dati provenienti da indagini diagnostiche, che aiutino a monitorarne lo "stato di salute".



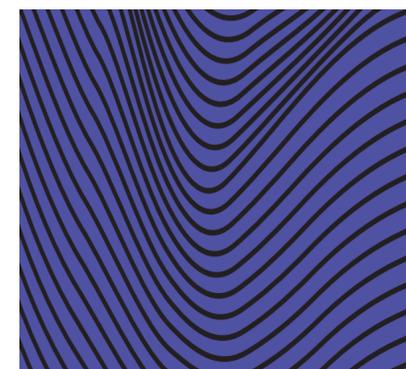
Nell'ambito di queste iniziative europee, INFN-CHNet sta sviluppando una serie di servizi basati sull'esperienza maturata durante la definizione dei propri laboratori digitali e declinati in modo diverso a seconda delle specificità del progetto. Questi servizi sono ospitati in un ambiente cloud e sono offerti attraverso una piattaforma web denominata Tools for Heritage Science Processing, Integration and **AN**alysis (THESPIAN). Attualmente i servizi web disponibili sono:

THESPIAN-Mask, un servizio per l'archiviazione dei dati e la generazione assistita di metadati che si basa sull'ontologia CRMhs, estensione di CIDOC sviluppata nell'ambito del progetto ARIADNE plus;

THESPIAN-NER, uno strumento web di Natural Language Processing (NLP) basato su una rete neurale profonda per il Named Entity Recognition (NER), in grado di interpretare documenti archeologici e rapporti scientifici scritti in italiano, estrarne entità denominate e annotarle con etichette personalizzate ad hoc che consentono agli utenti di generare automaticamente ricerche sul database INFN-CHNet, sfruttando la relazione tra l'ontologia CRMhs e le etichette NER;

L'analizzatore **THESPIAN-XRF**, uno strumento per visualizzare ed elaborare online i dati grezzi di imaging a fluorescenza a raggi X. All'interno di THESPIAN-XRF è disponibile un microservizio aggiuntivo, in versione alpha; tale microservizio consente la ricolorazione automatica delle immagini grezze XRF, utilizzando una rete neurale profonda progettata ad hoc, denominata **AIRES-CH** (Artificial intelligence for Digital Restoration of Cultural Heritage).

Questi servizi web sono ospitati in un ambiente cloud, offrendo anche servizi infrastrutturali per l'applicazione delle politiche di sicurezza informatica tramite un processo di Autenticazione/ Autorizzazione, progettato secondo standard all'avanguardia.



CONCLUSIONI

INFN-CHNet nasce dall'esperienza di INFN nell'ambito delle analisi scientifiche sui beni culturali. Storicamente quest'approccio verteva su tecniche di indagine analogiche, ma nel corso degli anni più recenti l'importanza dell'approccio digitale è diventata sempre più rilevante, per diventare alla svolta degli anni 20 paritetica con la parte analogica, come mostrato dal progetto 4CH e dal centro di competenza che ne conseguirà. Già nella fase centrale del progetto è stato possibile dare una dimostrazione pratica dell'importanza dell'approccio digitale con il progetto **SUM** (<https://www.4ch-project.eu/sum/>) per la salvaguardia dei dati sui beni culturali ucraini, messi a grave rischio di perdita totale dalla guerra in corso. La possibilità di acquisire dati e iniziare il percorso verso la creazione del gemello digitale, ancorché incompleto, consentirà, si spera a tempi brevi, il ripristino del patrimonio culturale ucraino.

SITOGRAFIA

- CHNet (<https://chnet.infn.it>)
- ARIADNE plus (<https://ariadne-infrastructure.eu/>)
- EOSC-PILLAR (<https://www.eosc-pillar.eu/>)
- 4CH (<https://www.4ch-project.eu/>)

Intellettuali in fuga dall'Italia fascista

A cura di:
Carmine Marinucci



Un ringraziamento del tutto particolare alla Professoressa Patrizia Guarnieri[1] di UniFI per aver promosso e realizzato questo rilevante ed ambizioso progetto di ricerca sull'emigrazione intellettuale dal fascismo. Emigrazione tuttora poco conosciuta sia in termini numerici sia nelle vicende personali, biografiche, nei percorsi e negli esiti accademici e professionali.

<https://intellettualinfuga.fupress.com>

Copyright

Patrizia Guarnieri
Intellettuali in fuga dall'Italia fascista. Migranti esuli e rifugiati per motivi politici e razziali
Intellectuals Displaced from Fascist Italy. Migrants, Exiles and Refugees Fleeting for Political and Racial Reasons

Firenze, Firenze University Press, 2019 -, English version 2020-
e-ISBN: 978-88-6453-872-3
DOI: 10.36253/978-88-6453-872-3
Biblioteca di storia
ISSN online: 2704-5986

Il progetto Intellettuali in fuga dall'Italia fascista, promosso dall'Università di Firenze in occasione dell'80° anniversario delle leggi razziali, è stato sostenuto dalla Regione Toscana ed ha avuto il patrocinio di istituzioni ed enti esteri, tra cui The New York Public Library, The Council for At-Risk Academics di Londra, da cui si è avuta la documentazione dell'ECADFS e rispettivamente della SPSL, The J. Calandra Italian American Institute, CUNY, e i Central Archives for the History of Jewish People, Jerusalem.

Una rilevante iniziativa che ha portato alla realizzazione dell'omonimo portale <https://intellettualinfuga.fupress.com>, inserito dalla Library of Congress nell' *Electronic Resources Online Catalog (ERO)* e nell' *Italian American Periodicals*, che ha individuato finora circa 400 nominativi di studenti, studiosi e professionisti qualificati che lasciarono l'Italia, le cui vite sono state ricostruite con un approfondito lavoro di ricerca in archivi italiani ed esteri e con il contributo anche dei familiari, ove è stato possibile, che da ogni parte del mondo hanno inviato documenti e fotografie (sono finora circa 1200). Si tratta perciò di un lavoro di **public digital history**, in italiano e in inglese su un fenomeno sommerso di mobilità qualificata transnazionale e transcontinentale, che si è scelto di realizzare in una pubblicazione digitale perché questa permette ampliamenti, correzioni, aggiornamenti, favorisce la ricostruzione delle reti nonché la connessione

tra luoghi e persone distanti, ed infine ha una veloce e vasta diffusione.

Come è stato messo in evidenza nell'introduzione del progetto, l'Italia è generalmente considerata terra di migranti poveri e senza istruzione. Ma durante il ventennio, specie dopo l'emanazione delle leggi antisemite[2], anche accademici e professionisti, artisti e scienziati, studenti e studiosi espatriarono da soli o con le loro famiglie, in cerca di libertà e lavoro, e poi anche di salvezza. Dal progetto di ricerca emerge come queste "Vite in movimento" emigrarono nelle Americhe, in Inghilterra, in Palestina ('Eretz-Yisra'el), si rifugiarono in altri paesi europei finché sembravano sicuri, ed infine in Svizzera.

Partirono da soli o con dei familiari. Cambiarono vita, paese, lingua e lavoro due volte e più. Quasi mai c'è un solo punto di partenza e uno di arrivo. Se per i professori ordinari si può identificare una sede di espulsione, essa non sempre coincideva con l'ultima residenza loro o della propria famiglia; i liberi docenti "decadevano" dal titolo conseguito ma non erano formalmente espulsi da una precisa università, e chi fino allora aveva insegnato da precario poteva averlo fatto anche in più atenei. I neolaureati e gli studenti non avevano ancora un luogo di lavoro e non avevano più la loro scuola.

Seppur un fenomeno numericamente limitato ma importante di **brain drain**, che per l'Italia non è stato ancora indagato a fondo, se non con studi su singoli casi più famosi, tra cui anche alcuni Nobel.

In questo progetto di ricerca, che vede una Comunità scientifica particolarmente rilevante con importanti collaborazioni sia in Italia che a livello internazionale, si è cercato di seguire delle **vite in movimento**, rintracciandone i complicati percorsi di mobilità, che erano non soltanto geografici ma riguardavano anche qualifiche e posizioni, ambiti professionali e disciplinari, relazioni, idee e comportamenti. L'arco di tempo è quello del ventennio e oltre. Tra gli intellettuali che lasciarono l'Italia per motivi politici o razziali, alcuni lo fecero appena emanate le leggi del 1938, pochi se n'erano già andati via, altri ancora si decisero dopo, e dal '43 molti scapparono per salvarsi.

La scelta della destinazione dipendeva da vari motivi, e dalle precedenti esperienze di mobilità che allora era frequente nelle carriere accademiche; dunque contava il dove si avessero già dei contatti utili, reti di appoggio e sostegno familiare, accademico, professionale. È stato possibile indagare la pluralità dei luoghi e dei movimenti attraverso le referenze che questi studiosi presentavano cercando lavoro all'estero, e dalle referenze che effettivamente ricevevano specie se da colleghi di altri paesi. Spesso si rivelavano destinazioni temporanee: permessi di soggiorno in scadenza obbligavano



ad ulteriori spostamenti; da paesi vicini ma non più sicuri si passava ad altri; rapidamente si cambiava alloggio e lavoro quasi ovunque lo si trovasse, in istituzioni, città o Stati diversi, come succedeva soprattutto in America. Una vita dura, non semplice, anzi. La ricerca di una sistemazione stabile per chi non l'aveva mai avuta, ma anche per chi da professore ordinario si ritrovava supplente per qualche mese e poi di nuovo disoccupato, spesso durava lunghi anni, a differenza di quanto si pensi in genere o appaia da frettolosi cenni nelle biografie.

Dalla lettura delle varie biografie, con mappe, timeline, approfondimenti, emerge un dato impressionante: non tutti tornarono indietro. E i luoghi variano persino negli eventuali ritorni in Italia, cui seguivano non sempre reintegri nella sede e posizione iniziale, bensì trasferimenti per «incompatibilità ambientale», o nuove assunzioni o rientri inattivi professionalmente. Se i padri espulsi da cattedratici potevano rientrare come «sopranumerari» o aggirati di chi li aveva sostituiti, e magari già prossimi al pensionamento, i loro figli non avevano un posto di lavoro dove tornare e trovavano più opportunità e motivazioni per rimanere all'estero. Certamente questo una delle conseguenze più importanti della persecuzione razziale e politica del fascismo sulla cultura, ed anche un tema che richiama l'attuale fuga dei cervelli".

La gravità delle perdite fu naturalmente negata dal regime che le definiva irrilevanti; i vuoti furono rimpiazzati più rapidamente che adeguatamente nelle università che nell'agosto 1938 avevano censito colleghi e studenti ebrei favorendone di fatto l'immediata espulsione. Su di loro calarono silenzi ed effettive cancellazioni; e nel dopoguerra prevalse un generalizzato bisogno, da parti opposte e per ragioni diverse, di voltare pagina dimenticando o mettendo tra parentesi quanto era accaduto. Davanti alle atrocità delle deportazioni e dello sterminio appaiono ben poca cosa l'espulsione dal lavoro e dallo studio, il divieto di pubblicare,

la radiazione dall'albo professionale, o la revoca del titolo che abilitava alla docenza. Eppure, queste ingiustizie hanno inflitto gravi sofferenze a uomini e donne, a famiglie e bambini, hanno spaesato e cambiato le loro vite, e hanno comportato danni pesanti alla cultura e al futuro di tutti. La ricerca pone una attenzione del tutto particolare, anche grazie alla sensibilità delle ricercatrici coinvolte, alle troppe signore della scienza e della cultura che furono costrette ad emigrare.

Lungi dal minimizzare le conseguenze della persecuzione razziale, questa ricerca ne vuole soprattutto documentare le molte perdite produttive e culturali, e le molte responsabilità anche dopo il fascismo di cui occorre sapere. Le storie dimenticate che emergono parlano anche di risorse e talenti, di impegno e determinazione, valorizzano i contributi di esponenti della cultura italiana all'estero.

Certamente da leggere le pagine "Dicono di noi" che mettono in risalto le tante "vite in movimento" <https://intellettualinfuga.fupress.com/contenuti/256> e la mappa degli accessi al portale in tutto il mondo.

Il Gruppo di ricerca in UniFI



Patrimonio Olivetti: la prospettiva digitale di valorizzazione

Associazione
ARCHIVIO
STORICO
OLIVETTI



A cura di:
**Gaetano Adolfo
Maria di Tondo,**
Presidente Associazione
Archivio Storico Olivetti

Abstract

Olivetti Heritage: the digital perspective of enhancement

La valorizzazione dei beni culturali attraverso le tecnologie digitali è un elemento ormai imprescindibile per l'Associazione Archivio Storico Olivetti che vuole utilizzare gli strumenti più idonei a veicolare, soprattutto al mondo dei giovani, i valori di una grande storia. Ora che le condizioni dell'emergenza pandemica sembrano migliorare permettendo di tornare nuovamente ad incontrarci anche in presenza, nondimeno proseguono le proposte di valorizzazione digitale di questo patrimonio, archivio e biblioteca, che racconta la storia della Società e della Famiglia Olivetti dal 1908 fino ad oggi. È cresciuta l'adesione soprattutto di un pubblico giovane, attratto dalle esperienze sociali, culturali, tecnologiche, di grafica pubblicitaria, di design e di architettura che rendono unica la storia Olivetti.

Nell'articolo si presentano tre progetti digitali di valorizzazione del patrimonio documentale che abbiamo condotto in questi mesi.

The enhancement of cultural heritage through digital technologies is now an essential element for the Olivetti Historical Archive Association, which wants to use the most suitable tools to convey, especially to the world of young people, the values of a great history. Now that the conditions of the pandemic emergency seem to improve allowing us to come back to meet again even in the presence, nevertheless the proposals for the digital enhancement of this heritage, archive and library, continue, heritage which tells the story of the Company and the Olivetti family from 1908 to today. Attendance has grown above all from a young audience, attracted by the social, cultural, technological, advertising graphics, design and architecture experiences that make Olivetti's history unique.

The article presents three digital projects to enhance the documentary heritage that we have conducted in recent months.

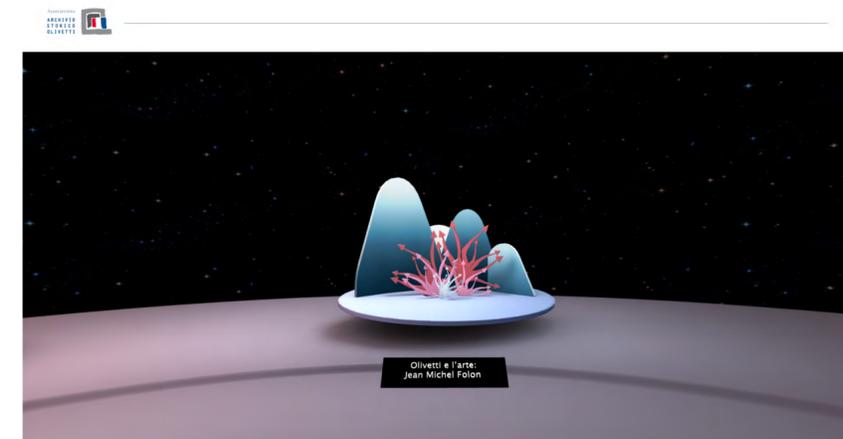
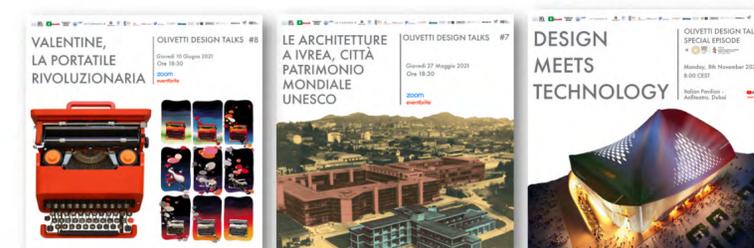
Keywords

#Olivetti
#StoriaDiInnovazione
Olivetti Design Talks
#CulturePodcast
Digital Culture
Digital Archives
Phygital Events

La valorizzazione dei beni culturali attraverso le tecnologie digitali è un elemento ormai imprescindibile per l'Associazione Archivio Storico Olivetti che vuole utilizzare gli strumenti più idonei a veicolare, soprattutto al mondo dei giovani, i valori di una grande storia. Ora che le condizioni dell'emergenza pandemica sembrano migliorare permettendo di tornare nuovamente ad incontrarci anche in presenza, nondimeno proseguono le proposte di valorizzazione digitale di questo patrimonio, archivio e biblioteca. Patrimonio che racconta la storia della Società e della Famiglia Olivetti dal 1908 fino ad oggi, espressione di una cultura industriale, imprenditoriale, tecnologica e umana in senso ampio, peculiare ed originale. Nel solco dell'innovazione che è un carattere tradizionale di Olivetti, in questi mesi le tecnologie digitali ci hanno permesso di mantenere i contatti con il pubblico che già conosceva l'Associazione, ma soprattutto hanno ampliato la base dei fruitori dei documenti e della storia. È cresciuta l'adesione soprattutto di un pubblico giovane, attratto dalle esperienze sociali, culturali, tecnologiche, di grafica pubblicitaria, di design e di architettura che rendono unica la storia Olivetti.

Vorremo qui presentare **tre progetti digitali** di valorizzazione del patrimonio documentale che abbiamo condotto in questi mesi.

Olivetti Design Talks – Un ciclo di eventi internazionale sul grande design Olivetti



<https://www.youtube.com/playlist?list=PLt5CISB2NRhqF4sTEbX799vNqoHezhXPu>

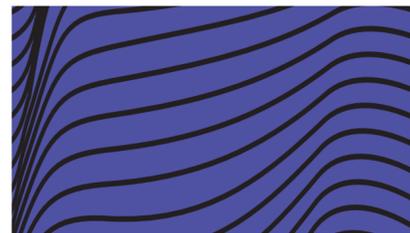
Olivetti Design Talks

Organizzato dall'Associazione Archivio Storico Olivetti, in collaborazione con Fondazione Adriano Olivetti, Olivetti S.p.A. e il Politecnico di Torino, si tratta di una serie inedita di appuntamenti digitali su piattaforma Zoom dedicati all'eccellenza del design, delle architetture e alla contemporaneità dello «Stile Olivetti», raccontati da ospiti autorevoli. Un percorso tra passato, presente e futuro per scoprire la #StoriaDiInnovazione dell'azienda fondata da Camillo Olivetti nel 1908, oggi Digital Farm per l'IoT del Gruppo TIM. Molte le professionalità coinvolte, sia istituzionali sia tecnico professionali con appuntamenti che si sono susseguiti ogni 15 giorni fino a luglio 2021.

Il progetto ha dato frutti ulteriori. Nel novembre scorso, a Dubai, presso il Padiglione Italia di Expo 2020 si è tenuto in forma straordinaria un Olivetti Design Talks che ha visto per la prima volta anche un pubblico in presenza. Nel frattempo, per i tipi di Allemandi, è stato pubblicato il volume 'Caleidoscopio Olivetti' che raccoglie i vari interventi, curato da Gaetano Adolfo Maria di Tondo, presidente dell'Associazione Archivio Storico Olivetti e da Pier Paolo Peruccio, docente presso il Politecnico di Torino e Word Design Organization Director's Board Member.

#CulturePodcast

Uno dei progetti culturali più importanti realizzati da Olivetti fu il Centro Culturale. Centinaia di conferenze, mostre, proiezioni cinematografiche, furono proposte ai lavoratori Olivetti, ma anche i cittadini del territorio, con lo scopo di favorirne la crescita culturale. L'archivio conserva le registrazioni di molte decine di conferenze, alcune delle quali (ad oggi 21) sono state digitalizzate e pubblicate come podcast su Spreaker, Spotify e molti altri canali, per portare alla conoscenza di tutti coloro che non poterono partecipare la voce e le esperienze di alcuni personaggi che hanno fatto la storia della cultura, della politica e del costume nell'Italia del '900: Pier Paolo Pasolini, Elio Vittorini, Arturo Spinelli, Leo Valiani, Carlo Cassola, Goffredo Parise solo per citarne alcuni. Siamo ormai alla fine della seconda stagione ed è già in programma una terza serie di #CulturePodcast (<https://www.archivistoricoolivetti.it/eventi-2021/culture-podcast-centro-culturale-olivetti/>).



#CulturePodcast – Le conferenze inedite del Centro Culturale Olivetti



Il nuovo sito dell'Associazione

Si è trattato di progettare e realizzare un sito Web (<https://www.archivistoricoolivetti.it/>) in ottica "museo digitale", in grado di mettere a sistema idee, progettualità, filosofia, eredità culturale e prospettive che costituiscono e si esprimono nello stile Olivetti, attraverso la costruzione di un'esperienza utente altamente innovativa, liberamente accessibile e fruibile gratuitamente, implementando tecnologie di navigazione dedicate all'audience con diverso grado di abilità (ad esempio, easy reading, audioguida, sottotitolazione video, eccetera). In collaborazione con Cappelli Identity Design, il progetto che abbiamo voluto chiamare Casa Olivetti è anzitutto un sito Web in ottica museale, ovvero un museo digitale costituito non solo da funzionalità di consultazione diretta del materiale archivistico ma anche, e soprattutto, da funzionalità di esplorazione secondo percorsi definiti da storytelling specifici, multimediali e interattivi (laddove se ne dovessero individuare potenzialità e opportunità).

Ciò mira a stabilire con l'utente un canale

aggiuntivo di fruizione dell'esperienza museale e della cultura intorno al mondo Olivetti, in linea con le aspettative e le necessità del pubblico più giovane così come coloro che non hanno la possibilità di recarsi fisicamente alla sede dell'Associazione. Il museo digitale presenta peculiarità grafiche, esplorative e narrative in grado di stimolare la navigazione il più possibile "immersiva" dell'utente attraverso l'attivazione di meccaniche tipiche del mondo dell'entertainment (ad esempio, provenienti dall'ambito videoludico e/o cinematografico) ed è dotato di funzionalità specifiche in grado di favorire l'accesso e l'esplorazione da parte dell'audience con diverso grado di abilità. Nello specifico, sono stati realizzati meccanismi di navigazione facilitata e/o assistita, ovvero sistemi di supporto alla lettura, all'ascolto e all'individuazione del materiale documentale. Allo stesso modo, nell'organizzazione del museo diffuso sono stati creati punti d'interesse accessibili, riducendo le barriere cognitive che scoraggiano o addirittura impediscono la fruizione da parte dell'audience con diverso grado di abilità.

Infine, il sito Web museo digitale permette a

chiunque una fruizione gratuita e completa al patrimonio documentale secondo tecnologie e tecniche il più possibile accessibili e usabili, in grado di favorire un'ampia navigazione da qualsiasi dispositivo fisso o mobile (desktop, tablet, smartphone), garantendo una connettività continua e flessibile rispetto ai dispositivi, in grado di abbracciare la più ampia fetta di popolazione tecnologicamente dotata.



Un'esperienza di cambiamento organizzativo

La gestione del cambiamento è un processo che avviene da alcuni anni all'interno dell'Associazione e che in questi progetti ha trovato una concreta realizzazione mettendo a fattor comune competenze specifiche: archivisti, esperti in tecnologie, social media manager a confronto hanno indotto cambiamenti organizzativi mai visti prima nell'istituto culturale, la cui gestione è stata complessa e stimolante. Si sono osservate criticità e resistenze da parte degli attori, per la provenienza da mondi diversi che dialogano con difficoltà. Le figure miste, come ad esempio quella di un archivist esperto in social media, ha contribuito al superamento dei problemi.

Di conseguenza sono stati implementati nuovi e più ricchi piani di comunicazione con interessanti ricadute sulla stampa cartacea nazionale e locale, e sui social. L'iniziativa

ha avuto buoni riscontri, nonostante alcune inadeguatezze tecnologiche che abbiamo provato a risolvere con piattaforme digitali più performanti, mentre l'attività con altri Enti ci ha permesso di cogliere miglioramenti organizzativi che vorremmo rendere permanenti, quali ad esempio una costante e sistematica comunicazione con il pubblico. Tutto ciò ci ha portato a scegliere, come metodo, l'organizzazione in contemporanea di eventi in presenza e da remoto per facilitare la partecipazione, ma anche la costruzione di percorsi in digitale degli eventi in presenza (mostre), approfondimenti altrimenti difficilmente realizzabili.

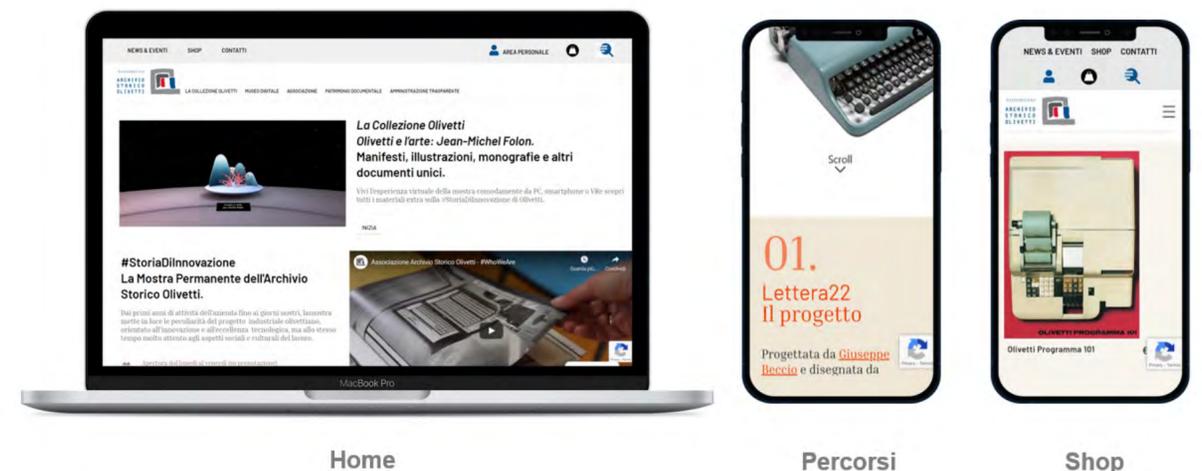
L'esperienza di questi mesi ha indubbiamente cambiato il modo di operare del nostro istituto culturale, producendo uno sforzo importante organizzativo e di produzione per mantenere intatto l'alto livello culturale della documentazione conservata e coniugarlo con nuove modalità di fruizione per un pubblico

sempre più vasto. In questo, l'apporto di nuove tecnologie si è dimostrato vincente, così come l'attenzione costante alla comunicazione che ha permesso una maggiore partecipazione del pubblico alla conoscenza di questa storia.

