

COLLANA | DISSERTAZIONI

Serie PAIS | Ricerca e Formazione Educativa
Didattica Generale e Pedagogia Speciale

Maddalena Casalino Carmine Marinucci

IL PATRIMONIO CULTURALE DIGITALE

Modelli teorici, proposte didattiche
nuovi linguaggi educativi



All Rights Reserved

International Copyright Secured

© 2022 Stamen | www.edizionistamen.net

Collana: Dissertazioni

Cover Design: © Ufficio Grafico Stamen

Volume stampato nel mese di agosto 2023 presso

Tipografia "Jazz", Viale dei Quattro Venti, 162/b (Roma)

isbn 9791281045217

Premessa

di *Danilo Pistoia*

Se si pensa al concetto di curiosità come ciò che sta alla base di ogni processo di apprendimento, allora la motivazione, intesa come capacità di autoregolazione, acquisisce un ruolo sempre più determinante nella possibilità stessa del soggetto di conoscere.

La curiosità che si assume come punto chiave, punto di partenza e condizione indispensabile per ogni forma di apprendimento è, quindi, strumento da utilizzare per scendere in strada ed osservare, **al di là dell'abitudine, una realtà conoscitiva** non più sentita come poco in-teressante, ma costruita attraverso una architettura di pensiero in cui i modelli di apprendimento siano sempre più vicini alle più moderne tecniche di comunicazione.

Favorire la partecipazione attiva del corpo docente, delle studentesse e degli studenti per creare e sostenere una **cultura digitale** diffusa e consapevole, l'uso profondo e innovativo della cultura stessa come capacità di assumere e integrare punti di vista differenti della realtà, la produzione di un pensiero critico e di un impegno responsabile e adeguato per rispondere alle sfide della modernità in relazione del **New European Bauhaus**, la promozione della salute e del benessere, la coesione sociale e la **promozione della diversità**, l'innovazione social-mente sostenibile e l'**educazione inclusiva** sono questi, infatti, i nuovi traguardi nel mondo della formazione e dell'istruzione a scuola.

L'ambizione di questo libro è quella di promuovere la consapevolezza di quanto sia fondante essere educati alla conoscenza di modelli e di metodologie di ricerca delle informazioni e dei nessi culturali coerenti al reale significato di **cultura digitale** innescando processi di co-

noscenza degli strumenti e degli approcci per la promozione della cultura digitale e per **imparare ad imparare a creare cultura digitale**, anche ai fini di includere nei percorsi educativi il valore culturale ed epistemologico dei vasti repertori di fonti presenti nella rete.

Si rappresenta, inoltre, un modo sostanziale per porre in relazione obiettivi di apprendimento curricolari con gli obiettivi di sviluppo personale degli studenti quali la riflessione su di sé, la rielaborazione, le estensioni dell'esperienza personale, la capacità di autovalutazione e, dunque, metacognizione ed emozioni stesse, ma anche scelte, difficoltà, risorse, storia di vita, oltre che approfondire alcuni fondamenti teorici relativi all'apprendimento, alla motivazione e all'autoregolazione attraverso l'analisi di modelli comunicativi che possono sollecitare curiosità conoscitiva con l'*Instructional Design* nella progettazione curricolare.

Indice

- 5 *Premessa* di Danilo Pistoia
- 11 *Introduzione* di Maddalena Casalino e Carmine Marinucci
- 17 Capitolo 1 – *Benessere digitale e didattica on line*
- 19 1.1 La visibilità dell'apprendimento: il design didattico
- 37 1.2 Il tempo e la capacitazione apprenditiva. Didattica blended
- 40 1.3 E-Teaching: Digitalizzazione di contenuti didattici
- 48 1.4 Le escape room
- 58 2.1 Le competenze media-educative
- 62 2.2 Gli ambienti mainstream
- 70 2.3 Instructional design. Oltre l'e-learning
- 84 2.4 Learning by design: la pluridisciplinarietà curricolare
- 101 2.5 Scaffolding. Le ipotesi di Vygotskij
- 105 Capitolo 2 – *Fondamenti teorici: Learning disabilities e nuovi strumenti tecnici*
- 114 2.1 Apprendimento difficile e malessere a scuola: ruolo del Learning Analytic come sistema dinamico di supporto alla decisione educativa
- 120 2.2 Partiamo dal nome: Design thinking
- 127 2.3 Quarto e Quinto Piano Nazionale di Azione e di Interventi per la tutela dei diritti e lo sviluppo dei soggetti in età evolutiva
- 133 2.4 Warm Cognition: relazione tra meccanismi emotivi e cognitivi. Il network circuitale
- 141 Capitolo 3 – *Life skills. OMS e apprendimento*
- 146 3.1 Soft skills e hard Skills. Modelli di analisi
- 161 3.2 Il plusvalore digitale nelle life skills

