

“CARTA DI PIETRELcina”

sull'Educazione all'Eredità Culturale digitale

Una cornice pedagogica per la promozione della Cultura digitale, l'Intelligenza Artificiale, l'educazione al e con il Patrimonio culturale digitale, il gender mainstreaming per un “olismo etico” e un “sapere orientativo” nella nostra casa comune.



Ottobre 2024



“CARTA DI PIETRELCINA”

sull’Educazione all’Eredità Culturale digitale

.....

“CARTA DI PIETRELCINA”

sull’Educazione all’Eredità Culturale digitale

INDICE

PREFAZIONE dell’On. Anna Ascani, Vicepresidente Camera dei deputati

PREFAZIONE della Dott.ssa Pamela Giorgi, Primo Ricercatore INDIRE

PREMESSA

1. “CULTURA DIGITALE”, INTELLIGENZA ARTIFICIALE E MONDO DELL'ISTRUZIONE

1.1 Cultura digitale

1.2 Digital Cultural Heritage

1.3 Intelligenza Artificiale

2. CENTRALITÀ DELLA SCUOLA

2.1 Come sostanziare la “Cultura digitale” e l’Intelligenza Artificiale e i suoi sottosistemi (cognitive computing, computer vision, machine learning, natural language processing, deep learning, neural networks) nel mondo dell'istruzione?

2.2 Qualificare la “domanda di cultura”

2.3 L’Educazione al patrimonio e l’acquisizione di competenze

2.4 Digitale e uso didattico del Patrimonio culturale

2.5 Cultura digitale ed inclusione sociale

2.6 “Titolarità culturale”

3. TITOLARITÀ CULTURALE”, CONVENZIONE DI FARO, GENDER MAINSTREAMING NELLA VISIONE DEL NEW EUROPEAN BAUHAUS

3.1 La Convenzione di Faro

3.2 Il New European Bauhaus

3.3 Nuova “missione” di Horizon Europa

3.4 Infrastrutture di Ricerca di eccellenza europee

3.5 Competence centre for the Conservation of Cultural Heritage (4CH)

3.6 #DiCultHer per il Centro di competenza - 4CH

3.7 Approccio partecipativo al Patrimonio culturale

3.8 Gender mainstreaming e Digital SHTEAM

3.9 Creazione di Reti di Scuole per l’attuazione della Convenzione di Faro

3.10 Manifesto Ventotene digitale e Carta di Pietrelcina

3.10.1 Manifesto Ventotene Digitale (ed. 2017)

3.10.2 Manifesto Ventotene Digitale (ed. 2021)

3.11 Comunicazione eticamente efficace

.....

4. CULTURA DIGITALE, INTELLIGENZA ARTIFICIALE E COMPETENZE CRITICO-CREATIVE

4.1 Contesti e linee di attività

4.1.1 Settimana delle Culture Digitali “Antonio Ruberti”

4.1.2 #HackCultura *l’Hackathon delle studentesse e degli studenti per la “titolarità culturale”*

4.1.3 Serie di Webinar #DiCultHer

4.1.4 Festa dell’Europa (9 maggio)

4.1.5 Rassegna dei prodotti digitali realizzati dalle scuole italiane sui temi della Cultura digitale “*Raffaello De Ruggieri*”

4.1.6 GenderSchool. A Scuola di Genere: Educare alla Parità e alla non violenza

4.1.7 10 DICEMBRE: Accesso alla cultura come diritto e valore nell’era digitale. (in occasione della ricorrenza del 10 dicembre 1948 della dichiarazione universale dei diritti delle Nazioni Unite)

4.1.8 Sostegno alla nascita Associazioni/Comunità patrimoniali DiCultHer Faro con lo scopo di fare rete e promuovere “comunità patrimoniali” in ambiti territoriali rilevanti.

4.1.9 Sviluppo di un quadro di conoscenze e competenze per l’insegnamento della “cultura europea.

4.1.10 Digital History

4.1.11 Per una relazione estetica con il mondo: il ruolo della bellezza e il senso del reincanto

4.1.12 PCTO - *Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento.*

4.1.13 Festival della Cultura Digitale @niene.

4.1.14 Percorsi interdisciplinari per la Titolarità dei processi formativi

4. 1.15 Formazione e Certificazioni EPICT - European Pedagogica ICT licence

4.1.16 Rivista “*CULTURE DIGITALI*” (ISSN 2785-308X)

.....