Questa strategia permetterà anche in futuro un approccio costante in una modalità duale 'in presenza' e 'da remoto' per le attività che andremo ad organizzare, utilizzando i caratteri migliori delle due possibilità per arricchire al meglio l'offerta culturale. In questo contesto, ha trovato spazio nel sito un rinnovato bookshop on line, la cui esistenza viene sistematicamente richiamata nelle varie modalità di comunicazione implementate, nell'ottica di generare risorse economiche utili alla gestione dell'Associazione e a migliorarne l'autonomia. L'obiettivo è di avvicinare a questa storia i giovani, dando loro mezzi e conoscenze non per una nostalgica visione del passato, ma per vivere il presente e progettare il futuro.



Digital Experience, il nuovo sito dell'Associazione Archivio Storico Olivetti



Walkabout tra i luoghi di Roma per parlare di Agenda 2030: riflessioni con Carlo Infante.

A cura di:
Pamela Giorgi



Il progetto portato avanti da Carlo Infante si intitola [SoftScience. I 17 goal di Agenda 2030 in 17 luoghi di Roma](#) ed è stato realizzato per Eureka! di Roma Capitale.



A Roma la Cava Fabretti fu rinominata "Arcadia Felix" dal Principe Marsilio Fabretti, nello spirito del suo antenato, Raffaele Fabretti (Urbino 1618- Roma 1700): fu Fabretti all'origine del movimento dell'Arcadia, quando seguì da vicino il cenacolo scientifico-poetico sorto a Roma intorno a Cristina di Svezia. Oggi Cava Fabretti rappresenta un ecosistema complesso che rivela la duplice impronta dell'eruzione di 200.000 anni fa del Vulcano Laziale e di un'industria estrattiva ormai in disarmo da decenni.

Le tre tappe del walkabout partono proprio da qua, un'area molto amata da Carlo Infante che vi ha spesso ambientato i suoi percorsi, coinvolgendo i partecipanti assieme a chi vi svolge attività produttive, quali apicoltori e pastori. Questa volta, l'area romana, collocata tra campagna e città, ha permesso di focalizzare il discorso del walkabout attorno a tre goal dell'Agenda 2030: **economia circolare, mare, biodiversità.**

Infante ne ha parlato con Giorgio Fabretti, discendente del Principe e con gli altri partecipanti, dando luogo ad una riflessione condivisa in cui si sono intersecati temi molteplici: **arcadia, ecosistemi, humus, habitat, economia circolare, riuso, ecosostenibile, rifiuti zero, fino al mare, perché proprio dalla Cava si percepisce il mare, seppure semicelato dai palazzi della litoranea tirrenica.**

Il dialogo si è poi dipanato nell'incontro con l'apicoltore Fabrizio Nisi: la sua produzione è

stata spunto per trattare il come in natura tutto sia connesso, tutto si trasformi e come essa abbia la forza di riemergere, riaffermando le proprie energie anche in contesti urbani. Spunto ripreso dal gruppo walkabout incontrando Diego Repetto, la cui riflessione si basa sull'intervento di Land Lighting, ovvero sulla capacità della luce di trasformare l'ambiente e di conseguenza la percezione del contesto territoriale: un progetto che fu lanciato con [Riavvialtalia](#) nel 2020 e dal quale, l'anno seguente, è nato l'omonimo [libro a più voci](#), presentato poi alla Biennale Architettura di Venezia.

In conclusione della prima tappa ci si è focalizzati sugli aspetti partecipativi rivolti ai beni comuni, operando in allestimenti-happening con colori biologici ed ecocompatibili, creando cosmogonie nei prati, incontrando Roberto De Luca (impegnato nella Fondazione di Partecipazione [Rete Communia](#)).

La seconda tappa ci porta al "Serpentone", noto soprattutto perché per decenni ha rappresentato il fallimento di un'architettura popolare: qui, al Corviale, periferia estrema romana si è snodato ancora il walkabout tra i luoghi urbani dai quali si è riflettuto su Agenda 2030. Quel complesso architettonico, ispirato alle unità abitative idealizzate dall'architetto Le Corbusier, non si realizzò nella sua integrità, perché fu occupato (quasi subito, nel 1982, dai baracconi dell'Acquedotto Felice), creando nel tempo gravi disfunzioni. Uno scenario distopico in cui però il percorso ha individuato lo spunto di una rinascita, rappresentata anche dall'attività di Calcio Sociale. Ed ecco che i vari spunti del paesaggio urbano di questa parte di Roma hanno permesso nel corso dell'walkabout di approfondire i goal **disuguaglianza, partnership, lavoro** e a farlo, assieme a Carlo, sono stati Salvatore Monni e Ketì Lelo, realizzatori de Le mappe della disuguaglianza a Roma e l'assessore alla cultura del X Municipio, Alberto Belloni. Il luoghi del Corviale hanno consentito di riflettere su come si possa **collaborare nella competizione** del gioco-calcio con Massimo Vallati, che con i suoi campi di calcio sotto il Serpentone, inaugurati il 26 febbraio dal Presidente della Repubblica Mattarella, sta creando un punto di aggregazione noto in tutta Italia. Un impianto calcistico sostenuto da Ater e Regione Lazio con 600.000 euro e che è iscritto nel piano complessivo di rigenerazione urbana che prevede un investimento di 120 milioni di euro con fondi del Pnrr. Un risultato inimmaginabile fino a qualche anno fa: che riporta ai temi della rinascita urbana e della resilienza.



A ricordarcelo la scritta "Vince solo chi custodisce", che si legge sull'inferrata posta a custodia dell'ingresso del campo, facendo intendere che in quel gioco di recupero entra in pista la corresponsabilità di tutti...



Infine, l'ultima tappa del walkabout si consuma al Pigneto, epicentro dell'idea di rinascita urbana: da quartiere popolare a quartiere romano ad altissima densità creativa. Qua l'evento si svolge sotto il bar-ristorante "Necci" dove è stato scoperto un ipogeo antico, risalente all'epoca romana, per poi diventare una cantina che durante la Seconda Guerra Mondiale si trasforma in un rifugio antiaereo. Con Pasolini il "Necci" fu set per il film Accattone (1961), trasformandosi in un luogo simbolico del Neorealismo. Oggi, il nuovo proprietario Massimo Innocenti ha rilanciato il luogo con una forte spinta innovativa dal punto di vista imprenditoriale, valorizzandone la memoria

con un docufilm, Er Ricovero. Storia profonda del quartiere Pigneto.

Per Carlo e il suo gruppo, la cantina diventa così l'ultimo approdo del walkabout dedicato all'Agenda 2030: qui sono raccolte le idee in un convivio, fatto di tradizione, di storia, di socialità, di politica e di **innovazione digitale**: su uno schermo (posizionato in fondo alla caverna scavata a mano nella pozzolana), infatti, gira la **tag cloud** (a giorni pubblicheremo un video-screening esplicativo) sviluppata da NuvolaProject con i 17 goal avvolti dalle altre parole chiave generate nelle conversazioni-brainstorming radionomadi. Ognuna di quelle tag linka ad una pagina di [walkipedia](#) che pesca dal thesaurus dei podcast dei percorsi di Carlo Infante.

Il tutto nel quadro di un format, quello classico di Urban Experience, che altro non è che un esempio eccellente di [performing media storytelling](#).



La videointervista a Carlo Infante a cura di Pamela Giorgi:



rubriche

rubriche

rubriche

rubriche

rubriche

rubriche

rubriche

rubriche

rubriche

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 E ALL'PROFONDIMENTO,
a cura di Irene Zoppi (INDIRE)

PROGETTI ICCU

PROGETTI

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

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

PROPOSTE

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

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)

Invito alla lettura e all'approfondimento

A cura della:
Redazione



Tutta un'altra storia. La Grande Guerra raccontata dalle donne e dai bambini

È uscito da qualche giorno il saggio *Tutta un'altra storia. La Grande Guerra raccontata dalle donne e dai bambini*, scritto da Raffaella Calgaro e pubblicato da Marcianum Press. Storica, ricercatrice, autrice di romanzi, saggi e pièces teatrali, Raffaella Calgaro è da tempo impegnata nello studio di vicende e figure femminili che hanno attraversato il nostro Novecento.

In questa nuova pubblicazione, l'autrice affronta il tema della Grande Guerra vissuta e narrata da donne e bambini in una terra di confine, tra il Veneto e il Trentino, tra l'Impero Asburgico e il Regno d'Italia, dove il conflitto giunge del tutto inaspettato.



Maggio 1915. A ridosso del fronte, le donne, gli anziani e i bambini sono costretti a una fuga precipitosa. Nel territorio vicentino giungono migliaia di soldati che occupano chiese, piazze e contrade. La convivenza è difficile e genera muri: al di qua ci sono le donne, al di là i militari. Solo i bambini oltrepassano la soglia e si spingono con i loro giochi negli spazi vietati.

Anche la casa, un tempo luogo rassicurante e protetto, riserva spaesamenti. L'uomo, il paterfamilias, è assente, e la donna si trova a dover affrontare da sola l'organizzazione e la gestione dell'economia familiare. Invisibile fino a qualche tempo prima, con la guerra diventa padrona di se stessa, fuggendo a ogni controllo patriarcale. Ora è lei che decide, che esce dalle mura domestiche, che si informa, scrive richieste, va a lavorare. Accanto ai mestieri tradizionali, le donne diventano operaie nelle fabbriche, scavano trincee, trasportano sassi, preparano gratifici.



Nel 1916, la cosiddetta Spedizione Punitiva costringe migliaia di persone alla fuga. Dalle montagne, dalle valli e dalla pedemontana una fiumana umana cerca una via di salvezza. C'è chi prende il treno, chi scappa a piedi, chi salta sui carri. Un numero impressionante di profughi invade paesi e città. Ma la fuga per molte si trasforma in tragedia. Nella confusione generale, può accadere che le mamme perdano i loro figli. Alcune li ritroveranno dopo qualche giorno, altre dopo anni, altre ancora non li rivedranno mai più.

In un attento incrocio tra fonti scritte e orali, documenti iconografici e atti istituzionali, il lavoro di Raffaella Calgaro intende dare voce e respiro a quelle donne e a quei bambini che, lontano da ogni retorica, raccontano una guerra di paura e di fame, di valori smarriti e punti di riferimento cancellati. E l'incrocio con il presente diventa quanto mai attuale e significativo.

A tal proposito la RAI Valle d'Aosta ha trasmesso il documentario "Una storia imprevista" tratta dal libro.

Per maggiori informazioni: <https://www.comune.venezia.it/content/marzo-donna-presentazione-libro-tutta-unaltra-storia-la-grande-guerra-raccontata-dalle-donne>

PROGETTI ICCU

A cura di:
**Simonetta
Buttò,**
Direttrice ICCU

Abstract

L'Istituto Centrale per il Catalogo Unico delle Biblioteche Italiane e per le Informazioni Bibliografiche (ICCU) è un Istituto del Ministero della cultura (MiC) che gestisce il Servizio Bibliotecario Nazionale, si occupa di standard e norme catalografiche e ha da poco lanciato il suo nuovo portale, *Alphabetic*, per la consultazione delle sue basi dati informative. L'ICCU vanta una decennale esperienza nel campo della progettazione europea. Infatti, dal 2008 coordina e partecipa a diversi progetti europei nell'ambito del patrimonio culturale, con un'attenzione particolare alle tecnologie, alle strategie e alle competenze digitali. In questo contributo vi è una panoramica dei progetti europei attualmente in corso: *InDICES: measuring the impact of digital culture*, *4CH*, *Biblio: boosting digital skills and competences for librarians in Europe*, *ADELE: Advancing Digital Empowerment of Libraries in Europe* e *Ariadne Plus*.

The Central Institute for the Union Catalogue of Italian Libraries and Bibliographic Information (ICCU) is an Institute of the Ministry of Culture (MiC) that manages the National Library Service, deals with cataloging standards and norms and has recently launched its new portal, Alphabetic, for consulting its information databases. The ICCU boasts a decade of experience in the field of European planning. In fact, since 2008 it coordinates and participates in several European projects in the field of cultural heritage, with particular attention to technologies, strategies and digital skills. In this contribution there is an overview of the European projects currently in progress: InDICES: measuring the impact of digital culture, 4CH, Biblio: boosting digital skills and competences for librarians in Europe, ADELE: Advancing Digital Empowerment of Libraries in Europe and Ariadne Plus.

Keywords

Progetti europei
Patrimonio culturale
Trasformazione digitale
Biblioteche
Competenze digitali

REFERENZE

1. <https://www.iccu.sbn.it/it/>
2. <https://edit16.iccu.sbn.it/>
3. <https://manus.iccu.sbn.it/>
4. <http://www.14-18.it/>
5. <https://www.movio.beniculturali.it/>
6. <https://alphabetic.it/web/alphabetic/>

Fare rete per costruire nuove competenze: il ruolo dell'Istituto centrale per il catalogo unico delle biblioteche in Europa.

L'Istituto Centrale per il Catalogo Unico delle Biblioteche Italiane e per le Informazioni Bibliografiche (ICCU) è un Istituto del Ministero della cultura (MiC) che gestisce il Servizio bibliotecario nazionale-SBN, il catalogo collettivo di oltre 6500 biblioteche italiane, e fornisce gli standard e le regole per la catalogazione di ogni tipo di materiale, dai manoscritti ai documenti multimediali. Oltre a SBN, lanciato nel 1985 come modello per la catalogazione partecipata fra biblioteche di diversa appartenenza amministrativa, l'ICCU gestisce da molti anni anche alcune basi dati specialistiche, molto apprezzate in Italia e all'estero: *Edit16*, la bibliografia delle edizioni italiane del XVI secolo; *Manus on line*, il catalogo dei manoscritti antichi e moderni posseduti dalle biblioteche italiane; *14-18*: documenti e immagini della grande guerra, un portale tematico che raccoglie testimonianze di ogni tipo (testi a stampa, giornali, lettere e diari manoscritti, fotografie, opuscoli, materiali audio e video.); il sito *MOVIO*, che ospita mostre virtuali prodotte da enti e istituzioni pubbliche e private per la valorizzazione del patrimonio culturale italiano.

Lo scorso dicembre l'ICCU ha lanciato *Alphabetic*, un nuovo portale che consente al pubblico italiano e straniero di consultare simultaneamente e in modo integrato tutte le basi dati informative gestite dall'Istituto, e ottenere risposte controllate e ordinate in box tipologico-tematici che provengono da basi dati diverse, nate in periodi storici e per finalità differenti, ma tutte – e a pieno titolo – pilastri fondamentali dei servizi bibliografici nazionali, parti integranti di un esteso ecosistema che comprende e integra anche le risorse digitali presenti nella digital library di Internet culturale, che dalla fine degli Anni 90 del Novecento raccoglie e rende disponibili al pubblico le collezioni digitali di circa 200 biblioteche italiane con l'obiettivo di promuovere la conoscenza del patrimonio bibliografico e documentario, offrendo approfondimenti culturali sulle raccolte librerie possedute dalle istituzioni italiane.

Obiettivo principale del portale Alphanumeric è il collegamento fra le schede descrittive presenti nel catalogo unico delle biblioteche italiane e le risorse digitali esistenti – in misura di molto superiore a quanto non si pensi – nella vasta rete delle biblioteche italiane che aderiscono a SBN e/o partecipano all'incremento delle basi dati specialistiche di interesse nazionale, per offrire una serie di nuove opportunità di lettura, consultazione, uso e riuso dell'ecosistema integrato dei servizi bibliografici nazionali, con l'aggiunta di suggerimenti, proposte, informazioni che possono anche uscire al di fuori del catalogo collettivo includendo prodotti di alto valore culturale realizzati da altri enti e istituzioni culturali.

Test mirati, che hanno coinvolto – nelle diverse fasi di costruzione del portale – tanto la comunità delle biblioteche italiane quanto diversi focus group organizzati fra utenti di diverse fasce di età, livelli di istruzione e interessi culturali, hanno confermato che il portale consente un importante ampliamento del pubblico dei servizi bibliografici nazionali, per la sua capacità di includere nella ricerca fonti diverse, mappe concettuali, informazioni accessorie, suggerimenti. In particolare, il portale Alphanumeric ha maggiormente attirato l'interesse degli studenti delle scuole medie superiori e dei loro professori per le opportunità di salvare le proprie ricerche su una dashboard personale, utilizzabile e riutilizzabile per l'apprendimento e la didattica. L'Istituto gestisce dal 2005 anche CulturalItalia, un aggregatore nazionale cross-domain che



raccoglie e armonizza i dati provenienti da musei, biblioteche, archivi, gallerie e monumenti presenti sul territorio nazionale per inviarli al Portale europeo Europea, di cui è uno dei principali fornitori di contenuti culturali per l'Italia, e ad altre infrastrutture di ricerca europee nel settore del patrimonio culturale, come Ariadne e DARIAH. Accanto all'impegno per l'evoluzione di servizi bibliografici nazionali, sempre più al passo con i tempi e capace di attrarre fasce di pubblico più ampie, l'ICCU ha quindi sviluppato negli ultimi 15 anni una linea di attività dedicata al settore della progettazione europea nell'ambito del patrimonio culturale: le sue competenze, che gli sono valse nel tempo un ruolo di prestigio in una vasta rete di partner europei, ha permesso al Ministero della Cultura di essere rappresentato in Europa e di partecipare a progetti che a partire dal 2008 hanno

costituito delle vere e proprie pietre miliari nella digitalizzazione del patrimonio, come Minerva, Athena, Athena Plus, Linked Heritage e i numerosi progetti legati al mondo di Europea (su temi come Sport, Archaeology, Sound, Collections 14-18, Food and Drink) che si concentrano principalmente sulla digitalizzazione, aggregazione e arricchimento delle risorse afferenti al patrimonio culturale.

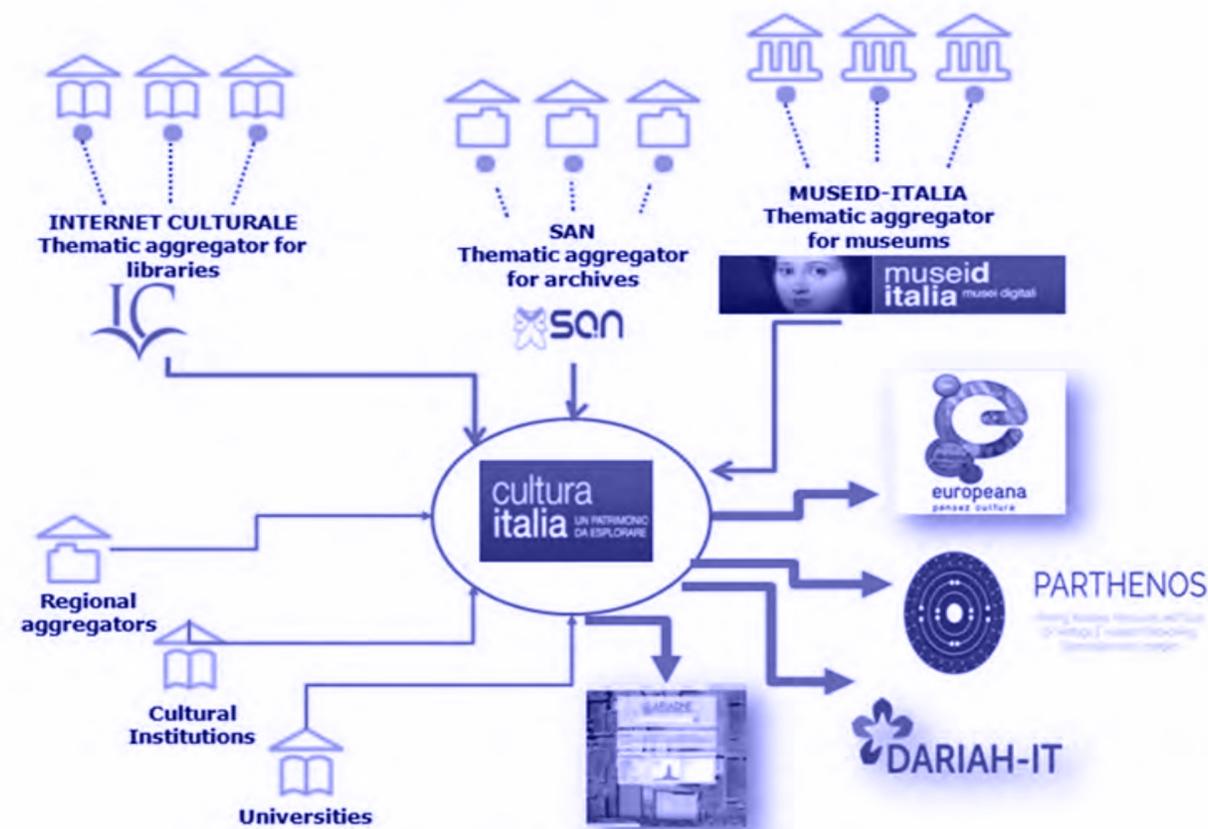
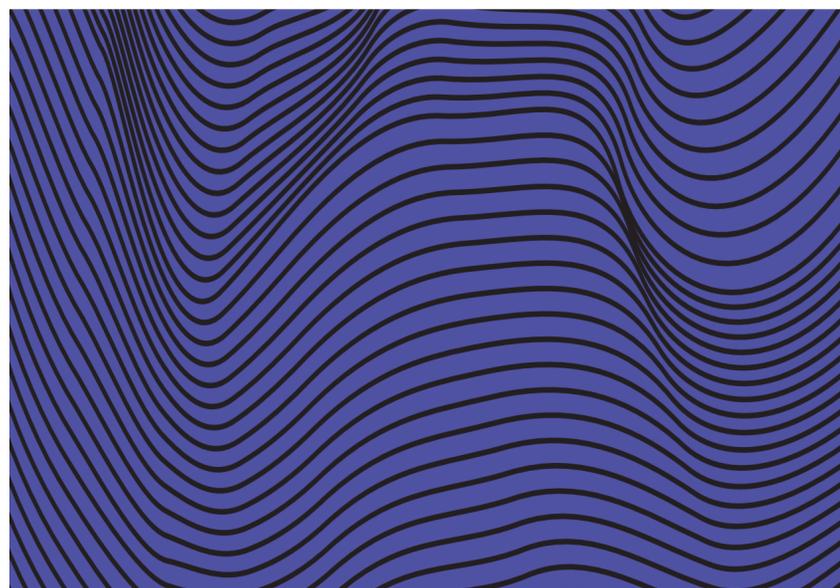
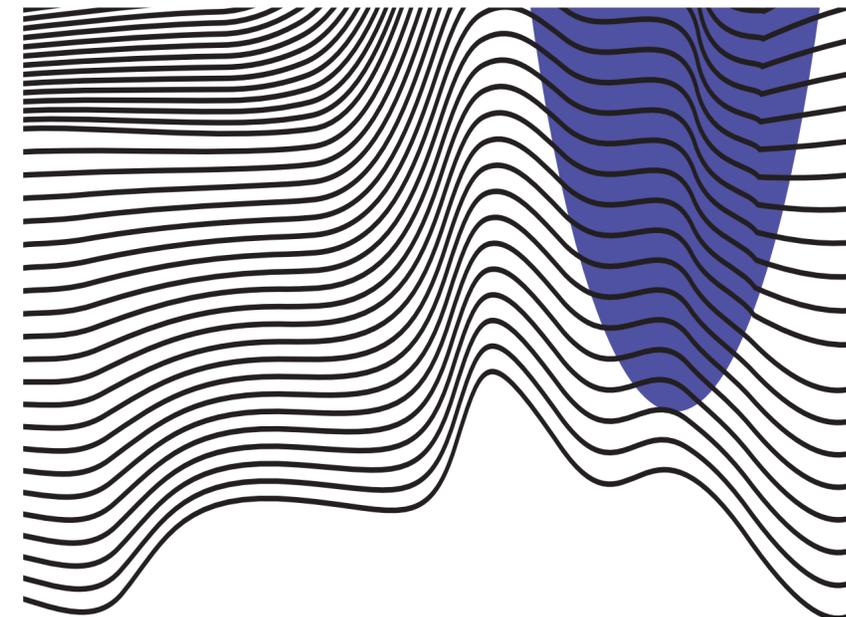
Attualmente l'Istituto è impegnato anche in progetti di ricerca scientifica, per la realizzazione di e-infrastrutture e strumenti di supporto per l'accesso alla documentazione prodotta nell'ambito dei beni culturali, per la conoscenza delle problematiche di conservazione e per la fornitura di linee guida e buone pratiche per la gestione delle emergenze.