163	Capitolo 4 – <i>Come sostanziare la “cultura digitale” nel mondo dell’Istruzione?</i>
165	4.1 Cultura Digitale
166	4.2 Digital Cultural Heritage. Centralità della scuola
167	4.3 Centralità della scuola
172	4.3.1 Qualificare la “domanda di cultura”
173	4.3.2 L’educazione al patrimonio e l’acquisizione di competenze
173	4.3.3 Digitale e uso didattico del Patrimonio Culturale
177	4.3.4 Cultura digitale ed inclusione sociale
182	4.3.5 Significato di “titolarità culturale”
187	Capitolo 5 – <i>“Titolarità Culturale”, Convenzione di Faro: gli obiettivi del DigCompEdu nella visione del New European Bauhaus (NEB) e del “Green Deal europeo”</i>
188	5.1 La Convenzione di Faro
192	5.2 Il New European Bauhaus
195	5.3 Nuova “missione” di Horizon Europa
197	5.4 Approccio partecipativo al patrimonio culturale
199	5.5 Gender mainstreaming e Digital SHTEAM
206	5.6 Ratifica ed attuazione della Convenzione di Faro
207	5.7 Creazione di Reti di Scuole per l’attuazione della Convenzione di Faro
211	5.8 Manifesto Ventotene digitale e Carta di Pietrelcina
218	5.9 Comunicazione eticamente efficace
219	5.10 Le Grandi infrastrutture di Ricerca europee
223	Capitolo 6 – <i>La cultura digitale non ti isola</i>
223	6.1 Programmazione annuale delle attività dell’Associazione internazionale #DiCultHer
226	6.1.1 Cantiere “Effetto cultura Digitale” On the Road.
228	6.1.2 Cantiere “Patrimonio culturale digitale della moda”
229	6.1.3 Cantiere “La bellezza salverà il mondo”. Per una relazione estetica con il mondo: il ruolo della bellezza e il senso del reincanto
232	6.1.4 Cantiere “Costruiamo Gentilezza”

236	6.1.5 Cantiere “Prassi metodo e teoria del pensiero critico-creativo per una nuova prospettiva della media literacy nella formazione”.
239	6.1.6 Cantiere “Un futuro sostenibile: innovazione, responsabilità e creatività”
243	6.1.7 Cantiere Gender Mainstreaming e Digital SHTEAM
246	6.1.8 Cantiere DICULTHERAI
249	6.1.9 Cantiere Patto Educativo Globale
250	6.1.10 Cantiere "Ragazze Digitali"
254	6.1.11 Cantiere Blockchain e AI nel mondo dell'educazione
257	Capitolo 7 – <i>Programmazione delle attività</i>
257	7.1 Linee di attività
259	7.1.1 Settimana delle Culture Digitali “Antonio Ruberti”
264	7.1.2 #HackCultura, l’hackathon delle studentesse e degli studenti per la titolarità culturale
276	7.1.3 Rassegna dei prodotti digitali realizzati dalle scuole italiane sui temi della cultura digitale “Raffaello De Ruggieri”
279	7.1.4 Rivista “Culture Digitali”
281	7.1.5 Festa dell’Europa
282	7.1.6 Serie di Webinar #DiCultHer
283	7.1.7 #DiCultHerDigitalBadge
287	ALLEGATI
289	Manifesto Ventotene digitale (ed. 2021)
305	Digital Education Plan 2021-2027
333	Sfida: La Grande Scrittura. Mille mani per una storia
335	Sfida: Adotta un Goal dell’Agenda 2030 delle NU per una cittadinanza del mondo
339	Sfida: La Panchina Rossa
341	Sfida: Sport e integrazione
347	Bibliografia

Introduzione

di Maddalena Casalino e Carmine Marinucci

UNA CORNICE PEDAGOGICA PER LA CULTURA DIGITALE: VERSO UN “OLISMO ETICO” DELLA NOSTRA CASA COMUNE

La riflessione sull’Educazione alla Cittadinanza e sull’Educazione al Patrimonio trae ispirazione dal riferimento a un approccio filosofico-pedagogico che ha avuto una grande rilevanza in ambito internazionale: il *capability approach* (cfr. Sen e Nussbaum).