PREFAZIONE dell'On. Anna Ascani, Vicepresidente Camera dei deputati

Educare per partecipare. È con queste parole che racchiuderei il nucleo della Carta di Pietrelcina, un documento prezioso che mira a offrire indicazioni e spunti di intervento per fare di ciascuno di noi un cittadino attivo, un “titolare” del nostro patrimonio, capace di prendersi carico della comune eredità culturale e di farne occasione di sviluppo per i territori e per il Paese. A partire dalla scuola, luogo in cui si formano generazioni di donne e uomini che, attraverso la conoscenza, potranno incidere sugli scenari futuri e sulla crescita dell'Italia e dell'Europa.

Un testo rivisto, in questa nuova versione, per accogliere degli importanti mutamenti in atto nella nostra società: l'intelligenza artificiale è già adesso parte integrante delle nostre vite, ha impatti sulle nostre relazioni, sulle modalità di lavoro. Rappresenta, per citare Papa Francesco, uno strumento affascinante ma anche tremendo. Offre opportunità inedite, se governato al meglio. Occorre comprendere in dettaglio il funzionamento e le potenzialità di questa tecnologia per sfruttarla a beneficio delle cittadine e dei cittadini, minimizzando i rischi che porta con sé. Perché – è necessario ribadirlo – nessuna innovazione è neutrale.

La nuova edizione della Carta ha, quindi, l'indiscutibile pregio di affrontare la questione e di farlo mettendo al centro l'educazione e la formazione dei più giovani. Promuovendo consapevolezza e protagonismo, fondamentali per l'esercizio effettivo della cittadinanza, intesa anche come – e non potrebbe essere altrimenti oggi – cittadinanza digitale.

E raccogliendo in qualche modo l'invito di qualche anno fa del Presidente della Repubblica Sergio Mattarella a farci custodi della nostra cultura, risultato ed espressione della nostra storia, ma non limitandoci a conservarla e tutelarla sotto una campana di vetro, ma facendola vivere e respirare in uno spazio di futuro, affinché possa generare nuove traiettorie e arricchire noi, il nostro contesto sociale, la nostra identità.

“I nostri Paesi – ha dichiarato Mattarella – sono depositari di ingenti

.....

patrimoni culturali; specchio, essi stessi, delle vicende storiche che li hanno caratterizzati. Costituiscono la base per evitare che vengano snaturati i valori su cui è cresciuta la nostra civiltà europea. La cultura è un capitale sul quale si innesta il nostro essere comunità. È un capitale che permette di illuminare il nostro percorso, di esserne consapevoli. E che permette di ancorare saldamente le nostre identità. Come tutti i capitali, anche la cultura va messa a frutto nelle diverse dimensioni che la caratterizzano”.

Per fare tutto questo sono necessarie visione, competenze nuove, ma anche la consapevolezza di quanto il nostro patrimonio non sia un’entità statica e immutabile ma materia viva e pulsante. E soprattutto responsabilità. La responsabilità che deriva dalla conoscenza.

La centralità data all’essere umano, alla sua capacità di discernere e di decidere, anche nell’ambito della promozione di forme di sviluppo a partire dall’eredità culturale, collante per la comunità e tratto ineludibile per la coesione sociale, fanno della nuova Carta di Pietrelcina più di un testo che raccoglie indicazioni pedagogiche. Ci troviamo di fronte al richiamo allo studio e all’azione, alla costante messa in discussione di fronte alle sfide che questi tempi pongono davanti. E all’invito a non sottrarci di fronte all’ignoto. Perché dal modo in cui ci rapportiamo a questo dipende la qualità delle nostre vite e delle nostre società.

On. Anna Ascani

Vicepresidente Camera dei deputati

.....