Da gennaio 2020 coordina infatti il progetto InDICES insieme a 14 partner da 9 paesi europei e un team internazionale. L'obiettivo di InDICES è quello di valutare l'impatto sociale ed economico della digitalizzazione del patrimonio culturale, sostenendone il riuso innovativo. Durante i primi due anni del progetto, InDICES ha messo a punto una metodologia scientifica per misurare tale impatto e ha elaborato la prima versione delle linee guida e delle raccomandazioni per favorire l'accesso e il (ri)uso delle collezioni digitali rivolte ai decisori politici e ai responsabili degli istituti culturali. Inoltre ha realizzato l'Open Observatory, la piattaforma partecipativa in cui saranno integrati i servizi applicativi.

Altri progetti a cui l'Istituto partecipa sono Biblio: boosting digital skills and competences for librarians in Europe e ADELE: Advancing Digital Empowerment of Libraries in Europe, entrambi dedicati al rilancio del ruolo strategico delle biblioteche con speciale attenzione all'individuazione delle competenze digitali necessarie per i bibliotecari del futuro, 4CH che l'ambizione di fornire il disegno

di un Competence Centre per il settore del cultural heritage che tenga conto di tutti gli aspetti gestionali del patrimonio, della sua conservazione, della sua valorizzazione e dei rischi che esso può correre e, infine, Ariadne Plus che, in continuazione con quanto già realizzato dal precedente progetto Ariadne (2013-2017) nel settore dell'archeologia, intende ampliare il ricco catalogo dei dataset con nuovi servizi a disposizione del mondo della ricerca archeologica e degli istituti culturali.

Questa pluriennale esperienza, sviluppata dall'Istituto sul doppio versante della gestione delle infrastrutture nazionali per la conoscenza del patrimonio culturale e della progettazione di nuovi strumenti da acquisire e condividere in ambito europeo, costituisce il presupposto indispensabile per un sempre più esteso confronto con i partner per l'armonizzazione delle politiche comuni per la fruizione del patrimonio culturale e la crescita della ricerca nel settore.



PROGETTI ICCU

A cura di:
**Sara
di Giorgio,**
(ICCU)

Perché è importante misurare l'impatto del patrimonio culturale digitale?

inDICES è l'acronimo di Measuring the impact of digital culture, è un progetto di ricerca e innovazione finanziato dalla Commissione europea nell'ambito del programma Horizon 2020 con l'obiettivo di fornire ai decisori politici e ai responsabili nel settore dei beni culturali e delle industrie culturali e creative (CCI) degli strumenti utili a comprendere appieno l'impatto sociale ed economico della digitalizzazione del patrimonio culturale e il modo in cui la digitalizzazione influenza ri-uso creativo dei beni culturali. Il progetto è stato avviato a gennaio del 2020 e si concluderà nel primo trimestre del 2023.

Per cercare di dare delle risposte concrete a questi interrogativi, inDICES ha sviluppato una metodologia completa per misurare e valutare l'impatto economico della digitalizzazione del patrimonio culturale, valutando le modalità di accesso ai beni e ai servizi culturali europei e i loro modi di produzione e realizzando delle analisi comparative dell'impatto della digitalizzazione e della normativa sul diritto d'autore in relazione all'accesso alla cultura europea e alla produzione culturale creativa.

Quali sono i partner di inDICES?

inDICES riunisce un consorzio internazionale di 14 organizzazioni provenienti da 9 diversi paesi europei, che garantiscono un insieme di competenze multidisciplinari e complementari. Il partenariato, coordinato dall'Istituto Centrale per il Catalogo Unico delle biblioteche italiane (ICCU) comprende:

- Istituti di ricerca con una presenza consolidata nel campo dei beni culturali digitali, delle scienze sociali e dei diritti di proprietà intellettuale, quali: la Katholieke Universiteit Leuven con due gruppi di ricerca: il Centro per il diritto dell'informatica e della proprietà intellettuale e il Laboratorio di studi culturali digitali; la Fondazione Bruno Kessler, un istituto di ricerca in Italia, leader internazionale per l'eccellenza scientifica nei campi dell'ICT, della sociologia e dell'economia; PIN, il rinomato consorzio di ricerca creato dall'Università di Firenze, con un solida esperienza nel campo delle applicazioni digitali ai Beni Culturali.
- ONG con una sostanziale capacità di sensibilizzazione: Centrum Cyfrowe, una ONG polacca che opera per il coinvolgimento sociale nella conservazione e nella promozione del patrimonio culturale, aumentando la consapevolezza sociale riguardo ai diritti d'autore e alle risorse di apertura delle istituzioni pubbliche; la Rete delle organizzazioni museali europee (NEMO), rappresentata dal Deutscher Museumsbund; la Fondazione Europea, l'operatore della Piattaforma di servizi di base di Europea DSI, che rappresenta la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale; Cluj Cultural Centre, una ONG che mobilita la cultura per contribuire alla trasformazione sociale e allo sviluppo urbano.

Il progetto inDICES Measuring the impact of digital culture



inDICES e gli effetti della pandemia

Il kick off meeting del progetto è stato alla fine del gennaio 2020, poco tempo prima l'esplosione della pandemia e dei lockdown. I nuovi scenari introdotti forzatamente a causa della crisi originata dalla pandemia COVID-19 hanno avuto un impatto notevole sulle modalità di produzione, accesso e condivisione delle risorse culturali digitali, offrendo spunti di riflessione interessanti e importanti di cui inDICES ha tenuto conto.

In primo luogo, con l'esplosione della crisi Covid19 e le enormi conseguenze dei blocchi e del distanziamento sociale per il funzionamento delle istituzioni culturali, il ruolo della dimensione digitale nell'accesso ai contenuti culturali e creativi si presta a una naturale espansione nella comprensione di come la digitalizzazione forzata dell'esperienza culturale ha un impatto sulle pratiche attuali e future dell'accesso culturale.

A questo proposito, la crisi Covid19 rappresenta un esperimento naturale per inDICES, in quanto vi sono fasi "prima" e "dopo" ben definite che possono essere analizzate comparativamente nelle loro conseguenze comportamentali e strutturali sul funzionamento degli ecosistemi culturali. In particolare, il progetto mira a capire se, nel nuovo contesto, un pubblico già caratterizzato da alti livelli di accesso e partecipazione culturale aumenti ulteriormente i loro livelli di accesso e, in tal caso, fino a che punto e in che modo, e come si nutre le strategie di fornitura dei contenuti delle stesse istituzioni culturali. Inoltre, è interessante capire se il nuovo scenario digitalizzato attira anche un nuovo pubblico che in precedenza sarebbe stato intimidito dall'accesso fisico alle istituzioni culturali o più in generale sentirsi emarginato. E ancora quali tipi di modalità di accesso questo secondo gruppo di utenti

troverebbe particolarmente interessanti e perché. Infine, siamo interessati a capire se il nuovo scenario digitalizzato incoraggia anche modelli di accesso più proattivi che includono la produzione di contenuti generati dagli utenti su una scala più ampia e organizzata, e in che misura queste dinamiche sono mediate o incoraggiate da specifici formati di coinvolgimento come gamified.

Questi risultati possono essere utili per comprendere quali sono le tendenze future a lungo termine nell'accesso culturale e per aiutare le istituzioni culturali a progettare interfacce e formati digitali più efficaci e di vasta portata.

In secondo luogo, durante la crisi Covid19, abbiamo assistito ad un aumento dei contenuti culturali digitali condivisi su Internet. La maggior parte dei contenuti condivisi viene offerta da istituzioni culturali: musei, biblioteche ma anche archivi audiovisivi e cineteche. Inoltre, alcuni editori e altre attività creative condividono parte delle loro opere che potrebbero essere già vecchie o fuori commercio. Questa situazione evidenzia la volontà delle istituzioni culturali di fornire accesso online alle loro collezioni su base gratuita e promuoverà sicuramente il modello di condivisione dei contenuti online dopo la crisi. Inoltre, i cittadini ora diventano sempre più consapevoli dell'importanza di avere accesso ai contenuti culturali (gratuitamente o pagando una tassa o un abbonamento) all'interno dell'ambiente digitale. Tuttavia, dal punto di vista del diritto d'autore, ciò comporta anche alcuni problemi. Innanzitutto, per quanto riguarda la territorialità intrinseca del regime del diritto d'autore. Anche se le istituzioni culturali sono disposte a condividere le loro collezioni online, nella maggior parte dei casi i confini territoriali rivestono ancora un ruolo chiave, rendendo inaccessibili alcuni contenuti

REFERENZE

1. <https://www.iccu.sbn.it/it/>
2. <https://edit16.iccu.sbn.it/>
3. <https://manus.iccu.sbn.it/>
4. <http://www.14-18.it/>
5. <https://www.movio.beniculturali.it/>
6. <https://alphabetica.it/web/alphabetica/>

per il pubblico situato in un paese diverso da quello in cui si trova l'istituzione. inDICES ha analizzato le difficoltà di fornire accesso transfrontaliero ai contenuti digitali nell'UE e i potenziali miglioramenti che la nuova direttiva DSM per l'accesso transfrontaliero di determinate opere consente.

Stiamo anche vedendo come iniziative private come Google Arts sono in grado, attraverso accordi di licenza con istituzioni culturali, di fornire accesso a contenuti o "gallerie virtuali" senza restrizioni territoriali. Nelle sue analisi e ricerche inDICES ha valutato in che misura questi schemi di licenza sono necessari per l'accesso transfrontaliero ai contenuti. Tuttavia, abbiamo visto come la possibilità di condividere i contenuti online su base gratuita, insieme alla necessaria chiusura delle istituzioni del patrimonio culturale, ha implicato che gli autori di opere protette da copyright possano ricevere una remunerazione minima o nulla per la condivisione delle loro opere e che le istituzioni culturali abbiano sperimentato perdite di finanziamenti. D'altro canto, l'ulteriore partecipazione di un pubblico più vasto che accede a contenuti culturali comporta anche un crescente riutilizzo delle opere da parte degli utenti. Ciò significa che l'espansione della creatività e dei contenuti generati dagli utenti è cresciuta durante la crisi. Poiché gli usi consentiti per i contenuti generati dagli utenti non sono in quanto tali armonizzati a livello dell'UE, alcuni di questi usi potrebbero essere ritenuti una violazione del copyright in opere preesistenti, a seconda della giurisdizione. Per questo motivo inDICES, ha analizzato l'impatto della normativa vigente sul riutilizzo di questo tipo di contenuto, di cui fanno parte le raccolte delle istituzioni del patrimonio culturale.

Quali sono gli obiettivi e risultati di inDICES?

A partire dai risultati delle ricerche e delle analisi comparative, i partner di inDICES stanno elaborando una serie di raccomandazioni indirizzate sia ai governi europei che a quelli locali, sulle politiche da promuovere per superare i problemi che si pongono nell'uso creativo e nel consumo di beni culturali e per sostenere la trasformazione digitale di musei, biblioteche e archivi. A queste raccomandazioni sono collegate delle linee guida operative e un corso di formazione online (MOOC) per la gestione del diritto d'autore e di modelli di business innovativi. Inoltre inDICES ha sviluppato un sistema di autovalutazione (self assessment tool) utile agli istituti culturali per migliorare il posizionamento strategico nel mercato unico digitale.

Infine, tra gli obiettivi del progetto c'è anche la creazione di un osservatorio europeo permanente per definire le politiche e le tendenze a lungo termine, e di una piattaforma web utile ai decisori politici per misurare costantemente l'impatto del patrimonio culturale in Europa.

L'idea ispiratrice è che, grazie al progetto, i decisori politici potranno disporre di una solida struttura per valutare l'impatto del patrimonio culturale e di una piattaforma web per tenere traccia del progresso dell'impatto del patrimonio culturale nella società in Europa. Gli istituti culturali potranno prendere decisioni strategiche che consentiranno loro di migliorare il loro contributo verso le industrie culturali e creative e la società, partecipando attivamente al mercato unico digitale (DSM).

Il ruolo del patrimonio culturale digitale nella società e nell'economia europea

Il settore dei beni culturali, le imprese culturali e creative (CCI), in gran parte non a scopo di lucro, rappresentano dei fattori chiave per il consolidamento dell'identità culturale e dell'economia in Europa. E in particolare le piattaforme e i siti web delle istituzioni culturali, non solo forniscono l'accesso a grandi quantità di contenuti culturali riutilizzabili, ma dovrebbero essere viste come un laboratorio di ricerca e sviluppo dell'ecosistema culturale e creativo, in grado di contribuire sia al progresso economico del settore delle CCI che alla società in generale.

Tuttavia, i ricercatori e i responsabili politici devono ancora comprendere appieno il ruolo cruciale che il settore dei beni culturali può svolgere nel processo di digitalizzazione dell'ecosistema culturale e creativo in Europa. Per questo motivo è necessario identificare gli indicatori in grado di misurare l'impatto che il patrimonio culturale ha nella società. Allo stesso modo, le Istituzioni del Patrimonio Culturale (CHI) non sono pienamente consapevoli dei loro contributi e delle condizioni giuridiche, tecniche e organizzative che consentiranno loro di massimizzare il loro impatto attivamente al mercato unico digitale (DSM).



Quali sono gli effetti della rivoluzione digitale sulla produzione culturale e creativa?

Per comprendere gli effetti della rivoluzione digitale sui modi di produzione culturale e creativa e sul loro impatto economico e sociale, è stato sviluppato il quadro di riferimento della cosiddetta Cultura 3.0 da Pierluigi Sacco, responsabile scientifico di inDICES, in cui si distinguono tre regimi di produzione:

- Patronato (Cultura 1.0), oggi applicato per lo più a settori non prevalentemente orientati al mercato come le arti visive, le arti dello spettacolo, i musei e i beni culturali;
- Imprese culturali e creative (Cultura 2.0), applicato a forme industrializzate di produzione culturale e creativa basate sulla distinzione strutturata tra produttori e pubblico;
- Comunità aperte di pratica (Cultura 3.0), dove la produzione e la distribuzione di contenuti non è necessariamente mediata dal mercato e dove la distinzione tra produttori e utenti diventa sempre più sfumata.

I settori non industriali come le arti visive e dello spettacolo, e in particolare i musei, le biblioteche e gli archivi (audiovisivi), sebbene meno orientati al mercato ed essenzialmente basati su sovvenzioni pubbliche per la loro redditività economica, svolgono un ruolo chiave nella conservazione e nella trasmissione della conoscenza e nell'esplorazione di nuove idee innovative. Infatti, la loro esposizione relativamente limitata al mercato sottolinea l'originalità e la creatività trasformativa che viene poi adottata e ulteriormente elaborata dai settori culturali e creativi più orientati al mercato.



inDICES propone una metodologia di analisi pionieristica

L'impatto del Mercato Unico Digitale sul settore del patrimonio culturale dove la riproducibilità digitale dei contenuti non fa parte del modello di core business ma è uno strumento per facilitare la circolazione e l'utilizzo spesso al di fuori del contesto di mercato è un argomento particolarmente interessante e impegnativo, su cui la letteratura disponibile è molto limitata. Il progetto inDICES si pone quindi come un'esplorazione pionieristica in questo senso, coinvolgendo esperti economisti culturali per gettare le basi di un paradigma concettuale innovativo per analizzare la questione e le sue principali implicazioni politiche, compreso il rapporto tra il settore del patrimonio, delle imprese creative e culturali dal punto di vista del DSM.

inDICES intende fornire strumenti e modelli per analizzare e misurare l'impatto sociale della cultura digitale, contribuendo alla democratizzazione delle risorse culturali e dimostrando i benefici sociali della cultura aperta. Ad oggi, infatti, i modelli per la valutazione d'impatto sono ancora troppo spesso l'eccezione piuttosto che la regola in campo culturale, e inDICES mira a stabilire un nuovo standard attraverso un attento mix di tecniche qualitative e quantitative mirate a rispondere alle domande e alle esigenze specifiche di esperti e professionisti, anche attraverso la raccolta partecipativa di dati e la ricerca (approccio di co-creation).

L'analisi condotta dal progetto mira ad individuare i parametri rilevanti per effettuare una corretta valutazione della competitività di musei, biblioteche e archivi che vogliono entrare nel DSM con servizi e soluzioni, e delle relative competenze e capacità richieste. L'obiettivo è quello di arrivare allo sviluppo di un indice di competitività che gli istituti della memoria possano utilizzare per misurare le loro prestazioni e le loro possibilità di successo nella nuova era digitale.

Come detto, l'obiettivo principale del progetto è di fornire una metodologia per misurare l'impatto della digitalizzazione sull'accesso ai beni e servizi culturali europei. Tuttavia, l'elaborazione di tale metodologia richiede che le parti interessate coinvolte nel processo di digitalizzazione siano pienamente informate delle sfide legali e delle opportunità offerte dal quadro normativo sulla proprietà intellettuale che circonda questo processo di digitalizzazione. Gli istituti culturali coinvolti nel processo devono essere in grado di sviluppare strategie competitive per posizionarsi all'interno di questo complesso quadro giuridico. L'elaborazione di una matrice per facilitare la comprensione e la gestione delle questioni legali della proprietà intellettuale risulta pertanto di fondamentale importanza nella misurazione dell'impatto della digitalizzazione sulla cultura digitale europea.

Qual è la metodologia di ricerca adottata da inDICES?

La metodologia di ricerca su cui si basa il progetto è organizzata in tre fasi distinte: raccolta dei dati, creazione dei modelli, analisi e interpretazione. La figura qui sotto descrive sommariamente questa metodologia. I dati saranno raccolti sia da banche dati e archivi esistenti sia da specifiche attività di raccolta dati svolte su piattaforme digitali e social media.

La fase di raccolta dati si svolge su più fronti:

1. Mappatura delle legislazioni pertinenti in materia di IPR, in particolare la protezione del copyright, in tutte le legislazioni europee. Questa parte della raccolta di dati riguarda la raccolta sistematica di informazioni relative ai IPR e alla protezione del diritto d'autore negli Stati membri dell'UE e lo sviluppo di metodi di mappatura e classificazione adeguati per individuare analogie e differenze tra i vari paesi. La mappatura sarà organizzata scegliendo un numero selezionato di variabili descrittive sufficienti a descrivere pienamente la variazione osservata negli approcci nazionali in modo da renderli direttamente comparabili e conformi alle principali categorie analitiche sviluppate nella letteratura specifica sull'argomento. Ad esempio, la mappatura e la classificazione si concentrerà su tre questioni giuridiche fondamentali che sono al centro del progetto inDICES. In primo luogo, saranno analizzate le variazioni di approccio vis-à-vis rispetto al "right clearance". In secondo luogo, saranno esaminate le variazioni relative allo status giuridico dei "surrogati digitali". In terzo luogo, saranno valutate le variazioni in termini di eccezioni e limitazioni che consentono il riutilizzo o l'uso trasformativo dei contenuti digitali.

2. Raccolta di dati da fonti online e offline. La raccolta dei dati sarà effettuata scegliendo un numero adeguato di fonti online e offline da analizzare in base alle specifiche esigenze di ricerca. Ad esempio, inDICES raccoglierà dati dai social media per analizzare in che misura le persone su una specifica piattaforma producono e condividono un certo tipo di contenuti. In questo tipo di raccolta saranno considerate quattro diverse tipologie di dati:

a. Supply-Side data, ovvero dati generati da specifiche istituzioni e professionisti che operano sistematicamente nella produzione e diffusione di contenuti culturali e creativi.

b. Demand Side data, cioè dati generati da soggetti che sono principalmente impegnati nell'accesso e nella fruizione di contenuti culturali e creativi. E' da notare che gli stessi soggetti possono posizionarsi sia sul lato dell'offerta che su quello della domanda, a seconda delle circostanze e del loro specifico ruolo all'interno dell'ecosistema culturale e creativo.

c. Dati sul cambiamento comportamentale. I dati raccolti dai social media saranno analizzati semanticamente. Ciò consente l'estrapolazione di informazioni sui tratti latenti della personalità per analizzare come la "psicologia collettiva" della comunità di utenti sia influenzata dall'accesso digitale ai contenuti culturali e creativi e dal tipo di contenuto in particolare. È quindi possibile seguire l'evoluzione dell'umore e gli orientamenti disposizionali degli utenti come conseguenza dell'esposizione a determinati contenuti.

d. Dati sull'impatto economico. Particolare attenzione sarà prestata a specifiche fonti di dati e misurazioni già esistenti, come l'Indice dell'economia digitale e della società, lo State of the Commons, Eurostat, il portale Open Data dell'UE, i dati UNCTAD sull'economia creativa. Sarà effettuata una meta-analisi sistematica di queste fonti di dati statistici esistenti.

3. Fonti letterarie e archivistiche. La ricchezza già esistente di dati raccolti da istituti statistici e altre istituzioni di raccolta dati, nonché dalla letteratura scientifica sull'argomento, rivestiranno particolare importanza, così come i dati contenuti nelle fonti di archivio disponibili riguardanti gli effetti della rivoluzione digitale sulla produzione, diffusione e accesso ai contenuti culturali e creativi sia nel settore del patrimonio culturale sia in riferimento alle interdipendenze tra il settore del patrimonio e gli altri settori dell'ecosistema culturale e creativo.

4. Estrazione e visualizzazione dei metadati. La piattaforma InDICES sarà altamente scalabile e beneficerà della pipeline di elaborazione dei contenuti distribuiti messa a disposizione da WebLyzard grazie alla propria piattaforma di analisi di big data, che utilizza complesse aggregazioni di query Elasticsearch per mettere a disposizione visualizzazioni incorporabili esternamente e sincronizzarle tramite un dashboard di analisi visiva integrata.

La fase di modellazione si svilupperà partendo da una revisione della letteratura esistente nel settore beni culturali, con particolare riferimento agli effetti della rivoluzione digitale, e terrà conto delle specifiche problematiche sollevate durante la fase di raccolta dati. In particolare, il modello di InDICES sarà progettato analizzando i principali framework di riferimento a livello Europeo: European Impact Framework, UNESCO Culture for Development Indicator (CDIS) e Partecipazione Culturale 3.0. Questi framework aiuteranno a stabilire i metodi di analisi, la struttura logica, le relazioni e le limitazioni che definiranno i modelli di compilazione, accesso e analisi dei dati.

Infine, la fase di analisi e interpretazione sarà il risultato dell'applicazione coerente dei modelli elaborati ai dati disponibili al fine di ricavare indicatori sintetici per misurare i fenomeni più rilevanti. Diverse tecniche saranno

impiegate per analizzare le diverse fonti di dati e le specifiche basi di dati create nelle fasi precedenti. Molte tecniche come ad esempio l'analisi della rete multistrato oggi consentono di fare inferenze sofisticate sulla struttura delle connessioni e dell'interazione tra molti attori diversi che operano in uno stesso campo. Ma anche i modelli socio-epidemiologici di contagio comportamentale sono sempre più utilizzati per descrivere la diffusione di determinati tipi di comportamenti in una data popolazione a partire da un impulso originario. In questa fase saranno effettuate anche analisi quantitative e qualitative sulla relazione tra gli accordi istituzionali a livello nazionale ed Europeo in materia di protezione dell'IPR e del diritto d'autore e sui modelli osservati di produzione, circolazione e accesso ai contenuti culturali e creativi. Quest'ultima fase include le seguenti attività:

1. Il primo aspetto consiste nell'elaborazione di un toolbox di analisi che può diventare un riferimento permanente per ricercatori, professionisti e responsabili politici che operano non solo nel settore dei beni culturali, ma più in generale nell'intera sfera della produzione culturale e creativa. Verranno utilizzati strumenti tratti dalla psicologia sociale e dall'economia comportamentale, in particolare per lo studio degli atteggiamenti motivazionali e disposizionali delle persone verso fenomeni come la partecipazione culturale attiva e passiva, l'impegno nei processi di co-creazione socialmente mediati, l'impegno in programmi specifici come programmi di orientamento professionale incentrati sulla cultura per adolescenti o programmi di invecchiamento attivo per anziani e così via.

2. Il secondo aspetto della fase di analisi è quello di fornire interpretazioni dei risultati a partire da un'attenta analisi degli indicatori generati mediante l'applicazione del toolbox di analisi. Le interpretazioni saranno soggette a un attento esame e convalida da parte dell'Advisory Board del progetto, che è composta da otto esperti internazionali del settore.

3. L'ultima parte della fase di analisi è la preparazione di una serie di raccomandazioni politiche volte a migliorare la capacità del settore del patrimonio di generare valore sociale ed economico facilitando la produzione, la diffusione e l'accesso a contenuti culturali e creativi digitali o digitalizzati e migliorando allo stesso tempo le condizioni per l'insorgenza e la permanenza di un ambiente sociale e tecnologico generale favorevole alla produzione e alla partecipazione culturale mediata digitalmente. Queste raccomandazioni saranno testate e validate in diversi workshop aperti alla partecipazione di ricercatori ed esperti e dal comitato direttivo del progetto impegnato in un dialogo costante con la Commissione europea e con altre organizzazioni internazionali attive nella promozione dello sviluppo economico e sociale attraverso la cultura come OCSE, Creative Commons e UNESCO.