La teoria del *capability approach* appare un riferimento valoriale di accompagnamento alla riflessione pedagogica contemporanea per la promozione della cultura digitale, in quanto valore metodologico, strutturale e di contesto, all’interno del quale avviare una nuova ermeneutica per la coesione sociale e la promozione delle diversità, l’innovazione socialmente sostenibile, la promozione della salute e del benessere, l’educazione inclusiva e, in definitiva, della sostenibilità intesa nel suo pieno significato sociale e civile.

In questa prospettiva, è utile e immaginabile evidenziare la possibilità di allineare le idee chiave del *capability approach* con quelle del paradigma della nuova cultura digitale, e in particolare con la visione positiva di un impegno etico dell’essere umano verso il superamento nella società di barriere ostative al benessere e alla convivenza civile, anche nella prospettiva di superare il paradigma dell’individualismo egoistico sul quale si incentrano forme di liberismo mercatistico per raggiungere l’obiettivo del bene comune.

La crescita culturale rappresenta in questo senso un fattore determinante per lo sviluppo di ciascun individuo e un elemento fondamentale per il progresso della società civile nel suo complesso, attraverso una diversa costruzione identitaria e una fruizione dei prodotti culturali maggiormente consapevole e proattiva. Cultura e cultura digitale sono quindi centrali nella dimensione educativa e didattica nello sviluppo di approcci positivi di sostegno alle capacitazioni delle persone attraverso “contesti capacitanti”, per la sostenibilità e la promozione della “Titolarità Culturale”.

Una sfida, ma anche una grande occasione per sostenere il cambiamento dei modelli educativi e formativi, sostenendo le responsabilità che attengono all’educatore nel creare le condizioni affinché tali “contesti capacitanti” possano effettivamente sviluppare effetti dal punto di vista della formazione della persona e delle comunità (patrimoniali).

Una sfida, ma anche una grande occasione per sostenere e *qualificare* la “domanda di cultura” richiamata in vari contesti, tra cui la *Relazione sugli ostacoli strutturali e finanziari nell’accesso alla cultura*¹ della Commissione per la cultura e l’istruzione del Parlamento europeo (14 maggio 2018) in cui viene sottolineato come la mancata partecipazione a eventi culturali nell’UE sia motivata per lo più da una mancanza di interesse da parte dei cittadini e dei giovani in particolare e in cui si considera il livello di istruzione come uno dei fattori più importanti che influiscono sul grado, ma anche e soprattutto sulla qualità, della partecipazione alle attività culturali dell’UE. Tra le sfide indicate, emerge il ruolo chiave del digitale, delle istituzioni scolastiche e delle Istituzioni e dei luoghi della cultura, come opportunità per qualificare la “domanda di cultura”, per superare le barriere all’accesso e

¹ Cfr. https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-8-2018-0169_IT.html

nella partecipazione alle attività culturali a fronte dei preoccupanti dati Eurostat ed Eurobarometro sul fenomeno. Ma anche per garantire a tutti i cittadini la piena titolarità dei diritti all'accesso ai saperi, alla cultura, all'istruzione e all'innovazione.

Il tema dello sviluppo civile e sociale connesso all'approccio alle *capabilities* sicuramente può essere considerato come un punto di riferimento per ripensare le pratiche educative in un'ottica "generativa" anche in riferimento a nuovi valori educativi centrati sulla dimensione inclusiva e sul contrasto alle disuguaglianze, comprese quelle di genere e, in questa direzione, la nuova cultura digitale può rappresentare oggi una forma di capitale sociale che evidenzia il grado di coesione civica, di collaborazione istituzionale e presupposto basilare di legami di solidarietà delle comunità patrimoniali, nel senso della Convenzione di Faro.

Comunità patrimoniali, all'interno delle quali il comportamento etico individuale si concretizza compiutamente, *si delinea come luogo di responsabilità* sia individuale, sia collettivo per una responsabilità che riguarda un futuro di "cittadino" responsabile per un mondo adatto ad essere abitato e la cui completezza esistenziale è condizionata dalla solidarietà di destino con la natura, verso un'etica della responsabilità all'intera natura per preservarla, al di là di ogni aspetto utilitaristico. La valorizzazione della capacità di fare delle persone è condizione e tramite del pieno sviluppo della capacità d'agire dei soggetti e delle comunità al di là delle caratteristiche peculiari e delle differenze di cui questi ultimi sono portatori (genere, etnia, età, ecc.).