PREFAZIONE della Dott.ssa Pamela Giorgi, Primo Ricercatore INDIRE

Numerosi fattori socio-culturali-tecnologici hanno determinato, negli ultimi decenni per le nuove (e le meno nuove) generazioni, quella che potremmo definire una ristrutturazione di mentalità che ha influito molto in come sia stato percepita e recepito anche l'approccio al patrimonio storico culturale e alla memoria. Non è casuale, infatti, che negli ultimi decenni siano questa secondarietà sia stata reiterata in vari testi legislativi dal forte impatto, come le *Indicazioni Nazionali*, destinate a riformare profondamente, ad esempio, lo studio della storia e della storia dell'arte nelle scuole primarie e nelle secondarie di primo e secondo grado, ridimensionandone, esempio, lo spazio orario. Eppure in questo medesimo lasso cronologico, il proliferare di fonti di informazioni vastissime e alla portata di tutti nel web (che ha dato l'illusoria percezione di una conoscenza "potenzialmente illimitata" e della quale sovente non si sa assolutamente chiedersi quale origine abbia) ha posto come centrale una tra le celeberrime "competenze" che si dovrebbero acquisire a scuola: quella della "capacità critica" di saper cercare e selezionare le informazioni, capacità di cui la storia è maestra. Per cui, proprio approcciando criticamente memoria e Patrimonio culturale che ad essa si lega sarebbe necessario imparare non tanto conoscenze predefinite e standard, quanto, piuttosto, quell' "imparare a imparare", che poi non è altro che l'acquisire mentalità critica.

Questo indebolimento drastico delle discipline più strettamente storico umanistiche è avvenuto sebbene sia evidente come il tema della memoria abbia a che fare con molte delle urgenze del nostro tempo. Sotto questo profilo c'è una forte connessione tra uso del Patrimonio culturale, avvicinamento ad esso e *civic education*.

La domanda centrale, dal mio punto di vista, è se la scuola possa efficacemente contribuire al superamento di questa *impasse*. Forse sì, ma servono sempre più, soprattutto per le discipline storiche, linguaggi e percorsi nuovi, da acquisirsi sistematicamente (non episodicamente) nella pratica didattica. A questa istanza educativa l'uso del patrimonio storico culturale attraverso i linguaggi nuovi propri, ad esempio, della *Public History*, con le sue modalità di coinvolgimento attivo

.....

e collettivo, ha la forza di fornire una risposta efficace, seguendo strade inedite, anche più vicine alla cultura e alle modalità comunicative contemporanee. L'accesso diretto alle fonti primarie oggi favoritissimo dal digitale e la loro interpretazione critica; il rifiuto di una metodologia puramente trasmissiva; la riconfigurazione da fruitori prevalentemente passivi (il pubblico adulto o gli alunni) a protagonisti attivi del processo di apprendimento; le nuove prospettive di collaborazione transdisciplinare (che il digitale apre); lo stimolare una conoscenza del passato non mnemonica ed episodica, ma organica e problematica, che consideri i suoi processi e le sue ricadute sui problemi del tempo presente, sono tutti fattori che hanno tanti punti in comune con le pedagogie costruttiviste alla base delle didattiche attive e laboratoriali verso le quali Indire spinge nella sua attività trasversalmente a tutte le sue progettualità di ricerca.

In tale quadro c'è un ultimo elemento su cui mi soffermo circa il digitale, di cui si son già esplicitate le potenzialità che favoriscono crescentemente il laboratorio, ma che anche consente l'operare in rete e in modo sempre più congiunto tra scuola, mondo accademico e professionisti, che (a vario titolo, sia nel settore pubblico come nel privato) si occupino a livelli diversi dei linguaggi e strumenti legati alla diffusione del sapere storico: in una sinergia che vede coinvolti in un'azione che sia sempre più sistemica e reticolare, università, musei, archivi, biblioteche, territorio, spazi pubblici e, infine, scuole.

In anni di lavoro come gruppo di ricerca Indire (Istituto Nazionale di Documentazione Innovazione e Ricerca Educativa) ci siamo proposti una operatività crescente sull'uso didattico – educativo del patrimonio storico culturale inteso nella sua accezione più ampia, centrandolo sulle interazione con le scuole anche grazie al lavoro congiunto svolto con la Rete #Diculther – *Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities*, la quale aggrega in modo esemplare oltre settanta organizzazioni tra università, enti di ricerca, scuole, istituti tecnici superiori, istituti di cultura, associazioni e imprese pubbliche e private, con l'obiettivo comune di far nascere un "campus diffuso" in grado di attivare l'elaborazione di un'offerta formativa coordinata con il sistema nazionale per costruire il complesso delle competenze digitali indispensabile al confronto sempre più articolato ed eterogeneo con la *smart*

.....

society, nel quadro di un modello scalabile a livello europeo».