Tutte le varie fasi descritte sopra si svolgeranno seguendo un approccio co-creativo, che prevede il coinvolgimento di tutti gli attori coinvolti. Seguendo questa metodologia è possibile misurare e valutare l'impatto della digitalizzazione su tutto il ciclo di vita dei contenuti, dalla produzione alla diffusione e all'accesso a contenuti creativi di ogni tipo. Ciò permetterà inoltre alle CHI di valutare i vincoli legali sulle loro collezioni e di identificare i rischi e le strategie di mitigazione degli stessi per diventare operativi nel DSM. L'Osservatorio Aperto e l'approccio di co-creazione in InDICES

Al fine di mettere a disposizione una serie di strumenti semplici da consultare ed utilizzare per mettere in pratica i risultati del progetto ed aiutare i decisori politici a sviluppare le politiche necessarie per superare i problemi che si pongono nell'uso creativo e nel consumo di beni culturali e per sostenere la trasformazione digitale di musei, biblioteche e archivi, InDICES sta sviluppando il cosiddetto Osservatorio Aperto (Open Observatory).

L'Osservatorio aperto si rivolge ad un'ampia gamma di utenti (istituzioni culturali, decisori politici, agenzie di finanziamento, ricercatori, reti di professionisti, ecc.) con lo scopo di far loro sperimentare il valore di aprire le proprie conoscenze e non solo di condividerle, unendosi ai processi partecipativi. L'Osservatorio Aperto si basa sull'analisi dei dati raccolti durante il progetto e verrà progettato con un design creativo e funzionale che facilita nel processo decisionale. Tra le caratteristiche più innovative dell'osservatorio è la creazione di un ambiente che favorisce la partecipazione e il dialogo continuo della comunità ed esperti, a cui la piattaforma riserverà uno spazio particolare.

La figura qui sotto illustra le tre parti principali dell'Osservatorio Aperto: la Visual Analytics Dashboard, lo spazio partecipativo e lo strumento di autovalutazione per gli istituti di cultura.

Quali sono le componenti dell'Osservatorio Aperto?

Visual Analytics Dashboard – per esplorare l'archivio dei contenuti, tracciare le tendenze recenti, confrontare diversi set di dati e contestualizzarli lungo le dimensioni dei metadati per comprendere meglio gli schemi che stanno alla base. Questo si baserà sul framework di estrazione e visualizzazione della conoscenza sviluppato da WebLyzard, sfruttando ed estendendo le capacità di big data della piattaforma, che sono documentate in pubblicazioni chiave nelle aree dell'estrazione della conoscenza (Weichselbraun et al., 2017), elaborazione della conoscenza legata alle statistiche (Bra.oveanu et al., 2017) e

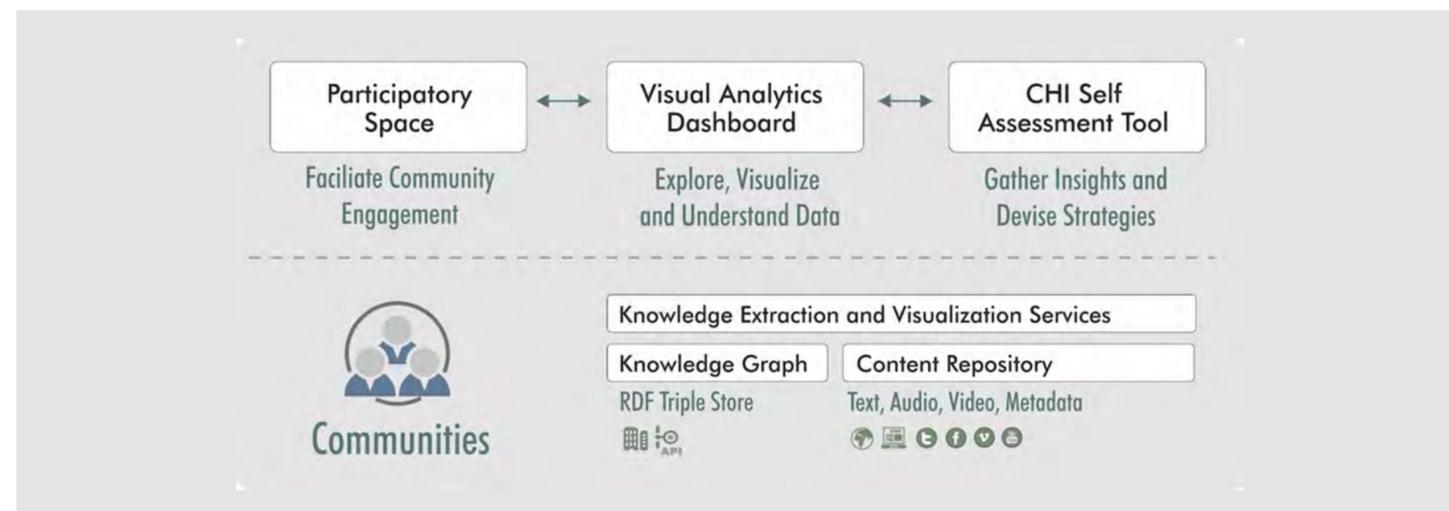
analisi visiva (Scharl et al., 2017). Il dashboard InDICES sarà supportato dallo sviluppo di un Observatory API Framework che permetterà l'accesso e il riutilizzo dei dati raccolti da terzi. Questo insieme di API saranno progettate per fornire accesso non solo ai dati raccolti, ma anche ad ulteriori metadati come entità, sentimenti, relazioni, annotazioni testuali e dati statistici.

Lo Spazio partecipativo è stato progettato per orchestrare il coordinamento delle attività di ricerca partecipativa e di raccolta dati da parte dei partner del consorzio. Lo spazio partecipativo è specificamente progettato per facilitare il coinvolgimento della comunità e delle parti interessate, stimolando gli utenti a

contribuire partecipando a sondaggi, dibattiti, con l'obiettivo di offrire una piattaforma utile per formulare priorità condivise e per facilitare la connessione tra diversi gruppi di stakeholders. Costruito come un software libero e aperto, lo spazio partecipativo fornisce inoltre un'infrastruttura trasparente per condividere la documentazione e le linee guida prodotte e delle risorse per la formazione.

Lo strumento di autovalutazione per gli istituti della cultura è stato progettato per offrire un supporto ad interpretare il grado di trasformazione digitale raggiunta e suggerisce raccomandazioni e linee guida per accompagnare gli esperti nel campo del patrimonio nel processo di digitalizzazione. E' inoltre uno strumento di autovalutazione per musei, biblioteche e archivi della loro readiness-to-market, basato su una concezione sviluppata a seguito dell'analisi delle politiche e degli indicatori proposti per misurare quanto l'istituzione sia aperta e digitale. Lo strumento permetterà agli istituti di cultura di stimare quali cambiamenti sono necessari nei loro modelli di lavoro al fine di migliorare l'accesso alle loro collezioni digitali e a renderle immediatamente disponibili agli utenti per diverse finalità. Sosterrà inoltre il trasferimento di conoscenze all'interno dell'istituzione, consentendo ai dipendenti di diversi dipartimenti di utilizzare lo strumento come piattaforma di condivisione e confronto dei risultati. Lo strumento è stato inoltre integrato con il questionario sulla digitalizzazione della campagna 'Enumerate', sostenuta dalla Commissione europea, per fotografare lo stato del patrimonio culturale digitale nei paesi membri.

E' allo studio l'integrazione dell'Osservatorio aperto e delle sue componenti, nella piattaforma di Europea che gestisce i servizi per il network.



PROGETTI ICCU

A cura di:
Flavia
Massara,
(ICCU)



Biblio: boosting digital skills and competences for librarians in Europe

A partire dagli ultimi anni l'ICCU ha aggiunto al novero dei progetti sulla digitalizzazione del patrimonio culturale di cui è partner anche dei progetti più strettamente legati alle competenze dei bibliotecari, i professionisti che l'Istituto rappresenta maggiormente nel panorama dei beni culturali. Primo di questi è stato Biblio: boosting digital skills and competences for librarians in Europe iniziato nel novembre 2019.

In cosa consiste il progetto Biblio?

Il progetto Biblio: boosting digital skills and competences for librarians in Europe, finanziato dal programma Erasmus+ KA2: Cooperation for innovation and the exchange of good practices – Sector Skills Alliances pone al centro del suo interesse la figura del bibliotecario in un'epoca in cui questa professione viene spesso percepita come sorpassata, anacronistica. Il progetto Biblio, invece, iniziato poco prima dell'esplosione dell'emergenza pandemica, ha da subito posto i riflettori sull'importanza di questi professionisti e sulle loro competenze, estremamente utili per fronteggiare l'avanzata delle fake news e la trasformazione digitale che ci ha travolti. Il principale obiettivo di Biblio è quello di individuare le lacune professionali dei bibliotecari e fornire dei corsi di formazione per colmarle, arricchendo così la cassetta degli attrezzi dei professionisti del settore. Al progetto lavora un consorzio di 10 partner provenienti da 5 paesi diversi: oltre l'Italia, la Grecia, la Lettonia, la Bulgaria e il Belgio. I partner comprendono reti bibliotecarie nazionali, enti di formazione professionale con una consolidata esperienza nella formazione sulle competenze digitali e due reti europee. L'Università di Bari Aldo Moro coordina il progetto. Gli altri partner del progetto sono: European Grants International Academy (EGInA), Culture Information Systems Centre (KISC), Center for vocational training at University of Library Studies and Information Technologies (ULSIT), Global Libraries – Bulgaria Foundation (GLBF), SIA DMG – Data Media Group, Hellenic Open University (HOU), ALL DIGITAL, e Public Libraries 2030.



REFERENZE

1. <https://www.biblio-project.eu/>
2. <http://www.project-musa.eu/it/>

I progetti europei per i bibliotecari contemporanei.

Biblio: boosting digital skills and librarians in Europe e il progetto ADELE: Advancing Digital

Da dove nasce l'idea del progetto?

Biblio trae ispirazione da un progetto analogo: MUSA: Museums Sector Alliance anch'esso rivolto al potenziamento delle competenze digitali e trasversali ma in ambito museale coordinato dalla Hellenic Open University di Patrasso, coinvolta anche nel progetto Biblio. Questo è un aspetto molto importante: capitalizzare l'esistente prodotto da altri progetti europei, farlo evolvere, avanzare.

Come sono state identificate le lacune professionali dei bibliotecari contemporanei?

Abbiamo iniziato con una desk research sullo stato della formazione e delle competenze richieste negli annunci di lavoro in ciascun Paese partner del progetto. È seguita una fase in cui sono stati coinvolti direttamente i professionisti delle biblioteche o gli aspiranti tali attraverso un questionario e delle interviste in profondità. Sono state inoltre ascoltate anche le voci di coloro che rappresentano alcuni esempi virtuosi della formazione nel settore europeo, farlo evolvere, avanzare.



Le principali competenze necessarie per i bibliotecari dai risultati della ricerca condotta dal progetto Biblio

Dai risultati della ricerca sono emerse delle lacune principalmente in termini di competenze digitali e trasversali. I bibliotecari che hanno risposto all'indagine in generale sono apparsi motivati e consapevoli della necessità di aggiornare le loro competenze (94% dei rispondenti) e hanno identificato diverse lacune formative sulla base dei compiti che sono chiamati a svolgere quotidianamente:

- Comunicazione online e offline
- Comunicazione e interazione con gli utenti
- Saper creare contenuti digitali
- Esplorare i cambiamenti tecnologici
- Migliorare le proprie competenze in information, data e media literacy
- Valutazione e facilitazione della comunità

Successivamente, sulla base di queste esigenze e del quadro di riferimento per le competenze digitali DigComp (Digital Competence Framework for Citizens) sono stati sviluppati due curricula di Istruzione e Formazione Professionale (IFP) di livello 5 dello European Qualification Framework:

– Community Engagement and Communication Officer (CECO): è un profilo rivolto principalmente alle esigenze di comunicazione e di facilitazione della comunità, una figura che deve supportare i bibliotecari nell'analisi dei bisogni dell'utenza e nella delineazione di nuovi servizi.

– Digital Transformation Facilitator (DIGY): è un profilo più orientato alle competenze tecniche, una figura professionale in grado di fornire supporto nei processi digitali e nell'attività di digitalizzazione in biblioteca.



La personalizzazione dei due profili professionali delineati: DIGY e CECO

Cosa offre il progetto ai bibliotecari?

Il progetto Biblio ha da poco concluso un corso MOOC, aperto a tutti, che ha coinvolto circa 400 bibliotecari o aspiranti tali da tutta Europa e si è focalizzato sulle competenze digitali e trasversali alla base dei due curricula delineati. Attualmente i partner sono impegnati nello step successivo, un corso di formazione specialistica che vuole essere un approfondimento di tali competenze. La formazione si concluderà con un periodo di project based learning, ovvero la possibilità per gli studenti del corso di specializzazione di dedicare parte del loro percorso formativo nell'ideazione e nella realizzazione di progetti digitali da realizzare nelle biblioteche partecipanti: una tipologia di formazione che non rimane soltanto teorica ma offre un'esperienza concreta da poter rivendere nel contesto lavorativo.



ADELE: Advancing Digital Empowerment of Libraries in Europe

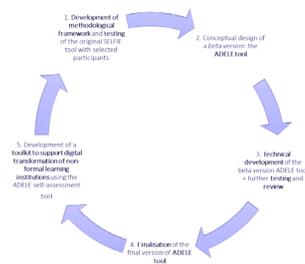
In cosa consiste il progetto ADELE?

Il nuovo progetto ADELE: Advancing Digital Empowerment of Libraries in Europe di cui l'ICCU è partner, anch'esso finanziato col programma Erasmus Plus, è iniziato lo scorso 28 Febbraio e durerà due anni. L'obiettivo di ADELE è la creazione di uno strumento di autovalutazione delle competenze digitali del bibliotecario, in continuità con il lavoro avviato dal progetto BIBLIO. Come quest'ultimo che ha fatto propria la metodologia e gli obiettivi di un progetto precedente, anche ADELE ha come punto di partenza un prodotto già esistente finanziato dalla Commissione Europea e utilizzato in ambito scolastico per la valutazione delle competenze digitali nelle scuole: SELFIE tool.

Il progetto è coordinato da Local Government Management Agency insieme alla European Grants International Academy (EGInA), gli altri partner, oltre l'ICCU sono Public Libraries 2030 e Global Libraries – Bulgaria Foundation (GLBF).

Come si arriverà al tool per la misurazione delle competenze digitali dei bibliotecari?

Come già anticipato, l'obiettivo primario di ADELE è progettare e testare uno strumento di autovalutazione per aiutare le biblioteche (sia il personale che gli utenti) a riflettere su come utilizzano le tecnologie digitali e a valutare la loro disponibilità digitale adattando lo strumento SELFIE. A questo proposito, i partner si sono già messi a lavoro nel primo LTTA svoltosi a Bruxelles dal 21 al 24 marzo iniziando a riadattare il SELFIE tool al mondo delle biblioteche. Un primo feedback sul lavoro fin qui svolto si è ottenuto grazie al primo webinar che ha coinvolto numerose biblioteche pubbliche provenienti da ciascun Paese partner.



Il workflow del progetto ADELE che porterà alla creazione dell'ADELE tool

Empowerment of Libraries in Europe

Cosa offrirà il progetto ai bibliotecari?

L'impatto previsto del progetto sarà quello di offrire formazione ai bibliotecari coinvolti, realizzare uno strumento testato in 100 biblioteche in Europa che potrà poi essere utilizzato da ulteriori istituti e creare una rete transnazionale di biblioteche pubbliche legate da questo obiettivo.

Il coinvolgimento delle biblioteche pubbliche si articolerà nelle seguenti attività:

- Elaborazione e sperimentazione dei risultati del progetto
- Coinvolgimento in attività di valutazione
- Coinvolgimento approfondito nella validazione del questionario/focus group e nella compilazione degli strumenti ADELE
- Partecipazione a incontri informativi con i partner del progetto a livello nazionale
- Partecipazione ad eventi formativi (4 LTTA) + 4 webinar (organizzati da PL2030)
- Coinvolgimento in attività di comunicazione e organizzazione di eventi locali dopo la mobilità internazionale

Attualmente il progetto è ancora in una fase iniziale, cosa è stato realizzato fino ad ora?

Sì, il progetto è iniziato a fine febbraio del 2022 ma nonostante questo i partner hanno già avuto modo di incontrarsi a Bruxelles dal 21 al 24 marzo per iniziare a lavorare sull'adeguamento del SELFIE tool al mondo delle biblioteche e dei bibliotecari. Nell'ultimo giorno dell'incontro, inoltre, è stato organizzato un webinar per coinvolgere già da subito le biblioteche e ricevere un loro feedback sul lavoro svolto, scelta motivata da un sentire comune tra i partner di realizzare un prodotto davvero utile per i professionisti di questo settore ed evitare uno scollamento dalla realtà. Attualmente i partner stanno lavorando alla selezione e al coinvolgimento delle 100 biblioteche che li aiuteranno a dare forma e sostanza al nuovo ADELE tool!

PROGETTI ICCU

A cura di:
**Franco
Niccolucci**
(PIN)
e
**Sara
Di Giorgio**
(ICCU)

Che cosa è 4CH?

Il progetto 4CH – Competence Centre for the Conservation of Cultural Heritage – è stato finanziato dalla Commissione Europea nell'ultima tornata di Horizon 2020, iniziato il primo gennaio 2021, ha una durata di tre anni. Il suo obiettivo principale è la progettazione di un centro di competenza europeo per la conservazione e la tutela del patrimonio culturale inamovibile attraverso l'uso delle tecnologie 3D e degli strumenti digitali. Il centro di competenza, oltre a mettere a punto un portfolio di tool e servizi, offrirà assistenza e supporto a ministeri ed enti locali, istituzioni culturali, fondazioni, associazioni nonché gli operatori del settore.

Il progetto, inoltre, sta realizzando una serie di materiali e attività di training per la formazione degli operatori che si occupano della conservazione e valorizzazione del patrimonio, in modo da sviluppare le competenze necessarie per utilizzare tecnologie e servizi innovativi, accelerando così la trasformazione digitale del settore del patrimonio culturale.

Quali sono i partner del consorzio?

Il consorzio è formato da 19 partner provenienti da 14 paesi europei ed è guidato dall'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare (INFN) attraverso la sua rete di centri di analisi scientifica dei beni culturali, CHNet. Gli altri partner italiani sono Inception srl, spin-off dell'università di Ferrara; il PIN di Prato, già coordinatore di vari progetti europei sul patrimonio culturale come ARIADNE, presentato di seguito nel presente articolo; l'Università di Bologna; e il MIC attraverso i suoi istituti centrali ICCU e ICCD. Il coordinatore scientifico del progetto è Francesco Taccetti di INFN-CHnet, affiancato da Roberto Di Giulio per Inception, in qualità di direttore scientifico e Franco Niccolucci di PIN, direttore per la tecnologia.

Cultural Heritage: il Competence Center e l'impatto del digitale. I progetti 4CH e inDICEs: Measuring the impact of digital culture

Come si svilupperà il Centro di Competenza europeo?

4CH propone una struttura federata per lo sviluppo del Centro di Competenza, che offrirà servizi e attività attraverso una rete di Centri Nazionali, che saranno in grado oltretutto di adattare le soluzioni offerte al contesto nazionale. Questo approccio permetterà di svolgere un servizio migliore alla comunità degli esperti del patrimonio culturale tenendo conto della diversità linguistica, organizzativa e normativa dei vari paesi. In Europa infatti c'è una grande diversità amministrativa anche per la gestione del patrimonio culturale e per questo motivo per la creazione dei Centri nazionali si terrà in considerazione la collaborazione con le istituzioni governative, regionali e locali a seconda del sistema di ciascun paese.

Per la definizione del modello organizzativo e di sostenibilità, il progetto sta analizzando diverse forme istituzionali attraverso un'ampia consultazione in tutt'Europa.

Quali sono le principali attività tecniche?

Fra i principali compiti c'è la definizione di un apparato di documentazione collegato alla tecnologia del 3D, elaborato sulla base delle specifiche necessità del settore del patrimonio culturale, l'individuazione di standard aperti utilizzati nel settore sia a livello nazionale che europeo, la predisposizione degli strumenti formativi e didattici. Tutti questi risultati saranno messi a disposizione degli interessati in modo facilmente accessibile, consultabile e utilizzabile. 4CH realizzerà una serie di strumenti didattici come linee guida, manuali d'uso, webinar e pacchetti formativi destinati a enti e operatori. Il materiale di base sarà predisposto dal Centro europeo mentre la traduzione, l'adattamento degli strumenti didattici e l'erogazione dei servizi di formazione

sarà a cura dei Centri nazionali. Infine, il Centro europeo e i Centri nazionali offriranno servizi di assistenza e consulenza agli enti preposti alla gestione e alla salvaguardia del patrimonio culturale, analizzando i problemi specifici, indirizzando verso scelte tecnologiche innovative. Verrà offerta consulenza sia per quanto riguarda gli aspetti di tutela che di valorizzazione del patrimonio, anche mettendo in campo collaborazioni con il settore delle imprese creative e culturali.

Dal suo inizio, 4CH ha raccolto e organizzato tutte le informazioni necessarie per la progettazione del Centro di Competenza ed è ora in grado di sviluppare la fase progettuale vera e propria.



REFERENZE

1. Raccomandazione (UE) 2021/1970 della Commissione del 10 novembre 2021 relativa a uno spazio comune europeo di dati per il patrimonio culturale <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=OJ:L:2021:401:FULL&from=IT>



Perché le tecnologie digitali sono fondamentali per la gestione del patrimonio culturale?

La tecnologia informatica ha un valore determinante nel progetto ed è quindi una delle sue componenti più importanti.

Nella recente Raccomandazione della Commissione Europea del 10 novembre 2021, relativa a uno spazio comune europeo di dati per il patrimonio culturale, la digitalizzazione del patrimonio culturale e la gestione dei dati risultanti è riconosciuta come uno dei pilastri dello sviluppo della trasformazione digitale in Europa. Puntando ad una maggiore qualità della digitalizzazione, del riutilizzo e della conservazione digitale in tutta l'UE sarà possibile assicurare una significativa ricaduta in altri settori chiave dell'economia europea, quali il turismo, la ricerca e altri ambiti culturali e creativi.

Qual è la ricerca innovativa che sta portando avanti il progetto?

Un'attenzione particolare è dedicata nel progetto 4CH alle tecnologie 3D e alle modalità di collegamento con i dati e i contenuti necessari per garantire la conoscenza, la gestione e la conservazione dei beni. L'integrazione fra dati risultanti dalle analisi diagnostiche e la documentazione storico-artistica e architettonica è l'elemento fondamentale della ricerca condotta dal progetto. 4CH è impegnato ad individuare modelli innovativi per l'organizzazione dei dati scientifici, fondamentali per lo studio, la conservazione e il restauro del patrimonio, che fino ad oggi sono stati gestiti in modo frammentario. L'obiettivo è di integrare questi dati con quelli grafici, in particolare quelli relativi ai modelli 3D, e con quelli documentali, contenuti in una biblioteca digitale formata da studi, rapporti, articoli e pubblicazioni. In questo senso si sta mettendo a punto una piattaforma per l'integrazione di modelli 3D prodotti da acquisizione diretta (via scanner o fotogrammetria) con modelli costruiti manualmente e integrati con BIM (Building Information Modelling), piattaforma già realizzata nel precedente progetto Inception. In 4CH si stanno completando alcune funzionalità, ad esempio la gestione dei modelli per quanto riguarda la manipolazione, lo spazio di memoria occupato e la gestione complessiva della base di dati risultante. Da una prima analisi si prevede che un edificio di media complessità possa richiedere (indicativamente) 250 GB di dati. Questo pone

dei problemi sia per la consultazione che per l'archiviazione, che il progetto sta cercando di affrontare, grazie all'utilizzo di soluzioni cloud. L'ambiente cloud ospiterà il software necessario per la modellazione, la visualizzazione, alcune funzionalità di aggregazione e ricerca di dati e risorse e la base della conoscenza, cioè il sistema che raccoglie e integra i diversi tipi di documentazione: grafica e visiva, testuale, numerica, geografica, etc.

Attualmente 4CH è impegnato nella definizione dello standard per l'organizzazione dei dati, nella realizzazione del sistema di acquisizione di dati esistenti, nella conversione dei metadati e nel loro caricamento nel sistema. A breve verrà messa a punto anche la componente di accesso e ricerca e il portale web.

Per quanto riguarda la standardizzazione dei dati, 4CH sta studiando un'ontologia che individua i metadati in grado di esprimere le relazioni tra le diverse entità e risorse. Per integrare le risorse messe a disposizione parte dagli istituti preposti alla gestione e conservazione del patrimonio culturale, spesso creati con sistemi proprietari, il gruppo di lavoro di 4CH sta lavorando alla corrispondenza e conversione (mapping) con lo standard proposto. Una riflessione particolare viene data alla gestione dei dati relativi al patrimonio intangibile e a quelli relativi a sistemi complessi e articolati spazialmente, come ad esempio, il "Centro Storico di Firenze" oppure "Venezia".

Il collegamento con altre infrastrutture di ricerca

In 4CH è previsto un collegamento con il sistema Copernicus, il programma di osservazione della Terra dell'Unione europea, che monitora il nostro pianeta e il suo ambiente a beneficio di tutti i cittadini europei, che offre servizi di informazione basati sull'osservazione satellitare della Terra. Questo collegamento potrà rivelarsi di particolare importanza nel caso di disastri quali alluvioni, terremoti, incendi.

4CH nel contesto delle iniziative europee nell'ambito del patrimonio culturale

A partire dal 2021, anno in cui il progetto ha iniziato la sua attività, sono state pubblicate diverse raccomandazioni strategiche della Commissione Europea, che sottolineano implicitamente l'importanza e l'attualità del lavoro di 4CH.