Parlare però oggi di comunità patrimoniali, di responsabilità verso la nostra "casa comune" significa anche tenere ben in mente la letteratura filosofico-scientifica internazionale degli anni '80, "the Age of Ecology", come la sintesi culturale più profonda della nostra epoca. Un'epoca che ha assistito al trasformarsi dell'ecologia, da scienza pura,

da disciplina che si atteneva allo studio dei meccanismi regolatori dell'ambiente, a strumento morale, capace di suscitare nella società nuovi comportamenti, Grazie a questo slittamento dell'ecologia, la natura non appare più, oggi, come cornucopia alla quale attingere liberamente, bensì sistema da rispettare e tutelare: una natura quale valore in sé, da un lato, ed una natura come bene comune, per eccellenza, dell'umanità, sia di quella odierna che delle future generazioni (D. Worster, 1981²).

Una prospettiva, questa, unificante che deriva direttamente dalla filosofia di assoluta reverenza per la vita di Albert Schweitzer, per il quale la natura, tutta, e l'uomo in essa, in essa affondato, si configura quale unità da proteggere, circondata da rispetto ed amore: "A man is ethical", egli scriveva nelle sue memorie apparse a New York nel 1933, "*only when life is sacred to him, as such, that of plants and animals as that of his fellow men*". Dal suo pensiero scaturì una nuova prospettiva morale o, meglio, un "olismo etico" (*Ethical Olism*), che invocava il diritto ad assistere ed al rispetto per tutti i viventi, per tutte le varie strutture della natura. A partire da Schweitzer l'etica, come ramo della filosofia generale, non investe dunque più solamente l'uomo e le relazioni tra uomini, ma si allarga ad abbracciare la natura tutta, con il suo complesso di elementi e presenze interne.

Cultura digitale come priorità del **piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027)**³ dell'UE, per sostenere un uso profondo e innovativo della cultura, per educare *al e con* il Patrimonio culturale, per garantire un'istruzione digitale europea di alta qualità, inclusiva e accessibile, per integrare punti di vista differenti sulla realtà, per pro-

² D. Worster, *Nature's Economy*, 1977 e 1981

³ Piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027) | European Education Area (europa.eu)

durare un pensiero critico e un impegno responsabile e adeguato a rispondere alle sfide della modernità nella prospettiva della realizzazione dello spazio europeo dell'istruzione entro il 2025 in relazione al nuovo Bauhaus Europeo (NEB) che mostra la direzione per la transizione sostenibile dell'Europa, creando ponti tra diversi background, attraversando le discipline e costruendo sulla partecipazione a tutti i livelli, un nuovo **Green Deal europeo** in un'ottica educativa e formativa.

Occorre presidiare la capacità di agire attraverso un processo continuo di acquisizione di conoscenze, ma anche di coltivazione dei fattori che possano abilitare le capacitazioni delle persone, ovvero il loro potenziale: questo è il compito del processo formativo nelle società che attiene alle istituzioni formative, ma anche ai contesti della formazione continua e dell'educazione degli adulti, in quanto l'apprendimento per la sostenibilità e per la promozione della cultura digitale è essenziale per raggiungere una mentalità aperta alla complessità e per innescare la volontà di agire per un futuro bello, sostenibile ed inclusivo. Non è una "partita" facile, anche e soprattutto in vista delle sfide demografiche e delle relative tensioni causate dal post-pandemia, dalla guerra al centro della nostra Europa e dalle trasformazioni in atto.

Ma, come affermano Booth e Ainscow (2008, p. 31)⁴, se "*l'inclusione accade non appena ha inizio il processo per la crescita della partecipazione*", allora essa deve essere presentata come un obbligo morale: gli educatori, i mediatori, soprattutto di gruppi svantaggiati, e i luoghi di cultura devono muovere le proprie azioni dalla concezione dell'uomo come contribuente attivo allo sviluppo sociale e culturale e

⁴ Booth Tony, Ainscow Mel, *Index for Inclusion: developing and participation in schools*, Bristol UK, CSIE, 2002 (trad.it., 2008).

delle comunità patrimoniali per un “olismo etico” che invocava il diritto al rispetto per tutti i viventi, per tutte le più varie forme della natura.

Nota. I primi tre capitoli del presente volume riprendono, con qualche modifica e aggiornamento, parti o sezioni già pubblicate dall’Autrice per i nostri tipi. In particolare, il Capitolo 1 è apparso in M. Casalino, *Inclusività: tra «capabilities approach» ed «equal education»*. *L’instructional design nei processi di apprendimento* (2022); i capitoli 2 e 3 sono stati pubblicati invece in M. Casalino, S. La Cagnina, *Le architetture della scelta nelle difficoltà di apprendimento. «Nudging» e «bias» cognitivi e di comportamento* (2022).