L'uso del Patrimonio culturale apre inevitabilmente il campo alla riflessione, che quale ente stiamo sviluppando da tempo, circa l'efficacia della sua fruizione nella costruzione delle competenze per il XXI secolo. Ormai, quando si parla del rapporto Patrimonio culturale-sistema di istruzione, occorre inserire nel discorso la questione dell'uso del digitale e, occorre sempre tener presente che questo trinomio, "Patrimonio culturale-digitale-didattica", ci riporti a modelli pedagogici di stampo costruttivista, che si fondano sulle didattiche esperienziali che hanno ad oggetto, quale laboratorio di didattica attiva, il Patrimonio culturale stesso, considerato nella sua funzione educativa⁶.

Proprio nello scambio tra l'oggetto e l'osservatore si crea un processo di costruzione di significati dal carattere intrinsecamente interdisciplinare. Già nel 1921 Charles Alexander McMurry, tra i principali promotori dell'educazione interdisciplinare, scriveva: «È un'ovvietà [...] che le impressioni sensoriali fondate sull'oggetto e la risposta motoria connessa, formino la prima base del pensiero nel trattare i materiali derivanti dalla conoscenza». Seppure l'affermare questo abbia dunque radici lontane nel tempo e seppure sia vero anche che nella scuola primaria questo tipo di educazione *hands on* sia attutata, via via che si sale nei gradi di istruzione il coinvolgimento sensoriale nel percorso di apprendimento diminuisce drasticamente. Solo l'ingresso massiccio della tecnologia digitale applicata al Patrimonio culturale, estesamente inteso, ha ridotto nell'ultimo decennio questo limite intrinseco della didattica praticata nei gradi superiori della scuola di base.

In tale direzione le possibilità che le soluzioni tecnologiche ci stanno offrendo sono numerose e si stanno dimostrando particolarmente efficaci, nella loro *facies* di "modalità contemporanee" per entrare in contatto col passato (spendibili nel contesto educativo formale e informale) facilitando lo sviluppo di competenze complesse e trasversali. Ecco che, ad esempio, da un lato, la messa a disposizione progressiva di *corpora* documentari da parte delle istituzioni preposte alla conservazione o, dall'altro, la possibilità di realizzare percorsi laboratoriali e partecipati in classe, come un prodotto multimediale a partire dal Patrimonio culturale o una modellizzazione virtuale, ecc., hanno favorito il riemergere anche nei

.....

gradi più alti dell'istruzione della pratica *hands on*, con caratteristiche di marca spiccatamente attiva e transdisciplinare.

Centrale però è adesso la necessità di individuare modelli *ad hoc* per un uso didattico del patrimonio, un sostegno di questa prassi in modo sistemico e una riflessione sull'uso critico delle tecnologie, attraverso l'individuazione di "buone pratiche". Inutile dire che a tal proposito, l'uso del Patrimonio culturale, con la mediazione tecnologica che crea un'integrazione maggiormente sistematica tra scuola e territorio, detta l'esigenza di nuovi modelli didattici. Occorre che dai docenti vengano ripensati modelli pedagogici nuovi, pratiche differenti sostenute dalla nuova strumentazione tecnologico-digitale e che di questi processi sia validata l'efficacia e l'uso critico. Il *Piano Nazionale Scuola Digitale* (PNSD) del 2008, poi pilastro della Legge 107 del 2015, ha promosso la sperimentazione di nuovi modelli, l'uso di strumenti innovativi, la disseminazione di buone pratiche laboratoriali, considerati tutti elementi centrali per l'innovazione del modello didattico, questo insieme permette di tradurre il Patrimonio culturale in nuovi scenari per l'apprendimento, nel quadro dello sviluppo delle competenze di base. Se, infatti, la competenza digitale è una delle otto competenze chiave identificate dal Parlamento e dal Consiglio Europeo come fondamentali in prospettiva dell'apprendimento permanente, queste non hanno a che vedere solo col digitale, ma anche per esempio con lo sviluppo delle competenze di cittadinanza e delle capacità critiche, è in tal senso che nei percorsi pensati e realizzati nell'alveo della ricerca Indire-DiCultHer è sempre stata previsto anche lo sviluppo di queste.