La Raccomandazione sopra ricordata, pubblicata il 10 novembre 2021, indica le modalità e le priorità nella digitalizzazione del patrimonio, individuando come prioritario il patrimonio a rischio e quello maggiormente interessato dal turismo. Viene chiaramente evidenziato che entro il 2030 il patrimonio inamovibile a rischio dovrà essere digitalizzato in 3D al 100%, mentre il patrimonio aperto ai flussi turistici almeno per il 50%. Entro il 2025 queste percentuali dovranno essere raggiunte almeno per il 40%, corrispondente al 40% del patrimonio a rischio e al 20% di quello maggiormente visitato. Nell'Annex della raccomandazione sono quantificati con precisione gli obiettivi da raggiungere entro il 2025 e 2030: in particolare, si dovrà creare una quantità molto consistente di dataset "di alto valore", i cosiddetti High Value Dataset (HVDS), e di modelli 3D. Per esempio, all'Italia è indicato l'obiettivo di creare e mettere a disposizione entro il 2025 un totale di 2.735.381 HVDS, con un incremento di oltre due milioni, e di 307.194 modelli 3D, in questo caso partendo praticamente da zero. Si tratta in generale di un impegno notevole per tutti gli stati membri, che richiede anche l'armonizzazione degli standard e dei livelli di qualità richiesti per evitare di creare un sistema complessivo affollato da dati fra di loro non interoperabili. A questo scopo

appare di grande importanza il lavoro di 4CH, che grazie alle competenze tecniche messe in campo potrà proporre standard condivisi e stabilire soglie minime di qualità per i dataset. È anche necessario garantire fin dall'inizio la conservazione a lungo termine di questi dati, aspetto particolarmente complesso per i modelli 3D, e corredare i modelli di paradata, cioè di tutte le informazioni relative al processo di creazione e alla finalità per la quale sono stati prodotti: è infatti chiaro che un modello creato a scopo di valorizzazione e comunicazione può rivelarsi non idoneo per progettare un restauro. Si tratta, in conclusione, di predisporre uno strumento già noto in ambito di ricerca, il Data Management Plan (DMP), cioè un documento in cui sono descritte le caratteristiche dei dati, dei metadati e dei paradata ed è pianificata la loro curatela e la loro conservazione. A livello europeo il DMP è obbligatorio per i dati prodotti dalla ricerca e sarebbe certo utile anche per i risultati di questo ingente impegno di digitalizzazione.

Contemporaneamente alla Raccomandazione sullo spazio comune europeo per i dati dei beni culturali è stato pubblicato il programma 'Digital Europe' che prevede la creazione di "spazi" di dati in vari ambiti collegati con le imprese di diversi settori, come i trasporti e il turismo, e con la ricerca applicata, come la genomica. Fra questi ne è previsto uno per il patrimonio culturale, la cui realizzazione è sostanzialmente affidata a Europeana e che dovrà integrare i risultati dell'attività di digitalizzazione sopra descritta. 4CH intende fornire la propria competenza per la realizzazione di questo programma, specialmente per quanto riguarda i dati scientifici e quelli 3D, in modo da concordare contenuti e funzionalità idonei alle attività del futuro Centro di Competenza. L'ipotesi di collaborazione con Europeana è già stata avviata proprio su questi temi e vedrà successivi sviluppi nel prossimo futuro. 4CH si pone quindi come fornitore di tecnologia, dati e servizi per questo data space e come utente dei contenuti che in esso saranno ospitati.

PROGETTI ICCU

A cura di:
**Franco
Niccolucci,**

**Paola
Ronzino**
(PIN),

**Flavia
Massara**
(ICCU)



In cosa consiste il progetto Ariadne Plus?

ARIADNE plus è la continuazione di un precedente progetto, Ariadne: Advanced Research Infrastructure for Archaeological Dataset Networking in Europe, è iniziato il 1 gennaio 2019 e si concluderà alla fine del 2022, è finanziato dalla Commissione Europea all'interno del programma Horizon 2020.

Come il suo precedente, l'obiettivo primario di Ariadne Plus è offrire un unico punto di accesso per i dati archeologici europei e superare la frammentazione dei vari archivi digitali. ARIADNE plus amplia la copertura geografica, temporale e tematica di Ariadne aggiungendo nuovi Paesi partner (Israele, Stati Uniti, Argentina, Giappone), nuovi periodi storici e nuove aree tematiche come la paleoantropologia, la bioarcheologia e l'archeologia ambientale. Grazie a questa estensione vi è, inoltre, una maggiore ricchezza dei metadati e un potenziamento della funzione di ricerca.

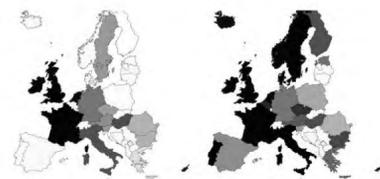


Il catalogo di Ariadne Plus che può essere navigato partendo dal luogo (Where), dal periodo (When) e dalle voci di soggetto (What).

Per rendere interoperabili tutti questi dati tra loro è stato necessario sviluppare un mapping, ovvero una corrispondenza fra i metadati originari delle risorse e lo schema di metadati di Ariadne, AO-CAT (ARIADNEplus Ontology for the Catalogue), compatibile con lo standard CIDOC CRM. Il ruolo di Ariadne è quello, quindi, di un aggregatore che raccoglie i metadati dei vari archivi per poi rimandare agli archivi stessi per la consultazione puntuale delle risorse.

I dati aggregati da Ariadne Plus sono variegati tra loro: rapporti, disegni, immagini, database e la maggior parte di loro appartiene alla cosiddetta letteratura grigia, ovvero l'insieme dei materiali non pubblicati inerenti la ricerca.

Infine non dimentichiamo che tra gli obiettivi del progetto c'è il networking ovvero creare una forte comunità di utenti; a tal proposito anche per le istituzioni che non rientrano nel partenariato del progetto vi è la possibilità di sottoscrivere un Memorandum of understanding e unirsi alla famiglia di Ariadne!



Copertura geografica di ARIADNE (a sinistra) e ARIADNE plus (a destra)

L'infrastruttura di ricerca per gli archeologi digitali: AriadnePlus



Per quanto riguarda il nostro Paese chi fornisce i nostri dati archeologici?

Il progetto Ariadne Plus richiede che i dati vengano forniti da enti di livello nazionale a garanzia della loro qualità. Attualmente i nostri dati sono forniti dall'ICCU con l'aggregatore nazionale Cultura Italia, da Fasti Online e dal SITAR.

Per il nostro Paese però, il progetto Ariadne Plus ha previsto lo sviluppo di un esperimento pilota per la realizzazione di un database geografico: il Geoportale Nazionale per l'Archeologia (GNA). La sua progettazione era stata avviata precedentemente attraverso la firma di un accordo fra l'Istituto Centrale dell'Archeologia (ICA), Istituto Centrale per il Catalogo Unico delle Biblioteche Italiane (ICCU) e PIN-VastLab-Polo Universitario di Prato il 20 ottobre 2017, ed è stata ulteriormente rafforzata dal progetto Ariadne Plus.

Il Geoportale nasce con l'obiettivo di aggregare i dati delle ricerche condotte sul nostro territorio: gli interventi realizzati dal MIC (archeologia preventiva, scavi in assistenza, rinvenimenti fortuiti e scavi programmati), gli scavi e gli studi svolti dal mondo accademico; mira ad essere l'aggregatore nazionale dei nostri dati archeologici. Il Geoportale in futuro fornirà direttamente i dati italiani al catalogo del progetto.

Raccontare questa iniziativa ci è utile per evidenziare che i progetti europei hanno delle importanti ricadute anche a livello nazionale e vanno oltre i limiti temporali dettati dal progetto.

In conclusione, tornando ad Ariadne Plus: in che modo il progetto sta realizzando i suoi obiettivi?

Il progetto sta costruendo un'infrastruttura di dati archeologici che abbraccia diversi domini, ha sempre più una copertura globale e soddisfa i requisiti di reperibilità, accessibilità, interoperabilità e riutilizzo dei dati (i cosiddetti principi FAIR). Rende inoltre disponibili diversi servizi per l'elaborazione dei dati e l'analisi dei due milioni di record più i record nel Portale e ingrandisce costantemente la sua rete con diverse nuove organizzazioni che contribuiscono con i loro archivi



PROGETTI

A cura della
Redazione



Il progetto 4CH – Competence Centre for the Conservation of Cultural Heritage ha l'obiettivo di progettare e definire l'architettura complessiva di un Competence Centre Europeo sul Patrimonio Culturale, che funzionerà in modo proattivo per la conservazione e la salvaguardia del patrimonio culturale. Il progetto mira ad avviare l'attuazione della struttura, l'organizzazione e i servizi del Competence Centre, che opererà come un'infrastruttura finalizzata a fornire competenze, consulenze culturali, scientifiche, tecnologiche, finanziarie, strategiche e politiche in grado di sfruttare le più avanzate tecnologie ICT con particolare attenzione alle tecnologie 3D semantiche.

Il progetto 4CH progetterà e implementerà l'infrastruttura ICT del Competence Centre, principalmente basata sull'integrazione dei servizi 3D H-BIM (Heritage Building Information Modeling) sviluppati nel precedente progetto INCEPTION e in grado di offrire ricostruzioni semantiche, tridimensionali e di evoluzione temporale e su un Cultural Heritage Cloud, uno spazio digitale aperto e collaborativo per la conservazione del patrimonio culturale, fornendo così accesso a repository di dati, metadati, standard e linee guida. I servizi ICT del Competence Centre potranno pertanto beneficiare dell'accesso a servizi di gestione e analisi Big Data.

Gli obiettivi principali del progetto includono la definizione di:

- un approccio olistico interdisciplinare allo stato dell'arte sulla documentazione 3D di monumenti e siti da conservare, la conservazione, l'accesso e la fruizione;
- una guida alle politiche e alle strategie;
- un catalogo di standard attentamente documentati;
- un inventario di software e strumenti;
- linee guida per l'acquisizione, la gestione e l'archiviazione dei dati;
- una raccolta di best practices sulla digitalizzazione avanzata;
- indirizzi sulle opportunità di finanziamento;
- piani di formazione per professionisti e gestori;
- comunicazione e diffusione dei risultati del progetto 4CH
- un modello di business completo e un piano di sostenibilità per il Competence Centre.



IL PROGETTO 4CH

Il progetto si sviluppa nell'arco di 3 anni e prevede l'implementazione di 4 fasi:

FASE 1 | Concept – Definizione di requisiti e obiettivi, analisi del campo, mappatura dei rischi, stato dell'arte delle tecnologie, analisi delle esigenze degli utenti.

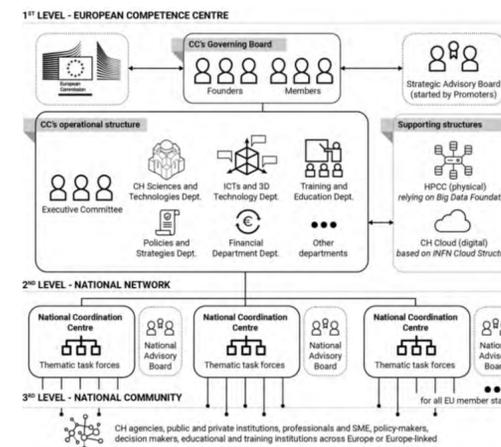
FASE 2 | Assembly – Definizione della struttura operativa, assemblaggio della piattaforma e dei suoi strumenti, definizione di standard e linee guida.

FASE 3 | Fine tuning – Servizi e consulenza, formazione, aspetti finanziari e sostenibilità del Competence Centre.

FASE 4 | Kick Off – Operatività e avvio del Competence Centre, integrazione finale degli strumenti, test su casi pilota, politiche di gestione dei dati.

Il Competence Centre si baserà su un sistema di cooperazione europea costituito da infrastrutture digitali e fisiche e di reti transnazionali, con l'obiettivo di andare oltre la sfera della ricerca e dello sviluppo e di sostenere il mercato e la politica di diffusione dei processi, dei servizi e dei prodotti per la conservazione del Patrimonio Culturale.

Lo schema sottostante rappresenta i principali organi di governo e le unità centrali e locali, operanti all'interno e all'esterno del Competence Center.



La struttura organizzativa del Competence Center si articola in tre livelli:

Primo livello (European Competence Centre) | Un Consiglio Direttivo composto da Fondatori (partner del Consorzio 4CH e un esperto per ogni Dipartimento Tematico) e Membri (un delegato per ogni Centro di Coordinamento Nazionale) sarà supportato da un Comitato Consultivo Strategico (Strategic Advisory Board). Le decisioni del Consiglio Direttivo saranno rese operative grazie al Comitato Esecutivo (membri selezionati che amministrano il Competence Centre con compiti operativi) e ai relativi Dipartimenti Tematici, definiti sulla base dei temi più rilevanti per la salvaguardia e la conservazione del patrimonio, fornendo supporto all'interno del proprio asse tematico e trasferendo le istanze delle task force nazionali. Due strutture esistenti di supporto completano il Competence Centre: il CH Cloud (digitale), basata sulla struttura esistente sviluppata all'INFN; il centro di calcolo ad alte prestazioni HPC (fisico), che si appoggia all'infrastruttura HPCC fornita dalla "Foundation Big Data and Artificial Intelligence for Human Development" che utilizzerà i servizi sviluppati dal progetto 4CH.

Secondo livello (Network) | I Centri Nazionali di Coordinamento del Patrimonio Culturale costituiranno la struttura incaricata di fornire i servizi legati ai Dipartimenti Tematici. Ogni Stato membro partecipante al Competence Centre avrà il proprio Centro Nazionale di Coordinamento che riceverà strumenti, linee guida e direttive dal Comitato Esecutivo. Ogni Centro Nazionale di Coordinamento sarà assistito da un Comitato Consultivo Nazionale, che avrà un ruolo strategico nella definizione dei servizi in termini di feedback e di input sulle tendenze in atto e sull'adeguamento a livello di politica europea e nazionale, raccogliendo le esigenze di mercato, imprese e pubblica amministrazione, fornendo input sulle innovazioni tecnologiche su scala nazionale e globale e condividendo le roadmap tecnologiche nazionali.

Terzo livello (Community) | I Paesi membri interessati ad aderire al progetto promuoveranno localmente le attività del Competence Center al fine di accogliere nuovi membri per la Comunità Nazionale di Competenza del Patrimonio Culturale, intesa come una struttura a carattere reticolare che comprende sia entità regionali e metropolitane, sia locali. La Community coinvolgerà enti – istituzioni pubbliche e private, professionisti e PMI, responsabili politici, decisori e istituti di formazione – presenti all'interno dell'UE o legati alle tematiche comunitarie, con competenze relative al Patrimonio Culturale nei settori della ricerca, sviluppo e/o formazione e istruzione, contribuendo a raccogliere sia informazioni e dati sulle esigenze degli utenti, sia le best practice locali, le conoscenze e le esperienze virtuose.

Mentre il primo livello risulta strutturato, i livelli nazionali devono essere delineati definendone le modalità di realizzazione, considerando un'infrastruttura distribuita, sia virtuale che fisica; per la componente fisica, ci si potrà avvalere di collaborazioni esterne, dettando i requisiti minimi necessari per una certificazione di qualità, definendo aspetti legali e di governance, e valutando inoltre i requisiti finanziari per la realizzazione di un'entità sostenibile con il concorso di tutti i partecipanti e l'acquisizione di ulteriori risorse.

REFERENZE

1. Video di presentazione del Progetto https://drive.google.com/file/d/1hz4zU0uR6qke_6bR2MvSGMNV2lWHpyMh/view?usp=sharing

PROGETTI

A cura di:
Marian
Beatrice
Artizzu

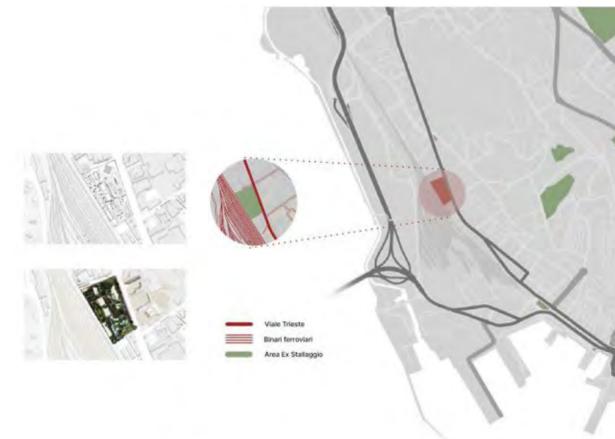
Progetto Foresta Urbana

Progettazione Partecipata e Cittadinanza Attiva
Scuola Digitale – Architettura e Ambiente – 3D Virtuale.

FORESTA URBANA

PARCO EX STALLAGGIO MELONI

VIALE TRIESTE, CAGLIARI



ANALISI DEL SITO - PROGETTO DEL PARCO



A Cagliari in Viale Trieste, è possibile imbattersi in una vera e propria "Foresta Urbana".

Fino al 1936 era nota come Stallaggio Meloni, sin dal XIX secolo, adibita prima come deposito per i carri merci diretti all'area portuale e al Mercato, poi successivamente alla costruzione dell'area ferroviaria, usata come campo sportivo del Cagliari Calcio.

Nel 1936 l'area fu requisita dalla Regia Aeronautica e vi fu edificata la Caserma con officine di supporto alla Aviazione Legionaria. Dopo la Seconda Guerra Mondiale, in seguito alla nascita della Repubblica Italiana, la Caserma passò al Ministero della Difesa che ne fece uso come Alloggio Ufficiali.

Dal 1968 la caserma venne gradualmente dismessa e nel 1973 il Ministero della Difesa la cedette interamente alla Regione Sardegna. Nel 1975 la Regione cedette l'utilizzo dell'area al Comune di Cagliari ed il sindaco Ferrara la destinò a sede del corpo dei Vigili Urbani.

Al giorno d'oggi quest'area è abbandonata e sono andate distrutte le costruzioni al suo interno. Negli anni il verde si è inglobato con i ruderi e a causa dell'incuria dell'uomo nel tempo, madre natura si sta lentamente riappropriando dei suoi spazi originari e i maestosi Ficus sono diventati delle vere architetture viventi.

Il progetto dell'area propone un nuovo spazio verde nel pieno centro della città, che salvi la "Foresta Urbana" preesistente e renderla al contempo innovativa e funzionale all'uso.

La proposta mira a tutelare il verde spontaneo della "Foresta Urbana" dell'ex Stallaggio, in un'area di circa 14.000 mq, che si trova in pieno centro urbano e permettere di vivere la natura anche all'interno del tessuto cittadino come un polmone verde aperto a tutti.

In questo lotto è prevista la progettazione di un ampio Parco ricco di vegetazione con percorsi e diverse zone relax. Sono stati progettati: un Centro Culturale, un Punto Ristoro, un Infopoint, Bagni pubblici, un'Area Giochi, un Orto urbano e un Labirinto. Non sono stati inoltre trascurati gli elementi tecnologici sostenibili come punti di accesso wireless, pannelli solari, fitodepurazione o tappeti a energia solare e cinetica.

Il progetto dell'area è realizzato dagli studenti della Classe 5A, formata da 17 studenti dell'indirizzo di Architettura e Ambiente, del Liceo Artistico e Musicale "Folco Fols" di Cagliari, con il coordinamento della Prof.ssa M. Beatrice Artizzu, coinvolge gli studenti nelle buone pratiche relative al Patrimonio Culturale attraverso la Progettazione Partecipata e la Cittadinanza Attiva mediante l'uso del Digitale con le elaborazioni 3D in Realtà Virtuale.



A Cagliari in Viale Trieste, è possibile imbattersi in una vera e propria "Foresta Urbana".

Sin dal XIX secolo l'area era nota come Stallaggio Meloni, adibita prima come deposito per i carri merci diretti all'area portuale e al Mercato e successivamente alla costruzione dell'area ferroviaria, usata come campo sportivo del Cagliari Calcio.

Nel 1936 fu requisita dalla Regia Aeronautica e vi fu edificata la Caserma Trieste con officine di supporto alla Aviazione Legionaria. Dopo la Seconda Guerra Mondiale, in seguito alla nascita della Repubblica Italiana, la Caserma passò al Ministero della Difesa che ne fece uso come Alloggio Ufficiali.

Dal 1968 la caserma venne gradualmente dismessa e nel 1973 il Ministero della Difesa la cedette interamente alla Regione Autonoma della Sardegna. Nel 1975 la Regione cedette l'utilizzo dell'area al Comune di Cagliari ed il sindaco Ferrara la destinò a sede del corpo dei Vigili Urbani.

REFERENZE

1. ArchitettoVerde- Ricerca Artistica <http://www.architettoverde.altervista.org/ITALIAN/history.html>
2. Sito Didattico - Capitolo Foresta Urbana - <https://www.profbix.it/progetto-foresta-urbana/>
3. C.R.E.A. Cultura - Foligno 7-8 Aprile 2022 <https://crea-cultura.it/ccexpo22/stand/>
4. Video Render - Trailer 1 minuto e mezzo - https://youtu.be/GjT_6_6_lVo
5. Video Render - 4 minuti - <https://youtu.be/WtRribO5hTU>
6. Sito didattico Prof.ssa M. Beatrice Artizzu (Architettura - Ambiente - Design) <https://www.profbix.it/#HackCultura2022> - <https://www.diculther.it/hackcultura2022-hackathon-degli-studenti-per-la-titolarita-culturale/>
7. DiCultHer - The Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities School - <https://www.diculther.it/>
8. Agenda 2030 - Obiettivi - Goals - <https://www.agenziacoesione.gov.it/comunicazione/agenda-2030-per-lo-sviluppo-sostenibile/>



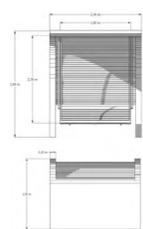
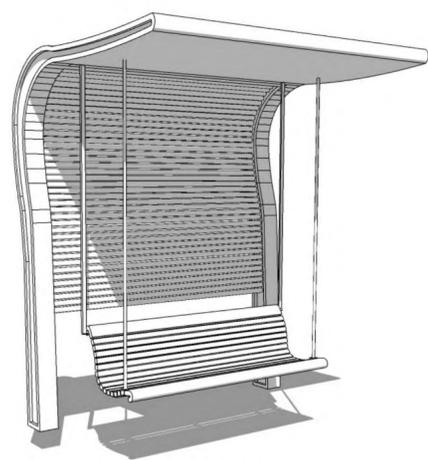
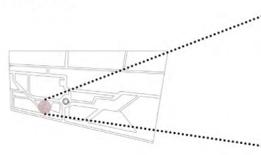
FORESTA URBANA EX STALLAGGIO MELONI

VIALE TRIESTE, CAGLIARI
ARREDI URBANI - ALTALENA STATICA

La seduta progettata rimanda all'idea di una classica panchina in legno, sovrastata da una struttura composta da una serie di tubi in successione tra i due pilastri. La copertura permette una protezione dai raggi solari così come quella.

Il nome "altalena statica" è dovuto dal fatto che la seduta è sospesa e sorretta da 4 cavi rigidi. Al primo impatto la panchina appare come una vera e propria altalena a due posti.

Un'altra funzione è quella di fornire attacchi wireless e wi-fi alimentati dai pannelli solari posti sopra la tettoia dell'arredo.



DIMENSIONI

L MAGGIORE	2,40 m
L MINORE	1,90 m
P SEDUTA	0,40 m
H MAGGIORE	2,80 m
H SEDUTA	0,40 m

MATERIALI



LEGGNO DI CASTAGNO



PLASTICA RICICLATA



METALLO

Al giorno d'oggi quest'area è abbandonata e sono andate distrutte le costruzioni al suo interno.

Negli anni il verde si è inglobato con i ruderi e a causa dell'incuria dell'uomo nel tempo, madre natura si sta lentamente riappropriando dei suoi spazi originari e i maestosi Ficus sono diventati delle vere architetture viventi.

Dopo la grande siccità degli anni '90 arriva uno straordinario aumento delle precipitazioni e si comincia a parlare di tropicalizzazione del Mediterraneo. In questi anni comincia la trasformazione del paesaggio urbano della città di Cagliari. Così racconta "l'Architetto Verde" Ricerca Artistica: i Ficus della ex Caserma Trieste, non sono disturbati dalle ansie degli urbanisti e procedono indisturbati nella metamorfosi del paesaggio.[1]

La proposta mira a tutelare il verde spontaneo della "Foresta Urbana" dell'ex Stallaggio, in un'area di circa 14.000 mq, che si trova in pieno centro urbano e permettere di vivere la natura anche all'interno del tessuto cittadino come un polmone verde aperto a tutti.

Marcello Polastri, scrittore, giornalista, guida turistica e Presidente Commissione Patrimonio del Comune di Cagliari, traccia una strada verso la valorizzazione del patrimonio verde, cittadino.

Quale tutor esterno del Progetto di PCTO (Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento) ha sensibilizzato gli studenti della Classe di Architettura e Ambiente per proporre un progetto dell'area come un nuovo spazio verde nel pieno centro della città, che

salvi la "Foresta Urbana" preesistente e renderla al contempo innovativa e funzionale all'uso.

In questo lotto è prevista la progettazione di un ampio Parco ricco di vegetazione con percorsi e diverse zone relax. Sono stati progettati: un Centro Culturale, un Punto Ristoro, un Infopoint, Bagni pubblici, un'Area Giochi, un Orto Urbano e un Labirinto.

Non sono stati inoltre trascurati gli elementi tecnologici sostenibili come punti di accesso wireless, pannelli solari, fitodepurazione o tappetini a energia solare e cinetica.

Il progetto dell'area realizzato dagli studenti della Classe 5A, formata da 17 studenti dell'indirizzo di Architettura e Ambiente, del Liceo Artistico e Musicale "Foiso Fois" di Cagliari, con il coordinamento della Prof.ssa M. Beatrice Artizzu, coinvolge gli studenti nelle buone pratiche relative al Patrimonio Culturale attraverso la Progettazione Partecipata e la Cittadinanza Attiva mediante l'uso del Digitale con le elaborazioni 3D in Realtà Virtuale.[2]

A tal proposito è stato molto interessante proporre il progetto da parte di alcuni studenti rappresentanti della classe, all'EXPO di C.R.E.A. Cultura[3] a Foligno il 7-8 Aprile 2022: abbiamo avuto ottimi riscontri e un interesse verso il progetto e le tematiche affrontate.

Con il tutor esterno Marcello Polastri e la tutor interna M. Beatrice Artizzu, sarà inoltre presentato alla cittadinanza, docenti e genitori, con una Conferenza il 6 Maggio 2022 presso

L'Hostel Marina di Cagliari. La classe espone sia i video render[4] che le schede[5] di progetto presenti nel sito[6]

In occasione del #HackCultura2022 l'Hackathon[7] finalizzato allo sviluppo di progetti digitali da parte delle studentesse e degli studenti delle scuole italiane, per favorire nei giovani, in un'ottica di 'titolarità culturale', la conoscenza e la "presa in carico" del proprio patrimonio culturale, viene proposto il Progetto Foresta Urbana nel contesto della SFIDA 6 : Adotta uno dei Goals dell'Agenda 2030 delle NU

Nello spirito delle indicazioni di DiCultHer The Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities School[8]

- settima edizione della Settimana delle culture digitali "Antonio Ruberti" #SCUD2022 che prevede eventi in tutta Italia;
- della quarta edizione della "Rassegna on line dei prodotti realizzati sui temi del Digital Cultural Heritage dalle scuole italiane" #RassegnaDCH2022 ;

Il Progetto Foresta Urbana, si colloca in un contesto di proposte progettuali di metodologie innovative per la valorizzazione del patrimonio - tangibile, intangibile e digitale - centrate sull'engagement delle fasce giovanili della popolazione, chiamate, in una logica di esercizio di cittadinanza e di progettazione partecipata, a "prendersi in carico" il proprio patrimonio come complesso di risorse di cui aver cura a livello individuale e come comunità.

Abbiamo deciso di adottare due Goals dell'Agenda 2030:[9]

- **Obiettivo 11-** Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili
- **Obiettivo 4-** Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti

Con il **Goal 11**, vogliamo sottolineare l'importanza delle **Città** come centri per nuove idee, per il commercio, la cultura, la scienza, la produttività, lo sviluppo sociale e molto altro. Nel migliore dei casi le città hanno permesso alle persone di migliorare la loro condizione sociale ed economica.

Tuttavia, persistono molte sfide per mantenere i centri urbani come luoghi di lavoro e prosperità, e che allo stesso tempo non danneggino il territorio e le risorse.

Il Goal 11 (11.3) definisce che entro il 2030, è necessario potenziare un'urbanizzazione inclusiva e sostenibile e la capacità di pianificare e gestire in tutti i paesi **un insediamento umano che sia partecipativo, integrato e sostenibile**.

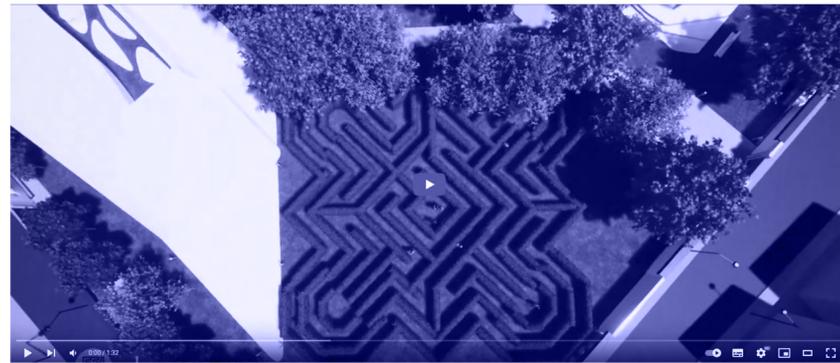
Al punto (11.4) viene sottolineato di potenziare gli sforzi per proteggere e salvaguardare il patrimonio culturale e naturale del mondo, mentre al punto 11.7 entro il 2030, si ritiene importante fornire accesso universale a **spazi verdi e pubblici sicuri, inclusivi e accessibili**.

Inoltre al punto (11.b) entro il 2030, si reputa di aumentare considerevolmente il numero di città e insediamenti umani che adottano e attuano politiche integrate e piani tesi all'inclusione, **all'efficienza delle risorse, alla mitigazione e all'adattamento ai cambiamenti climatici**.

Il **Progetto Foresta Urbana**, vuole infatti integrare tali punti quali capisaldi della progettazione partecipata, integrata e sostenibile da parte di una gioventù formata da studenti del Liceo Artistico che si aprono al futuro formativo sia in campo universitario che lavorativo, quali protagonisti del cambiamento necessario.

Ma anche il **Goal 4** è parte integrante perché un'istruzione di qualità è la base per migliorare la vita delle persone e raggiungere lo sviluppo sostenibile, compresa la formazione professionale, le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, i programmi tecnici, ingegneristici-architettonici e scientifici.

VIDEO



Al punto (4.7) si sottolinea di garantire entro il 2030, che tutti i discenti **acquisiscano la conoscenza e le competenze necessarie a promuovere lo sviluppo sostenibile**, anche tramite un'educazione volta ad uno sviluppo e uno stile di vita sostenibile, ai diritti umani, alla parità di genere, alla promozione di una cultura pacifica e non violenta, alla cittadinanza globale e alla valorizzazione delle diversità culturali e del contributo della cultura allo sviluppo sostenibile.

Al punto (4.1) è infatti importante garantire entro il 2030 ad ogni ragazza e ragazzo libertà, equità e qualità nel completamento dell'educazione primaria e secondaria che porti a risultati di apprendimento adeguati e concreti.

Al punto (4.4) si evidenzia come sia importante aumentare considerevolmente entro il 2030 il numero di **giovani e adulti con competenze specifiche, anche tecniche e professionali**, per

l'occupazione, **posti di lavoro dignitosi** e per l'imprenditoria.

Il **Progetto Foresta Urbana**, vuole essere appunto l'unione degli obiettivi sopra indicati all'interno della Programmazione Curricolare degli studenti di indirizzo di **Architettura e Ambiente** del Liceo Artistico, che possa rendere protagonisti gli studenti progettisti, ampliare il loro Curriculum Vitae e formare alla comunicazione necessaria all'esposizione dei loro progetti, attraverso diverse manifestazioni, conferenze ed esposizione durante la fase finale dell'esame di diploma.

Ci si augura che la formazione professionale, ma anche culturale nell'accezione più ampia di responsabilità del futuro del nostro pianeta e consapevolezza dell'importanza della conoscenza del **Patrimonio Culturale** in tutte le sue forme, possa sensibilizzare la gioventù protagonista dei cambiamenti necessari ad una migliore qualità di vita.



FORESTA URBANA EX STALLAGGIO MELONI VIALE TRIESTE, CAGLIARI

TEAM DI PROGETTO

	Ludovica Ciliberto CDO urbano, sviluppo urbano ed esterno urbano		Samuele Lupinu Programmazione urbana pubblica, percorsi, composizione progetto		Giulia Orvis Scienze energia e tecnologia
	Giulia Carle Studio progetto		Alessia Marzi Composizione progetto, progettazione urbano parco		Sofia Pirelli Programmazione spazio pubblico, urbano parco, urbano progetto
	Federica Frongia Progettazione territorio, urbano parco, urbano progetto		Filippo Maraschi Progettazione territorio, urbano parco, urbano progetto		Andrea Riccardi Scienze energia e tecnologia
	Margherita Oda Arredamento urbano urbano		Giovanni Mazzoli Scienze su scala urbana		Chiara Scandola Progettazione urbano parco
	Irene Lavina Progettazione urbano parco, urbano progetto		Gianluca Menga Programmazione urbano parco, deposito e progetto urbano		Pierluigi Spanedda
	Maddalena Locci Studio progetto		Maura Nardicchio Urbanistica urbano		Prof.ssa M. Beatrice Artizzu Urbanistica di progetto

PROGETTI

A cura di:
Salvatore
Cristofaro,
Francesca
Prado,
Pietro
Sichera,
Daria
Spampinato

Abstract

Il progetto EpiCUM (Epigraphs of Castello Ursino Museum) ha perseguito l'obiettivo di valorizzare e rendere largamente fruibili le 574 epigrafi custodite all'interno del Museo Civico Castello Ursino di Catania. Le varie fasi in cui si è articolato il progetto (catalogazione e analisi autoptica del materiale; allestimento di una mostra permanente; organizzazione di un convegno internazionale; codifica di informazioni epigrafiche in EpiDoc; realizzazione di un'edizione scientifica digitale; creazione di una piattaforma web) hanno coinvolto diversi attori, tra cui gli studenti di un Liceo impegnati in buone pratiche di alternanza scuola-lavoro (PCTO).

The project EpiCUM (Epigraphs of Castello Ursino Museum) pursued the important objective of valorizing and making publicly available (in digital format) the 574 epigraphs of the Castello Ursino Museum in Catania. The various phases of the project (cataloguing and examination of the epigraphic material; setting-up of an exhibition; organization of an international scientific conference; encoding according to the EpiDoc schema; creation of a digital scientific edition; realization of a web platform) seen the involvement of different entities, among which, in particular, a group of students of a High School. Their activities represented a good example of work-related learning.

Keywords

Epigrafia digitale
Informatica umanistica
Collaborazione interdisciplinare
Alternanza scuola-lavoro (PCTO)
Edizione scientifica digitale
Museo virtuale
EpiDoci

Digital epigraphy
Digital humanities
Interdisciplinary collaboration
Work-related learning
Digital scientific edition
Virtual museum
EpiDoc

REFERENZE

1. <https://www.iccu.sbn.it/>
2. <https://edit16.iccu.sbn.it/>
3. <https://manus.iccu.sbn.it/>
4. <http://www.14-18.it/>
5. <https://www.movio.beniculturali.it/>
6. <https://alphabetica.it/web/alphabetica/>

Dalla pietra al digitale: il progetto EpiCUM tra storia e scuola

1. INTRODUZIONE

Il progetto EpiCUM (Epigraphs of Castello Ursino Museum) nasce a inizio 2016 dall'intenzione del Comune di Catania (attraverso il Museo civico Castello Ursino) e dell'Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione del Consiglio Nazionale delle Ricerche (ISTC-CNR) di Catania di valorizzare il ricco corpus epigrafico custodito all'interno del Museo, rendendolo facilmente fruibile attraverso un'interfaccia web proposta come museo digitale multicanale. Il progetto, pensato e attuato attraverso la cooperazione di attori differenti[1], si è articolato in più fasi che hanno dato alla luce prodotti di diverso genere in grado di raggiungere svariate tipologie di pubblico.

La prima fase del progetto è stata dedicata alla ricognizione e all'esame autoptico del materiale epigrafico, all'allestimento di Voci di Pietra, mostra permanente che propone una selezione di epigrafi secondo modalità di esposizione innovative, e all'organizzazione di un convegno scientifico internazionale. Questa fase, come si dirà nel successivo paragrafo, ha visto il coinvolgimento attivo del Liceo artistico M.M. Lazzaro in modalità innovative di alternanza scuola-lavoro (PCTO).

In una seconda fase si è realizzato un portale web, pensato come museo virtuale ma soprattutto come edizione scientifica digitale delle iscrizioni del Museo Civico, codificate nello standard internazionale EpiDoc.

In una terza fase si sono operati un aggiornamento dei dati presenti nella piattaforma digitale e l'introduzione di nuovi strumenti.

Tali numerose e varie attività legate a EpiCUM testimoniano i frutti di una buona collaborazione interdisciplinare che si è rivelata capace di rispondere alle attuali esigenze di ricerca scientifica e fruibilità del patrimonio storico-culturale da parte di un ampio pubblico, attraverso il sapiente impiego del digitale, supportato da precisione filologica dei dati.

Le fasi del progetto e i risultati raggiunti sono veicolati attraverso il portale web <http://epicum.istc.cnr.it>, che si realizza come collezione di schede epigrafiche scientificamente rigorose e in grado di offrire importanti strumenti agli esperti del settore, ma anche come museo digitale, accessibile a ogni tipo di pubblico, accattivante oltre che facilmente navigabile.

2. Collaborazione interdisciplinare tra enti e istituzioni differenti

Le fasi di gestazione e realizzazione delle varie attività di EpiCUM hanno coinvolto diversi attori, ognuno dei quali si è distinto per le proprie peculiarità e competenze, pur operando in continuo raccordo per la valorizzazione del materiale epigrafico (Agodi et alii, 2018).

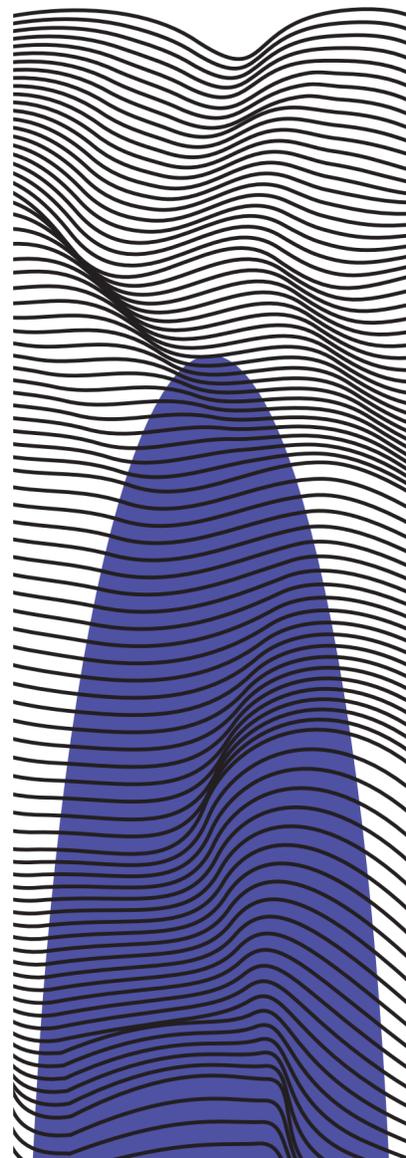
L'edizione digitale della collezione è stata curata da Jonathan Prag[2] della Faculty of Classics della Oxford University e dall'ISTC-CNR[3], a partire dagli studi di Korhonen (Korhonen, 2004). L'accertamento delle informazioni epigrafiche, il loro riscontro inventariale, la documentazione grafica e fotografica, il logo del sito, l'allestimento della mostra sono stati oggetto delle attività di alternanza scuola-lavoro (attualmente PCTO, Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento) svolte dal Liceo Artistico Statale M.M. Lazzaro di Catania, in stretta cooperazione con i curatori dell'edizione digitale e con la dirigenza e il personale del Museo. Le ricostruzioni 3D di alcuni reperti sono state realizzate dal Dipartimento di Ingegneria Civile e Architettura dell'Università di Catania. I dati delle schede epigrafiche sono stati organizzati anche come ontologia formale in collaborazione con studiosi del Dipartimento di Matematica e Informatica dell'Università di Catania (Cantone et alii, 2019). La revisione finale dei dati e la creazione di strumenti di ricerca per la piattaforma digitale hanno impegnato un tirocinio universitario e parte di un progetto di dottorato, in collaborazione con il Dipartimento di Scienze Umanistiche dell'Università di Catania. L'organizzazione del convegno scientifico internazionale si deve al proficuo dialogo tra le Università di Catania e Catanzaro. In aggiunta, soggetti privati sono stati chiamati a curare le fasi di restauro, organizzazione di eventi e diffusione delle iniziative.

Tale inedita collaborazione interdisciplinare è risultata feconda: tutti i partner hanno messo in campo le proprie capacità e fornito il proprio contributo, esprimendo in maniera costruttiva esigenze e opinioni. Il coinvolgimento di più enti di diversa natura, tradotto, dunque, in sapiente interazione tra differenti professionalità,[4] ha costituito la chiave di volta dell'intero progetto, garanzia fondamentale per l'efficacia delle azioni svolte.

In questo panorama meritevole di menzione è l'intento di rendere interoperabili i progetti EpiCUM e I.Sicily, correlando l'intero corpus delle iscrizioni del Castello con l'edizione digitale dell'intera epigrafia siciliana. Il progetto I.Sicily è entrato in connessione con EpiCUM grazie a un accordo tra il Comune di Catania e l'Università di Oxford; tale partnership ha arricchito il progetto delle competenze

epigrafiche necessarie alla catalogazione delle epigrafi e all'allestimento della mostra.

Tuttavia, la sfida più audace, ma dai risultati sorprendenti, si è rivelata la partecipazione del Liceo artistico M.M. Lazzaro nella attività di promozione del patrimonio epigrafico. Il coinvolgimento del Liceo,[5] interlocutore-destinatario insolito ma privilegiato del Museo, ha significato un novello approccio degli studenti a un tipo di bene culturale che generalmente considerano alieno pur essendo parte essenziale del proprio territorio. Essi sono stati spinti a promuovere tale patrimonio in maniera innovativa attraverso le digital humanities, nuova frontiera degli studi umanistici, e tramite l'uso di linguaggi informatici moderni e specifici (ad esempio XML/TEI). In tale prospettiva, la partecipazione degli studenti ha rappresentato anche la possibilità di riflettere su ipotetici sbocchi lavorativi nel settore dei Beni Culturali. L'attività, infatti, è andata oltre la sola esperienza didattica e ha fornito la possibilità di esplorare da vicino la complessità gestionale, amministrativa e scientifica di un museo.



3. La piattaforma digitale EpiCUM

Il progetto EpiCUM, nella globalità delle sue fasi e attività, è attualmente veicolato attraverso un portale web (<http://epicum.istc.cnr.it>) che si realizza come collezione di schede epigrafiche di robusto valore scientifico e, allo stesso tempo, come museo virtuale, attrattivo e facilmente fruibile.[6]

Tale piattaforma si è rivelata indispensabile durante il periodo di emergenza sanitaria da Covid-19 poiché non ha solo permesso la fruizione dell'intero corpus epigrafico, ma ha costituito uno strumento indispensabile per la ricerca scientifica. Il chiosco multimediale presente nel portale web (descritto dettagliatamente nel paragrafo 3.2), inoltre, consentendo la visita virtuale della mostra Voci di Pietra, allestita all'interno del Castello, ha consentito di "percorrere" le sale del Museo, nonostante esso fosse chiuso.

La piattaforma EpiCUM, che si rivela principalmente un'edizione scientifica digitale delle schede epigrafiche,[7] si realizza, allo stesso tempo, come museo multicanale progettato attraverso appropriate tecniche di responsive web design (RWD) e con opportuni fogli di stile; sono stati adottati gli standard HTML 5, CSS3 e JavaScript.

Al fine di valorizzare e promuovere l'ingente patrimonio epigrafico del Castello, sia una parte visibile nella mostra "Voci di Pietra", sia il resto attualmente non esposto al pubblico, il portale web è stato dotato di una serie di strumenti che ne facilitano la fruibilità e rispondono agli obiettivi suddetti.

Sul lato front-end, ogni pagina della piattaforma presenta un unico layout con loghi, font, menu, collegamenti ipertestuali ed altri elementi grafici utili alla navigazione e alla fruizione dei contenuti, che sono stati divisi in sezioni e sottosezioni, come nelle Figure 1 e 2.

Nello specifico, attraverso le pagine consultabili nella sezione "EPIGRAFI" è possibile esplorare la collezione epigrafica sia tramite l'elenco completo dei documenti, sia attraverso una ricerca avanzata, sia per mezzo di percorsi tematici, sia attraverso alcune ricostruzioni 3D. Le sottosezioni di "PROGETTO EPICUM" e "ATTIVITÀ" descrivono nel dettaglio tutte le fasi e le attività legate al progetto EpiCUM, compresi la mostra e il convegno internazionale. Attraverso le pagine di "RISORSE" è possibile consultare l'elenco completo dei simboli occorrenti nelle epigrafi, i segni diacritici impiegati nell'edizione scientifica digitale, la bibliografia. Infine la sezione "ABOUT" offre informazioni sia sulle scelte editoriali e di codifica applicate al portale web e all'edizione digitale, sia sui contributori coinvolti nella creazione della piattaforma.

Fig. 1

Home page del portale EpiCUM con il menu "RISORSE"



Fig. 2

Home page del portale EpiCUM con il menu "EPIGRAFI"



Fig. 3

Ricostruzione 3D di EpiCUM562"



Fig. 4

Pagina del chiosco multimediale riguardante un pannello della prima sala della mostra



3.1 La ricostruzione degli oggetti epigrafici in 3D

Accessibile dalla sezione "Epigrafi", la ricostruzione in 3D ha interessato 13 epigrafi della collezione del Museo ed è stata realizzata da alcuni studenti del Dipartimento di Ingegneria Civile e Architettura dell'Università di Catania, coordinati da Cettina Santagati, attraverso tecniche di scansione come la fotogrammetria digitale e la scansione laser. Per la visualizzazione delle immagini 3D si è impiegato il software 3DHOP prodotto dal Laboratorio di Visual Computing dell'ISTI-CNR[1] con il supporto dell'ILC-CNR[2].

La ricostruzione in 3D, di cui si può osservare un esempio in Figura 3, permette di osservare e apprezzare ogni dettaglio di ciascuna delle 13 iscrizioni scelte pur non potendo, di fatto, toccare gli oggetti. In tal modo è anche possibile svolgere un esame autoptico dei documenti epigrafici per mezzo di diversi strumenti che permettono di analizzare ogni particolare e di ricavarne le informazioni principali.

3.2 Il chiosco multimediale

Il chiosco multimediale rappresenta la versione web della postazione multimediale presente all'interno della mostra Voci di Pietra, di cui segue le stesse direttive pur differenziandosi leggermente. Fruibile sia in lingua italiana che inglese, il chiosco consente la visita virtuale di Voci di Pietra muovendosi nel percorso espositivo delle sale, come visibile nella Figura 4. È possibile, inoltre, soffermarsi su ciascuna epigrafe, osservare attentamente le immagini ad alta risoluzione, leggere commenti e informazioni, confrontare il testo delle iscrizioni in lingua antica con le traduzioni in italiano e in inglese.



4. L'edizione scientifica digitale: la collezione delle schede epigrafiche

La collezione digitale di EpiCUM è composta da 574 epigrafi provenienti principalmente da due raccolte catanesi del Settecento: quella dei monaci Benedettini di San Nicolò l'Arena e quella di Ignazio Paternò Castello, principe di Biscari. Del corpus fanno parte epigrafi greche dei periodi classico ed ellenistico, un vasto fondo di iscrizioni siciliane di epoca imperiale romana e un gruppo di epigrafi giunte a Catania da Roma, importate soprattutto per piacere antiquario; vi è inoltre un gruppo di copie e di false settecentesche che documentano, anch'esse, gli interessi del collezionismo dell'epoca. Molti anche i frammenti, quasi tutti locali.

L'edizione scientifica digitale della collezione epigrafica del Museo è stata condotta sulla base degli studi svolti da Korhonen e pubblicati nel 2004. L'edizione critica cartacea, tuttavia, è di tipo "tradizionale" e non presenta le immagini né dello specchio epigrafico né dei manufatti. I dati ricavati dalla pubblicazione di Korhonen, allora, controllati con ispezioni autoptiche in loco, sono stati aggiornati e arricchiti con l'aggiunta di fotografie ad alta risoluzione che ritraggono diversi particolari delle epigrafi e delle quali forniscono una riproduzione grafica ricca e dettagliata.

Dall'edizione sono state lasciate fuori le epigrafi collocabili nei secoli posteriori alla tarda antichità, le quali non costituiscono copie ma prodotti di età medievale o moderna. Sono state inglobate, invece, sei nuove iscrizioni e sono stati inclusi i bolli, che Korhonen passava in rassegna all'interno di un'unica sezione. Riguardo alle copie e alle iscrizioni false non sono stati corretti i molteplici errori e/o cambiamenti attribuibili al lapicida e si è stabilito di mettere un riferimento all'archetipo, se noto.

Ognuna delle 574 epigrafi è stata dotata di una singola scheda HTML semplice e intuitiva, codificata come singolo file XML visualizzabile attraverso l'interfaccia grafica o scaricabile dalla scheda stessa. Le epigrafi, infatti, oltre che valorizzate per la bellezza e la rilevanza storica, necessitano di un "volto nuovo" raggiungibile solo attraverso un linguaggio moderno, creativo, rivolto all'interlocutore autoctono e al contempo a quello virtuale.

I dati delle schede epigrafiche, che seguono i vocabolari controllati di EAGLE,[1] sono facilmente navigabili perché raggruppati

in sezioni e sottosezioni: immagini ad alta risoluzione; informazioni sull'iscrizione, sull'oggetto, sul luogo di ritrovamento, sulla collezione, con commenti chiari e scientificamente robusti; trascrizione del testo interpretativa e in EpiDoc; traduzione del testo in lingua italiana; contributori.

Si osservi che, riguardo alla trascrizione del testo, essa viene visualizzata completa dei segni diacritici secondo gli standard del sistema di Leida; riguardo alla trascrizione in EpiDoc, invece, sono stati introdotti tre nuovi elementi di marcatura per la codifica delle informazioni riguardanti l'ambito religioso, la collezione di provenienza e lo status di copia. Come visibile in Figura 5, per l'ambito religioso si è scelto di utilizzare l'elemento di marcatura TEI <domain>, con attributo type="rel", collocandolo immediatamente all'interno dell'elemento <textDesc>; per le collezioni di provenienza è stato usato l'elemento <provenance type="transferred" subtype="given"> all'interno dell'elemento <history>; per le copie è stato proposto l'elemento di marcatura TEI <derivation> (all'interno di <textDesc>), con attributo type="copy"; secondo le specifiche della codifica TEI, l'elemento <derivation> consente infatti di descrivere la natura e il grado di originalità del testo.

Fig. 5

Sezione di codice EpiDoc di EpiCUM10.xml con i tre nuovi elementi di marcatura

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<TEI xmlns="http://www.tei-c.org/ns/1.0" xmlns:rel="http://www.tei-c.org/ns/1.0" xmlns:domain="http://www.tei-c.org/ns/1.0" xmlns:provenance="http://www.tei-c.org/ns/1.0" xmlns:derivation="http://www.tei-c.org/ns/1.0" xmlns:calendar="http://www.tei-c.org/ns/1.0" xmlns:language="http://www.tei-c.org/ns/1.0" xmlns:script="http://www.tei-c.org/ns/1.0" xmlns:uri="http://www.tei-c.org/ns/1.0" xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance" xsi:schemaLocation="http://www.tei-c.org/ns/1.0 http://www.tei-c.org/ns/1.0/tei.xsd http://www.tei-c.org/ns/1.0/rel.xsd http://www.tei-c.org/ns/1.0/provenance.xsd http://www.tei-c.org/ns/1.0/derivation.xsd http://www.tei-c.org/ns/1.0/calendar.xsd http://www.tei-c.org/ns/1.0/language.xsd http://www.tei-c.org/ns/1.0/script.xsd http://www.tei-c.org/ns/1.0/uri.xsd">
  <textDesc type="text" >
    <rel type="rel" domain="religion" />
    <textDesc />
  </textDesc>
  <history type="transferred" subtype="given" />
  <derivation type="copy" />
  <calendar n="Julian" />
  <language ident="en" />
  <script ident="lat" />
  </TEI>
```

Si può accedere alle schede epigrafiche sia attraverso l'elenco completo, presente in Figura 6, che può essere disposto in ordine crescente o decrescente scegliendo il numero di riferimento (EpiCUM, Korhonen, inventario), sia tramite una ricerca avanzata

Fig. 6

Elenco delle epigrafi della collezione



È possibile inoltre esaminare le epigrafi attraverso percorsi tematici, che raggruppano le iscrizioni in base a caratteristiche particolarità, distinguibili in Figura 7 (collezione di provenienza, lingua, ambito religioso, periodo, copie).

Fig. 7

Percorsi tematici

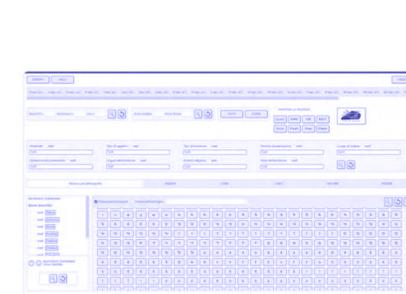


5. La ricerca avanzata

Le informazioni epigrafiche possono essere interrogate opportunamente eseguendo varie tipologie di ricerche semplici e avanzate, si veda Figura 8. Le ricerche possono essere combinate interattivamente con operatori booleani ottenendo interrogazioni sempre più mirate e complesse. Queste funzionalità sono gestite da un apposito modulo di ricerca progettato per rendere possibile ricercare i dati epigrafici in maniera varia ed articolata, combinando tra loro interrogazioni – query (di ricerca) – effettuate in sequenza attraverso l'uso di uno stack di memorizzazione in cui le query stesse possono essere via via salvate. Una volta che le query vengono salvate nello stack, queste ultime possono essere logicamente combinate tra loro, richiamandole opportunamente, attraverso gli operatori logici di congiunzione, disgiunzione e negazione, ottenendo query più complesse e raffinate. Le query non originate mediante questo processo di combinazione logica che usa lo stack sono le query elementari. Si possono effettuare diverse tipologie di query elementari, corrispondenti ai diversi tipi di dati epigrafici, sia relativamente al supporto sia all'iscrizione: nello specifico, ad esempio, sono possibili query di ricerca per datazione dell'epigrafe (con e senza linea del tempo e per intervallo di date), query di ricerca riguardanti il supporto (materiale, tipo d'oggetto), query di ricerca riguardanti l'iscrizione (religione...), parole nel testo (maiuscole, minuscole...) utilizzando la tastiera in greco qualora si stia effettuando una ricerca su un'iscrizione in greco antico (tastiera estensibile con segni diacritici), query di ricerca per nomi, pensata per lo svolgimento di interrogazioni onomastiche e prosopografiche riguardanti le persone o le gentes attestate all'interno delle iscrizioni.

Fig. 8

Ricerca avanzata



6. Organizzazione in ontologie formali: EpiONT

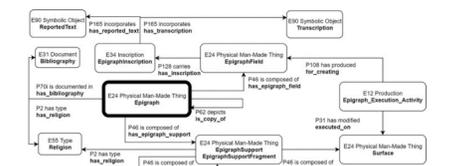
Nella moderna visione di web semantico i dati leggibili dalla macchina permettono agli agenti software di manipolare le informazioni per conto di agenti umani. L'informazione web deve poter essere elaborata e integrata automaticamente dalle macchine e i dati devono essere accessibili e modificabili a livello globale. Inoltre, attraverso l'uso di sistemi di ragionamento automatico, è possibile testare esplicitamente la coerenza dei dati, ed estrarre e dedurre informazioni implicite racchiuse nei dati stessi, con conseguente ampliamento della conoscenza. Informalmente, nel contesto dell'informatica, un'ontologia definisce un insieme di classi e relazioni che costituiscono la base di conoscenza semantica modellante un determinato dominio del discorso. Al fine di poter elaborare in maniera automatizzata ed efficace il contenuto dell'informazione, favorendo e semplificando al contempo l'organizzazione e l'interoperabilità, le applicazioni software richiedono un linguaggio formalizzato sufficientemente espressivo e potente per rappresentare e descrivere le informazioni stesse. Ciò risulta essere particolarmente importante nel caso del web e dei contenuti distribuiti. A questo scopo, il World Wide Web Consortium (W3C) ha identificato il linguaggio OWL (oggi disponibile nella versione OWL-2) come lo standard per rappresentare le ontologie.

Nel caso delle edizioni scientifiche digitali, a supporto e completamento delle stesse, può risultare di particolare interesse esplicitare e condividere la conoscenza circa il sussistere di determinate relazioni tra le entità descritte e rappresentate in forma testuale attraverso l'edizione e tra queste entità e il mondo esterno. A tal fine, le entità e relazioni interessanti possono essere formalmente modellate in un'apposita ontologia dedicata, da implementare, in ultima analisi, mediante il linguaggio OWL, rendendola così disponibile e fruibile attraverso il web. Il progetto EpiCUM implementa un esempio di una tale "prassi" di modellazione formale attraverso la realizzazione dell'ontologia EpiONT, sviluppata dalla collaborazione tra l'ISTC-CNR di Catania e il Dipartimento di Matematica e Informatica dell'Università di Catania. EpiONT costituisce la base di conoscenza semantica del dominio delle epigrafi del Castello Ursino. Essa si basa sul ben noto modello concettuale CIDOC-CRM, standard internazionale per l'integrazione e lo scambio di informazioni nel contesto del patrimonio culturale[1]. CIDOC-CRM si

compone di due tipi principali di primitive, ovvero le classi CRM, identificate dai nomi E1, E2, ... e le proprietà CRM, denominate P1, P2, ... che servono a modellare rispettivamente oggetti e relazioni sottostanti una data realtà. Infatti, le entità coinvolte nell'ontologia EpiONT, che descrivono istanze del mondo reale (come supporti epigrafici fisici, luoghi, date, ecc.) possono essere rappresentate in termini di sottoclassi delle classi CRM (ad esempio le classi E19 (Physical Object), E53 (Place), E50 (Date)), mentre le relazioni tra le entità possono essere implementate collegando le sottoclassi che le rappresentano attraverso proprietà CRM o loro concatenazioni (propertychain). La Figura 9, tratta da una pagina del sito EpiCUM, riporta una rappresentazione semplificata, ad alto livello, di una parte dello schema ontologico di EpiONT assieme ad una breve descrizione dell'ontologia stessa, all'interno delle iscrizioni.

Fig. 8

Ontologia EpiONT



7. L'allestimento della mostra

Nel corso della trattazione si è fatto riferimento alla mostra permanente Voci di Pietra, che ha costituito uno dei più importanti risultati del progetto EpiCUM e ha reso visibile la portata dell'intervento di valorizzazione compiuto sulla collezione epigrafica.

La progettazione della mostra ha coinvolto tutti i partner attivi nel progetto e, in particolare, circa duecento studenti dei diversi indirizzi del Liceo Artistico Lazzaro (sezioni Design, Video e Multimedialità, Grafica). In tale occasione gli studenti, sotto la guida dei docenti tutor e degli esperti, hanno indossato le vesti di consapevoli operatori del Museo, studiando innovative strategie di allestimento, progettando e realizzando strumenti all'avanguardia.

Il percorso espositivo della mostra, inaugurata nel luglio del 2017, è dislocato all'interno di tre sale nel lato est del Museo Civico Castello Ursino. La prima presenta un'introduzione all'epigrafia antica in Sicilia e conduce nel mondo funerario dell'antica Roma. La seconda è costituita da una selezione di iscrizioni ufficiali pubbliche della Catania romana. Infine nella terza vengono esposti alcuni epitaffi funebri della Catania antica, pagana, cristiana ed ebraica. A queste tre sale è stato aggiunto un percorso romano, itinerario di reperti variamente collegati ai documenti epigrafici della mostra, snodato lungo tutto il primo piano e nel cortile del Museo.

La mostra è stata ideata e realizzata a forte impatto didattico, secondo modalità inedite e innovative, puntando sulla comprensione del contenuto e del contesto delle epigrafi, evocativi del loro ambito di provenienza. Si è inoltre cercato di semplificare e proporre visivamente alcune questioni storiche o iconografiche connesse alle iscrizioni scelte: l'esempio più calzante è rappresentato dall'ipotesi restitutiva di una statua perduta della Venus Victrix Ibleense, che sormontava una base di statua con iscrizione proveniente da Paternò. L'iconografia della statua, scomparsa già all'epoca del ritrovamento della base e ricostruita attraverso le testimonianze numismatiche successive al I secolo a.C., è stata resa attraverso una silhouette in plexiglass, collocata sul piccolo basamento che reca incisa la dedica alla dea, visibile in Figura 10.

Fig. 10

Sezione di codice EpiDoc di EpiCUM10.xml con i tre nuovi elementi di marcatura



Altrettanto innovativo si è rivelato l'impiego di video, ideati e interamente realizzati dagli allievi del Liceo. Gli studenti – indossati i panni di sceneggiatori, registi, attori, montatori – hanno saputo ben tradurre le conoscenze acquisite in immagini, in particolare in due filmati, veri e propri esempi di storytelling per immagini, di cui si possono vedere alcune immagini nelle Figure 11 e 12: uno sul mito di Amfinomos e Anapias, i “fratelli pii” che, secondo la leggenda, salvarono gli anziani genitori da una spaventosa eruzione dell'Etna, portandoli sulle loro spalle (<http://epicum.istc.cnr.it/EPICUM/chiosco/VIDEO-PII.mp4>); l'altro sulle tecniche antiche e moderne dell'incisione della pietra (http://epicum.istc.cnr.it/EPICUM/chiosco/kiosk_10.html).

Fig. 11

Video sui “fratelli pii”



Fig. 12

Video sulle tecniche dell'incisione della pietra



La presenza all'interno del percorso espositivo del chiosco multimediale touch, presente nelle Figure 13 e 14, ha consentito di esplorare il materiale esposto, di approfondire i contenuti delle epigrafi ma anche di accedere alle schede epigrafiche ricavate dai dati dei file in XML/EpiDoc.

Fig. 13-14

Postazione chiosco nella terza sala



Si osservi che nel percorso espositivo sono presenti anche ricchi pannelli didattici, la restituzione grafica di una tomba a edicoletta, la ricostruzione stilizzata di un colombario (con gli epitaffi funerari), come in Figura 15.

Fig. 15

Ricostruzione di un colombario



Il museo è stato fornito di tabelloni con la mappa di Catania, come nelle Figure 16, 17 e 18, che mostra i luoghi di ritrovamento delle epigrafi catanesi e il loro rapporto con le più importanti costruzioni antiche della città; in tal modo la mappa è diventata il punto di partenza ideale per la visita dell'antica Catania e dei suoi edifici.

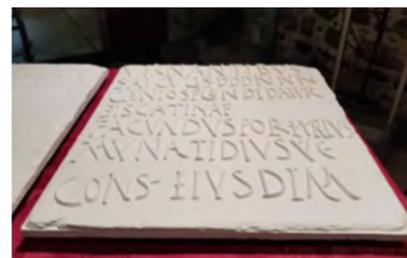
Fig. 16-17-18

Mappa di Catania con luoghi di ritrovamento delle epigrafi



Fig. 19 e 20

Calchi tattili in gesso



La mostra, grazie ai pannelli espositivi illustrati, ai video, al chiosco e alle altre risorse, evoca atmosfere ed emozioni che imprimono nel visitatore il contenuto culturale avvicinandolo a un passato spesso ostico e, talvolta, criptico. Il percorso nelle sale conduce allora in un onirico viaggio nel tempo, che trova nel rigore scientifico la sua guida privilegiata.

8. Buone pratiche di PCTO: le attività del Liceo M.M. Lazzaro

Come accennato in precedenza, buona parte della prima fase del progetto EpiCUM è stata oggetto delle attività di alternanza scuola-lavoro (attualmente "PCTO") "Epicum - Una Mostra Dalla A alla Z" svolte dagli studenti del Liceo artistico M.M. Lazzaro di Catania. L'idea del coinvolgimento del Liceo è scaturita dalle indicazioni del MiBACT in merito all'educazione al patrimonio culturale, e soprattutto dalle raccomandazioni del MIUR in relazione alle buone pratiche di PCTO. Lo scopo era quello di instillare negli studenti coinvolti la consapevolezza della condivisione del patrimonio culturale, tramite una didattica innovativa che li ponesse come soggetti attivi della valorizzazione dei beni archeologici, architettonici e artistici, e li mettesse in dialogo con l'educazione all'arte, alla cultura, alla legalità, alla Costituzione e alla Cittadinanza.

La sfida è apparsa ardua sin dal primo momento, perché legata a un settore altamente specialistico del patrimonio e di non immediata empatia, a maggior ragione se si considera che gli studenti del Liceo Artistico, la cui formazione è principalmente basata su un tipo di cultura materiale, non avevano alcuna familiarità con le lingue antiche. Tuttavia tale sperimentazione è risultata immediatamente fruttuosa, proprio in virtù della sensibilità degli studenti verso l'oggetto come prodotto artigianale-artistico.

Le attività hanno riguardato il triennio 2015-2018 e si sono concretizzate in tre tappe principali.

Il primo anno (cominciato nel secondo quadrimestre) ha preso avvio con un percorso di preparazione, attraverso la frequenza di seminari formativi e di orientamento. In particolare, sono state fornite nozioni di epigrafia, informazioni sulle modalità di utilizzo delle iscrizioni nel mondo antico e sul loro valore di documento storico, ma anche sulle tecniche antiche e moderne di scrittura su pietra. Sono state trasmesse, inoltre, le prime conoscenze dei metodi digitali. Successivamente il "laboratorio" degli studenti ha preso forma nei magazzini del Museo Civico Castello Ursino, fucina di tecniche, competenze, creatività. Essi hanno lavorato direttamente sul materiale epigrafico, nelle fasi di pulitura, restauro, esame autoptico, fotografia scientifica. Gli studenti hanno provato così l'esperienza di toccare con mano i manufatti antichi e di avvicinarsi al mondo della ricerca apprendendo nuove conoscenze su temi generalmente non approfonditi.

Il secondo anno è stato interessato dalle operazioni di progettazione della mostra permanente "Voci di Pietra". Le attività di gestazione e allestimento del percorso espositivo della mostra hanno consolidato il rapporto tra scuola, territorio, mondo della ricerca scientifica e della conservazione dei Beni Culturali. La realizzazione della mostra "Voci di Pietra" ha permesso agli studenti di verificare le proprie conoscenze e competenze su un prodotto concreto, non mirato alla sola valutazione scolastica. Gli allievi hanno maturato così un forte senso di responsabilità scaturito dal continuo confronto con le richieste e le verifiche degli esperti e dei docenti.

L'ultimo anno ha riguardato una prima codifica delle schede epigrafiche all'interno del portale web e la disseminazione dei contenuti della mostra e delle competenze sviluppate attraverso video, articoli e social. Tutte le fasi sono state infatti documentate dagli stessi allievi, che sono stati coinvolti in prima persona nella disseminazione della loro esperienza attraverso i social media e in particolare tramite Facebook. Tra i video creati, il filmato realizzato per il concorso nazionale "Storie di alternanza"

(http://epicum.istc.cnr.it/alternanza-scuola-lavoro/#fvp_1.11s), promosso dalle Camere di Commercio, ha ricevuto il primo premio nel settore dei Licei della Sezione Locale Sicilia Orientale (Sessione I Semestre 2018).

Ognuna di queste fasi è avvenuta sotto l'attenta supervisione dei docenti, delle professionalità del Museo, degli esperti dell'ISTC-CNR e degli specialisti dell'Università di Oxford.

La pluriennale collaborazione con il Liceo M.M. Lazzaro si è rivelata, allora, un buon esempio di alternanza scuola-lavoro (PCTO), poiché ha prodotto negli studenti le competenze trasversali cui la scuola mira: abilità nel decodificare testi e selezionare dati; problem solving; capacità di lavorare in squadra; spirito di cooperazione e di iniziativa; autonomia decisionale ed organizzativa; adattamento a luoghi e tempi diversi.

Il ruolo formativo delle attività non si è esaurito nel fornire nuove conoscenze specifiche negli ambiti dell'archeologia, dell'epigrafia, della catalogazione digitalizzata, della fotografia scientifica. Gli studenti hanno sviluppato la consapevolezza di appartenere a un patrimonio di cui si sono sentiti studiosi, sostenitori, garanti.

L'esperienza ha poi condotto al raggiungimento dell'obiettivo primario dell'alternanza scuola-lavoro: l'orientamento consapevole nel mondo del lavoro. Gli allievi hanno potuto sperimentare, infatti, i ritmi lavorativi a contatto con le diverse professionalità dei Beni Culturali, negli uffici, nelle sale, negli ambienti della biblioteca e dei magazzini.

È innegabile, d'altro canto, la portata del contributo apportato dagli studenti al progetto EpiCUM.

"Epicum - Una Mostra Dalla A alla Z" si è rivelato non solo un ottimo esempio di alternanza scuola-lavoro (La Manna, 2017), ma anche fonte d'ispirazione e modello per altri Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO) realizzati successivamente in Sicilia e in tutta Italia.

Le Figure 21, 22, 23 e 24 illustrano diverse fasi del percorso formativo.

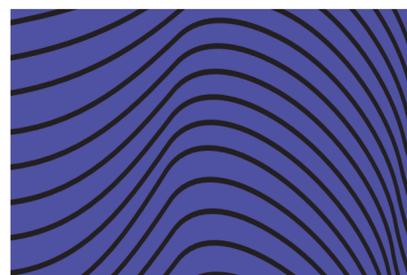


Fig. 21

Lezione frontale di Prag su alcune nozioni di epigrafi



Fig. 22

Spampinato illustra agli studenti alcune nozioni di EpiDoc



Fig. 23

Alcune fasi del lavoro sul materiale epigrafico: riscontro bibliografico, esame autoptico, pulitura



Fig. 21

Lezione frontale di Prag su alcune nozioni di epigrafi



9. La fase finale del progetto EpiCUM e le prospettive future

L'ultima fase del progetto EpiCUM, svolta in pieno periodo pandemico, ha riguardato l'aggiornamento dei dati presenti nel museo digitale, il controllo delle informazioni contenute nelle schede epigrafiche e l'aggiunta di nuovi elementi e strumenti di indagine. Questa fase è stata motivo di coinvolgimento dell'Università degli Studi di Catania, in particolare nell'ambito di un tirocinio formativo e di parte di un progetto di dottorato. Il tirocinio è stato svolto da due studentesse del corso di laurea magistrale in Scienze del testo per le professioni digitali, con la supervisione degli specialisti dell'ISTC-CNR di Catania. Le due studentesse, giovani esperte di DH e del linguaggio informatico TEI/XML, hanno potuto apprendere e sperimentare lo standard EpiDoc effettuando il controllo e la correzione dei dati delle schede epigrafiche e aggiungendone di nuovi. Le abilità di codifica testuale e le nuove competenze acquisite specificatamente per l'ambito epigrafico sono state sperimentate, inoltre, nella creazione di alcune schede inedite. Le studentesse hanno potuto così cimentarsi nella codifica ex novo di iscrizioni, nella traduzione italiana di testi in lingua antica, nell'elaborazione di commenti scientifici.

In prima posizione tra i futuri obiettivi di EpiCUM si colloca l'intento di rendere il portale web interoperabile con gli altri database epigrafici afferenti al circuito EAGLE. Si è detto in precedenza dell'attuale connessione con I.Sicily. Nell'imminente futuro si intende collegare le schede alle altre principali raccolte epigrafiche: EAGLE, Trismegistos,[1] EDF,[2]

In secondo luogo, si ritiene fondamentale rendere disponibile la precisa posizione geografica di ritrovamento dei documenti epigrafici, attraverso coordinate geografiche: ogni scheda sarà dotata della geolocalizzazione dei luoghi di rinvenimento, se essa è conosciuta o ricavabile dalle principali pubblicazioni a riguardo.[3]

Infine, sarà completata e resa disponibile la traduzione dell'intero portale in lingua inglese, sia delle pagine descrittive del portale sia dei dati delle schede XML (che già contengono molte informazioni in doppia lingua), così come già è fruibile sia in lingua italiana che in lingua inglese il chiosco multimediale, con l'insieme delle informazioni sulle iscrizioni in mostra.

Ringraziamenti

Il progetto EpiCUM è stato, in parte, finanziato da Patto per Catania a valere sul Fondo Sviluppo e Coesione 2014-2020: Piano per il Mezzogiorno.

Agodi, S., Cristofaro, S., Noto, V., Prag, J.R.W., Spampinato, D. (2018). Una collaborazione tra museo, enti di ricerca e scuola: l'epigrafia digitale e l'alternanza scuola lavoro, in *Umanistica Digitale* 2, pp. 207-224.

Cantone, D., Nicolosi-Asmundo M., Santamaria, D.F., Cristofaro, S., Spampinato, D., Prado, F. (2019). An EpiDoc ontological perspective: the epigraphs of the Castello Ursino Civic Museum of Catania via CIDOC CRM, in *Archeologia e Calcolatori* 30, pp. 139-157.

Cristofaro, S., Spampinato, D. (2019). EpiCUM. Un museo epigrafico digitale per visitatori e specialisti, in S. Allegrezza (Ed.), *AIUCD2019 - Book of Abstracts*. Udine: In: *Quaderni di Umanistica Digitale*, pp. 157-163.

Cristofaro, S., Spampinato, D. (2020). Aspetti funzionali e implementativi del Museo epigrafico digitale EpiCUM, in *Umanistica Digitale* 9, pp. 61-77.

Korhonen, K. (2004). Le iscrizioni del Museo Civico di Catania. Storia delle collezioni - Cultura epigrafica - Edizione, Societas Scientiarum Fennica, Helsinki.

La Manna, F. (2017). Il potenziamento dell'offerta formativa e l'alternanza scuola-lavoro. Le buone pratiche, in *Novecento.org*, n. 8, agosto 2017.

Prag, J.R.W., Chartrand, J. (2018). I.Sicily: Building a Digital Corpus of the Inscriptions of Ancient Sicily, in A. De Santis and I. Rossi (eds.), *Crossing Experiences in Digital Epigraphy* (Warsaw: De Gruyter Open), pp. 240-252.

[1] Trismegistos è un portale interdisciplinare di risorse papirologiche ed epigrafiche, che fornisce tutte le informazioni riguardanti tutti i testi dell'antichità, facilitando così la ricerca interculturale e interlinguistica.

[2] EDF - Epigraphic Database Falsae si pone l'obiettivo di rendere accessibile tramite un unico portale tutti i falsi epigrafici prodotti in Italia dal medioevo a oggi.

[3] Attualmente le schede epigrafiche forniscono informazioni soltanto sulle città di ritrovamento e non sul luogo specifico. Le denominazioni antica e moderna della città fanno riferimento a un identificativo unico nei repertori Pleiades, per i nominativi antichi, e GeoNames, per quelli moderni.

[1] Istituto di Scienza e Tecnologie dell'Informazione "A. Faedo" del CNR.

[2] Istituto di Linguistica Computazionale "Antonio Zampolli" del CNR.

[1] ISTC-CNR di Catania, Università di Oxford, Università di Catania, Museo civico Castello Ursino, Liceo artistico M.M. Lazzaro.

[2] Jonathan Prag, docente di Ancient History dell'Università di Oxford, è a capo del progetto I.Sicily - Building a digital corpus of Sicilian inscriptions, che persegue l'obiettivo di catalogare in EpiDoc l'intero patrimonio epigrafico della Sicilia antica dal VII sec. a.C. al VII sec. d.C. (Prag et Chartrand, 2018).

[3] In particolare da Daria Spampinato, Salvatore Cristofaro, all'ora direttore Rosario Falcone.

[4] Epigrafisti, storici, storici dell'arte, archeologi, architetti, umanisti digitali, informatici, grafici, operatori museali.

[5] Per il dettaglio sulle attività oggetto del progetto di alternanza scuola-lavoro (PCTO) svolto dal Liceo M.M. Lazzaro si veda infra.

[6] A proposito della piattaforma EpiCUM, museo digitale epigrafico (Cristofaro et Spampinato, 2019) e (Cristofaro et Spampinato, 2020).

[7] si veda infra.



Marco Passarotti

è Professore Ordinario di Glottologia e Linguistica presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano. I suoi interessi di ricerca si concentrano sulla Linguistica Computazionale e, nello specifico, sullo sviluppo, l'uso e la distribuzione di risorse linguistiche e strumenti di trattamento automatico della lingua latina. Dal 2006 guida il progetto della Index Thomisticus Treebank. Nel 2009 ha fondato il centro di ricerca CIRCSE, di cui è attualmente Direttore. Dal 2018 è Principal Investigator di un ERC Consolidator Grant (LILa: Linking Latin).



Grazia Biorci

è ricercatrice del CNR-IRCrES. Le sue ricerche riguardano la linguistica e la lessicologia italiana. I suoi interessi riguardano principalmente lo studio della lingua tecnica e scientifica dell'italiano antico e lo studio delle formazioni fisse e del linguaggio figurato nel lessico italiano contemporaneo. Dal 2010 il suo lavoro si è rivolto allo studio dell'insegnamento dell'italiano contemporaneo agli stranieri e allo studio linguistico della lingua italiana nella letteratura della migrazione pubblicata in Italia. Attualmente sta conducendo progetti di DLI per la valorizzazione e il riuso dei Beni Culturali bibliografici specializzati. Fra le sue pubblicazioni in quest'ultimo ambito, il manuale *Macchineggno: lavoro, scienza, energia tra il XVI e il XIX secolo* (Moncalieri TO, 2020); (con A. Emina, M. Puliga, L. Sella e G. Vivaldo) *Moods of Socio-economic Crisis: Tweet-tales* (Berlino, 2017); (con C. Basili e A. Emina) *Digital Humanities and society: An impact requiring intermediation* (Bologna, 2017); (con M.R. Cotza) *Da invisibili a fruibili. Stato attuale della biblioteca ISLM* (Roma, 2012). Ha inoltre curato mostre ed esposizioni, realizzato prodotti multimediali, fra cui il video *Patrimonio culturale, ingegno e tecnologia: dall'energia muscolare all'energia atomica verso l'energia pulita e rinnovabile* (2019).



Giancarlo Birello

(giancarlo.birello@ircres.cnr.it) è responsabile della Biblioteca Manager presso l'ufficio IT di CNR-IRCrES, referente regionale per l'infrastruttura di rete CNR Piemonte e Access Point Manager per il GARR. Ha iniziato ad usare programmi open source per la conservazione e presentazione di oggetti digitali dieci anni fa, ha implementato la biblioteca digitale Byterfly e altri repository, è coinvolto in alcune comunità internazionali per lo sviluppo di ultima generazione.



Antonella Emina

è primo ricercatore del CNR-IRCrES. Partendo da una formazione legata all'analisi del testo, alla critica letteraria e alle filologie straniere, i suoi interessi sono rivolti all'espressione narrativa come fondamento dell'identità culturale; la narrazione di paesaggi naturali o culturali; l'approccio digitale al patrimonio immateriale di cui ha approfondito questioni metodologiche legate alla gestione, conservazione, analisi e restituzione alla fruizione sia degli studiosi sia di un vasto pubblico. Autrice di monografie e numerosi saggi, tra cui *Suzanne Césaire: prélude à l'épistémologie d'une complexité* (Roma, 2021); (con G. Biorci, M. Puliga, L. Sella e G. Vivaldo) *Moods of Socio-economic Crisis: Tweet-tales* (Berlino, 2017) e (con C. Basili e G. Biorci) *Digital Humanities and society: An impact requiring intermediation* (Bologna, 2017).



Anna Perin

(anna.perin@ircres.cnr.it) è fondatore della Biblioteca CNR-IRCrES dove svolge tutte le attività di back office e front office per i propri utenti, servizi di reference e di orientamento per l'utilizzo delle risorse della biblioteca e document delivery. Si occupa della realizzazione e gestione dei siti web di Istituto. Ha sviluppato competenze sui repository di ultima generazione occupandosi in particolare di metadati, policy, usabilità e fruibilità per l'utente.



Isabella Maria Zoppi

PhD in Anglophone Literatures and Cultures, è primo ricercatore presso CNR-IRCrES. I suoi interessi principali sono l'espressione narrativa e artistica come fondamento dell'identità culturale; la narrazione di paesaggi naturali o culturali come espressi da codici orali, artistici e narrativi; l'approccio digitale al patrimonio immateriale e la gestione degli archivi di memoria riguardanti storia, cultura e narrazione. Tra le sue pubblicazioni più recenti, il saggio *La terza dimensione dei paesaggi di Francesco Biamonti* (Quaderni Ircres, 2018) e il contributo *Di palloni e di note. Il calcio nella popular music italiana* (Il Mulino, 2020), *Diavolo rosso e altre storie: gli eroi delle due ruote cantate* (Frame, 2020).



Mario Fois

ISIA Roma Design, Socio fondatore della Vertigo Design opera nel campo del Visual Design negli ambiti dell'immagine coordinata, dell'information design, del multimedia design e dell'allestimento, ed ha realizzato numerosi progetti per aziende ed istituzioni italiane ed internazionali. Insegna comunicazione visiva all'ISIA Roma Design e all'accademia Rufa e ha insegnato presso il Corso di Laurea di Disegno Industriale e al MasterUX dell'Università di Roma La Sapienza. Con Vertigo Design ha ricevuto una Menzione d'Onore al "Compasso d'Oro" dell'ADI (il più importante riconoscimento del design italiano) e il Premio PA Sostenibile per il Digital Heritage System, collaborando anche alla realizzazione di numerosi mostre ed eventi culturali ricevendo altri riconoscimenti. È stato redattore della rivista *Progetto Grafico* e collaboratore con *diid - disegno industriale* ed è Art Director della rivista *Civiltà delle Macchine*. È socio AIAP e BEDA.



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.



Lorella Cela

Feltre (BL), laureata in Sociologia (indirizzo di Progettazione e innovazione sociale) presso l'Università degli Studi di Trento, attualmente prosegue gli studi in magistrale nel corso di laurea di Gestione delle organizzazioni



Raffaella Calgaro

docente di Italiano e Storia, fa parte di un gruppo di ricerca di INDIRÈ 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: *"Madrì"*; *"Adele Pergher-profuga"*; lo spettacolo: *"DER Musik macht frei"* (scrittura e regia)



Gabriele Laffranchi

insegna filosofia e storia al liceo. Si è laureato in Scienze filosofiche presso l'Università Ca' Foscari di Venezia, dopo aver conseguito il titolo triennale presso l'Università di Tor Vergata a Roma. È stato professore presso l'Urafiiki Carovana School di Nairobi (Kenya) nell'AS 2015/2016. Da oltre 6 anni è responsabile comunicazione e relazioni per RomanaDisputationes e dal 2020 è ideatore e direttore di *Cosmopolites - Percorsi per l'Educazione civica*. È fondatore e vicepresidente dell'Associazione Apis - Amore per il Sapere che si occupa di progetti di innovazione ed eccellenza didattica.



André Frota Contreras Faraco

Arquiteto e Urbanista graduado pela Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP), mestrando em Arquitetura e Urbanismo no Instituto de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (IAU-USP), Pesquisador do Núcleo de Apoio à Pesquisa em Estudos de Linguagem em Arquitetura e Cidade (N.E.L.A.C.). Filiado como Jovem Pesquisador do ICOMOS-Brasil. Presidente do Conselho de Defesa do Patrimônio Cultural de Santa Bárbara d'Oeste (fevereiro/2021-março/2022). Recebeu o prêmio "Destaque Cultural do Ano 2020 - Categoria Patrimônio Histórico-Material" da Câmara Municipal de Santa Bárbara d'Oeste. frotafaraco@gmail.com <http://lattes.cnpq.br/8343735003422228>



Sandra Schmitt Soster

Publicitária, Arquiteta, Mestre e Doutoranda em Arquitetura e Urbanismo na USP, Gestora de GIAM & Cultura da Wikimedia Brasil, Membro do Comitê ICOMOS-Brasil Interpretações, Educação e Narrativas Patrimoniais, Membro da Rede Paulista de Educação Patrimonial (REPEP), Membro do Comitê América do projeto RWYC, Membro do projeto www.ipatrimonio.org. Desenvolve pesquisas e atividades educativas em inventários participativos, participação cidadã, mídias digitais e direito à memória. soster.heritage@gmail.com <http://lattes.cnpq.br/9177354683297726>



Fabiola Colmenero Fonseca

Investigadora en el Instituto de Tecnología de los Materiales, ETS Ingenieria de Edificación, Universitat Politècnica de València, España. colmenerof@outlook.com



Alejandro Guzmán Ramírez

Profesor Investigador de Tiempo Completo, Departamento de Arquitectura, Universidad de Guanajuato, México. alejandroguzman06@gmail.com



Diana María Blanco Ramírez

Profesora Asociada, Programa de Arquitectura Universidad Jorge Tadeo Lozano Seccional del Caribe, Cartagena de Indias, Colombia dianam.blanco@utadeo.edu.co



Mariana Flores García

Investigadora del Área de Posgrados, Universidad Americana de Europa, UNADE, mariana.flores@aulagrupos.es



Ivonne Lorena Mella Vidal

Universidad de Concepción, Chile. imella@udec.cl



Aditi Misra

President RWYC Asia India Chapter



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.



Monica Cavallini

è responsabile della nuova area eSchool - Digital High Tech Academy di Liguria Digitale, area che vuole creare una sinergia virtuosa con quanto già in atto in Regione Liguria in tema di didattica innovativa digitale e, più in generale, di formazione rispetto alle nuove competenze necessarie al long life learning e al cittadino nell'era digitale. Per la stessa Liguria Digitale, società in house di Regione Liguria, coordina anche il Progetto Scuola Digitale Liguria, di cui è Project Manager dal 2016. Nel corso della sua storia aziendale, iniziata nel 1990, ha lavorato nell'ambito dei Servizi di e-government, in numerosi Gruppi di Lavoro interregionali sui temi dell'innovazione e della cooperazione applicativa nella PA, in ruoli di staff e assistenza tecnica sui temi dell'Amministrazione Digitale e TIC presso il Settore Informatica regionale.



Dunia Pepe

è ricercatrice in INAPP, dove si occupa di professioni e competenze per l'innovazione e lo sviluppo sostenibile, e professore presso il Dipartimento di Scienze della Formazione dell'Università Roma Tre. Collabora con la Rivista AgendaDigitale.com. Tra gli altri libri ha pubblicato, nel 2010, Apprendimento e nuove tecnologie (con V. Castello, FrancoAngeli, Milano) e, nel 2001, Le parole nel tempo (con D. De Masi, Guerini, Milano).



Debora Vitali

è pedagoga specializzata in disabilità uditiva, DSA e autismo. Collabora con Dunia Pepe presso l'Università di Roma Tre per l'insegnamento del Laboratorio di metodologie della formazione professionale.



Maria Giulia Rinaldi

è una storica dell'arte, si è laureata presso l'Università degli studi di Roma Tre e l'Alma Mater Studiorum-Università di Bologna. Ha conseguito un diploma nella gestione informatica e multimediale delle collezioni presso la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando (Madrid) con cui oggi continua a collaborare per la realizzazione del libro multimediale su Giambattista Piranesi. Ha lavorato negli ultimi due anni nello sviluppo e reingegnerizzazione della nuova banca dati dell'Istituto centrale per la grafica di Roma, "Calografica", e attualmente sta curando la transizione del nuovo catalogo digitale del museo di Galleria Borghese in corso di pubblicazione.



Marco Cappellini

Fiorentino, ingegnere elettronico, alla fine degli anni '90 direttore tecnico del progetto HYPERMUSEUM per il Consorzio CIVITA. Dal 1999 co-founder e CEO di Centrica (www.centrica.it), azienda first mover nel settore digital imaging - digitalizzazione diretta high-res Gallerie degli Uffizi - e nel software abilitante come l'Internet image server XImage@ alla base di Uffizi Touch@ portato a EXPO Shanghai anche con la mostra digitale Uffizi Virtuale. Dal 2010 co-founder e Presidente di ViDiTrust (http://www.viditrust.eu) dedicata all'anticontraffazione e alla sicurezza. Dal 2015 co-founder e CEO di Virtuality, startup spinoff di Centrica, focalizzata nella produzione di mostre digitali immersive&interattive ("Uffizi Virtual Experience", "Renaissance Experience") portate a Milano, Lipsia (Germania) e a Shenzhen (Cina). Dalla fine del 2019 impegnato sul progetto EdTech ArtCentrica (https://www.artcentrica.com), premiata da National Geographic nei GES Awards, accelerata da MindTEC, IMPACT EdTech e da FuturED, controllata da Centrica e divenuta startup innovativa a Marzo 2022, nella quale ricopre il ruolo di CEO e co-founder. https://www.linkedin.com/in/marco-cappellini-42b250/



Chiara Bimbi

Storica dell'Arte. Dopo essersi laureata all'Università degli Studi di Firenze, entra nel mondo dell'arredamento di interni e svolge una breve esperienza lavorativa a Londra. Rientrata in Italia a causa della pandemia consegue, presso l'Università degli Studi di Siena, i crediti necessari per l'insegnamento e si interessa così di pedagogia e psicologia dell'apprendimento. Dopo aver lavorato come insegnante di italiano in una scuola per stranieri di Firenze entra nel team di Centrica dove si occupa del settore educativo.



Eleonora Giovannini

Laureata in Comunicazione all'Università degli Studi di Firenze, prosegue il suo percorso collaborando con testate giornalistiche e portali di informazione online, portando avanti anche attività di organizzatrice di eventi presso Associazioni culturali. Universitarie e non solo. Di grande crescita è stata l'esperienza presso l'ufficio stampa di una società di distribuzione musicale indipendente. Da sempre amante della scrittura e del mondo Social, si unisce al team di Centrica dove si occupa del dipartimento di Comunicazione.



Michele Nitti

Direttore d'Orchestra e parlamentare della Repubblica Italiana, membro della VII Commissione Cultura, Scienza e Istruzione presso la Camera dei Deputati. Alla VII Commissione, si è occupato in particolare dell'introduzione dell'insegnamento della storia della musica nella scuola superiore, della digitalizzazione delle tesi di laurea degli studenti iscritti ai corsi di studio di secondo livello presso gli istituti di alta formazione artistica, musicale e coreutica, nonché la regolamentazione delle attività formative degli studenti con disabilità nelle istituzioni di alta formazione, artistica, musicale e coreutica. Si è occupato inoltre del riconoscimento, tutela e valorizzazione dei beni musicali, chiedendo modifiche al Codice dei beni culturali e del paesaggio. A Michele Nitti si deve la mozione per istituire una Giornata dedicata a Dante Alighieri (Dantedì), nonché al progetto denominato «Pietre d'inciampo» (Stolpersteine), ideato e realizzato dall'artista tedesco Gunter Demnig per ricordare le singole vittime della deportazione nei campi di concentramento e di sterminio nazisti. A Michele Nitti si deve anche l'impegno al completamento dell'iter di candidatura dell'opera lirica italiana come bene immateriale dell'umanità presso l'Unesco, nonché sulla diffusione della pratica musicale amatoriale e il sostegno alla produzione e distribuzione di strumenti musicali. Nell'agosto 2022, promuove l'iniziativa "Otto idee per la cultura" approfondite in un dibattito pubblico con esponenti del mondo culturale italiano.



Cristiana Pivetta

Docente di Materie letterarie, insegna presso l'Istituto di Istruzione Superiore Angioli di Carbonia. Si occupa da anni di formazione on line e in presenza sull'uso strategico delle tecnologie applicate alla didattica quotidiana. È autrice di numerose pubblicazioni sulle metodologie di apprendimento e sull'uso dei mondi immersivi.



Alice Saracchi

Dottoranda in Digital Humanities - Lingue, Culture e Tecnologie Digitali presso l'Università degli Studi di Genova, con laurea magistrale in Comunicazione e Nuovi Media. Nel mio lavoro di ricerca mi occupo di studiare e progettare soluzioni d'uso delle tecnologie immersive di realtà aumentata e realtà virtuale nei contesti Public ed Education, con particolare attenzione alle applicazioni nel settore della conservazione, valorizzazione e comunicazione del patrimonio culturale e agli usi in ambito didattico.



Michele Morandi

giornalista. Da anni mi occupo di comunicazione e informazione digitale pubblica nella redazione di Cittadiniditwitter.it



Francesco Taccetti



Carmine Marinucci

carmine.marinucci@diculther.eu. Ha svolto attività di ricerca nei settori della Geobotanica e della Paleocologia 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 dell'Associazione 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.



Gaetano Adolfo Maria di Tondo

Presidente Associazione Archivio Storico Olivetti



Pamela Giorgi

Primo ricercatore Indire e giornalista. Dal 2001 si dedica al riordino e alla valorizzazione di vari archivi di personalità dell'arte e della cultura del Novecento. Coordina dal 2008 l'Archivio storico Indire, prestando attenzione particolare, sia alla storia di Indire stesso, erede della Mostra Didattica Nazionale del 1925 (si veda a proposito "Dal Museo Nazionale della scuola all'Indire" Giunti, 2009; e "Radici di futuro: l'innovazione a scuola attraverso i 90 anni di Indire", Contini, 2015), sia, più ampiamente, alla storia del sistema scolastico italiano (si veda ad esempio "Matite razziste. Scuola e leggi razziali", Bibliografia e informazione, 2013; "Nessuno escluso. La lunga strada dell'inclusione nella scuola italiana", Apice libri, 2018; "Per gioco e sul serio. Libri di ricezione e libri di lettura del Fondo Antiquario di letteratura giovanile Indire", Indire, 2018; "Lo straniero di carta. Educare all'identità tra Otto e Novecento", Tab Edizioni, 2020), divenuto ormai uno dei principali focus della sua attività di ricerca. Dal 2009 ha privilegiato tra tutte le tipologie documentarie quella fotografica, incentrata principalmente dall'attività di riordino dell'importante fototeca conservata in Indire (resa oggi integralmente accessibile in rete con il data base Indire Fotoedu. Fondi fotografici per la storia della scuola e dell'educazione" e valorizzata con il catalogo e la mostra "L'Obiettivo sulla scuola: immagini dall'Archivio fotografico Indire", Giunti, 2011). Il succedaneo volume curato "Barbiana e la sua scuola: immagini dall'Archivio Don Lorenzo Milani", Aska, 2014, è frutto dello studio dell'archivio fotografico scolare di Don Lorenzo Milani. Dal 2014 è docente di Storia dei processi formativi presso l'Università IUL, dal 2021 è direttore editoriale della rivista "Culture Digitali" e docente al Master "Territori Digitali, ICT, Innovazione Sociale e Comunità Patrimoniali in rete", Università del Molise



Irene Zoppi

Laureata in Storia dell'arte con tesi in Storia della fotografia presso l'Università degli studi di Firenze. Ha collaborato con Archivi Alinari, Archivio, Scala e l'archivio storico del Museo S. Ferragamo. Per la linea di ricerca "Valorizzazione del patrimonio storico" di Indire, con cui collabora dal 2015, la sua attività si è focalizzata sull'analisi, studio e cura della documentazione conservata presso l'Archivio storico con particolare attenzione riguardo alla documentazione fotografica, storica e iconografica. Altri interessi di ricerca riguardano: le pratiche di didattica per l'uso delle tecnologie applicate alla ricerca on line e in banche dati nell'ambito delle digital humanities, uso delle fonti storiche, tipiche e atipiche nella didattica, storia culturale della fotografia.



Simonetta Buttò

Direttrice ICCU



Sara di Giorgio

(ICCU)



Flavia Massara

(ICCU)



Franco Niccolucci

(PIN)



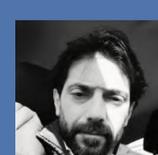
Paola Ronzino

(PIN)



Maria Beatrice Artizzu

Architetto. Si diploma al Liceo Artistico di Cagliari dove attualmente è docente di Architettura e Ambiente. Consegue la Laurea all'Istituto Universitario di Architettura di Venezia, si perfeziona presso la Facoltà di Architettura de La Sapienza di Roma e l'Università Tecnica di Architettura di Lisbona. Collabora con il Ministero dei Beni Culturali e partecipa a vari progetti di studio e catalogazione di beni ambientali e architettonici: Le piazze storiche dell'Italia meridionale ed insulare, Archeologia Industriale: Miniere Sardegna-Belgio, Museo dell'Arca del Tempo nel Parco Archeologico di Cuccuru Nuraxi, Espò delle Città Regie in Sardegna. Collabora con DiCultHer The Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities School e gli Stati Generali dell'Innovazione. Didattica digitale: dal modello 3D alla presentazione dei progetti nei siti didattici con supporti di immagini, rendering, video, schede complesse e mappe georeferenziate, esperienze immersive in Realtà Virtuale VR e applicazioni in Realtà Aumentata AR, con particolare attenzione al patrimonio culturale, ambientale e nuove tecnologie come sistema di nuove professioni correlate e tecnologie digitali applicate alla conservazione, sostenibilità, salvaguardia, valorizzazione, accessibilità del patrimonio.



Salvatore Cristofaro

è assegnista di ricerca presso l'Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione CNR di Catania. Nel 2007 ha conseguito il titolo di Dottore di Ricerca in Informatica presso l'Università di Catania. I suoi interessi di ricerca includono Sistemi Deduttivi Formali e Modelli di Computazione, Logica Matematica, Estrazione e rappresentazione della conoscenza, Elaborazione dei testi. Ha pubblicato articoli su riviste nazionali e internazionali e su atti di conferenze.



Francesca Prado

è dottoranda in Scienze per il Patrimonio e la Produzione Culturale presso il Dipartimento di Scienze Umanistiche dell'Università degli Studi di Catania. Nel 2018 ha conseguito la laurea magistrale in Filologia classica presso la medesima sede. Si occupa di Storia romana ed Epigrafia classica, ma anche dell'uso del digitale per la valorizzazione del patrimonio culturale, in particolare del documento antico. Dal 2019 collabora al progetto EpiCUM, all'interno del quale si è occupata della supervisione storico-epigrafica dei dati e della codifica in EpiDoc, della individuazione e marcatura di nomi e simboli della traduzione dei testi epigrafici. Collabora inoltre ai progetti I.Sicily, all'interno del quale ha curato l'edizione digitale di alcune schede epigrafiche, e Piaceri CAR - Carteggio Arancio-Ruiz. È membro di redazione di prestigiose riviste.



Pietro Sichera

è assegnista di ricerca presso l'ISTC-CNR di Catania. Dopo gli studi classici, ha conseguito la laurea in Scienze dell'Informazione presso l'Università degli studi di Catania, frequentando in seguito un Dottorato di Ricerca in Lessicografia e Semantica del Linguaggio Letterario Europeo, durante il quale ha approfondito le sue conoscenze sullo studio della lingua italiana tramite il metodo concordanziale. Nella sua tesi di dottorato ha analizzato oltre 700.000 occorrenze di opere di poeti italiani del '900. Ha sviluppato software proprietari per l'analisi dei testi, che sono stati utilizzati per varie pubblicazioni su Pirandello, Leopardi, Pavese, Bellini e per la realizzazione di un'edizione critica del Canzoniere di Francesco Petrarca.



Daria Spampinato

dell'Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione del Consiglio Nazionale delle Ricerche, di formazione informatica, con esperienza pluriennale nelle DH, ha preso parte a vari progetti di valorizzazione e promozione del patrimonio culturale attraverso lo sfruttamento della tecnologia e del digitale, tra cui, da ultimo, i progetti EpiCUM e BelliniRete, che concerne l'organizzazione semantica del patrimonio archivistico e documentario del Museo Civico Belliniano di Catania (<http://www.bellinirete.istc.cnr.it>). Svolge attività di ricerca come informatica e ha pubblicato diversi articoli scientifici negli ambiti Computational Humanities, Text encoding, Digital epigraphy, Digital Libraries, Semantic Web e Linked Open Data. È componente del Direttivo dell'Associazione per l'Informatica Umanistica e le Culture Digitali dal 2014.

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.

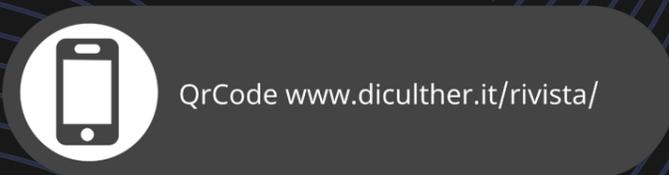
Culture Digitali è rilasciata sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International (licenza completa).

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.diculther.it)



Link alla rivista web