Pamela Giorgi

Referente INDIRE nel Protocollo d'intesa INDIRE-DiCultHer

INTRODUZIONE

La Carta di Pietrelcina¹ è stata presentata per la prima volta nell'ambito della manifestazione Jazz'inn 2019 promossa e organizzata dalla Fondazione Ampioraggio² alla presenza di esperti, responsabili di Start-Up, operatori culturali. La **Carta** prende il nome dalla Città di **Pietrelcina**, luogo che è stato oggetto di un vero e proprio esperimento di *open innovation* e che dal 2017 è diventato sinonimo di sviluppo sostenibile e responsabile per il Paese.

Obiettivo della Carta è quello di promuovere **l'educazione al e con il Patrimonio culturale** come leva di sviluppo e occasione di crescita occupazionale nei nuovi settori digitali, proponendosi come link tra istituzioni, mondo della scuola, imprese innovative e industria culturale .

Si tratta di un ambizioso percorso che ha visto l'Associazione #DiCultHer assieme alla Fondazione Ampioraggio uniti nello stimolare azioni formative, educative e investimenti legati alla materia prima nazionale: il Patrimonio culturale, quel bene di cui l'Italia possiede per oltre il 70% delle risorse mondiali.

Unire questa risorsa alle potenzialità dell'innovazione digitale e **formare i giovani nella produzione dei contenuti** e nell'uso consapevole del digitale per la salvaguardia e valorizzazione della nostra identità culturale ha rappresentato una delle sfide che dalla città di Pietrelcina abbiamo esteso in tutto il Paese.

Dal 2019 sono accadute molte cose, tra cui una pandemia, una guerra, e l'interesse verso un uso consapevole del digitale per la conservazione e valorizzazione del Patrimonio culturale è cresciuto molto. In questo senso, l'ambizione della revisione dell'edizione del 2019 della Carta di Pietrelcina è quella di continuare a promuovere la consapevolezza di quanto sia fondante essere educati alla conoscenza di modelli e di metodologie di ricerca delle informazioni e dei collegamenti culturali coerenti al reale significato di "Cultura digitale" in sé e come obiettivo e prospettiva della conoscenza e presa in carico dei patrimoni culturali di ognuno. Condizione questa indispensabile per definire il processo e la condizione

¹ <https://www.diculther.it/blog/2020/01/01/carta-di-pietrelcina-sulleducazione-alleredita-culturale-digitale/>

² <https://www.fondazioneampioraggio.it/>

.....

che ne deriva, in cui individui e comunità acquisiscono una progressiva consapevolezza dei loro ruoli, dei loro diritti e dei loro doveri per un consapevole rapporto fra spazi sociali e culturali e modi di abitarli.

Una revisione della Carta che si pone poi l'ambizioso obiettivo di innescare non solo processi di conoscenza degli strumenti e degli approcci per la promozione della Cultura digitale e per imparare ad imparare a creare "Cultura digitale", ma anche di includere nei percorsi educativi il valore culturale ed epistemologico dei vasti repertori di fonti presenti nella rete.

Il testo di questa edizione 2024 della Carta di Pietrelcina rappresenta, quindi, un modo sostanziale per porre in relazione obiettivi di apprendimento curricolari e gli obiettivi di sviluppo personale degli studenti, riflessione su di sé, rielaborazioni, estensioni dell'esperienza personale, capacità di autovalutazione e quindi assunzione di responsabilità, metacognizione, emozioni, scelte, punti forti, difficoltà, risorse, storia di vita, interessi...

Cultura digitale, Intelligenza Artificiale sono priorità dell'agire dell'Associazione #DiCultHer³, attiva dal 2015, per sostenere un incontro profondo e innovativo con la cultura che educa al e con il Patrimonio culturale, per integrare punti di vista differenti sulla realtà, per promuovere pensiero critico e un impegno responsabile e competente a fronte delle sfide della modernità, in relazione alla

³ Associazione Internazionale per la promozione della Cultura digitale Dino Buzzetti, *#DiCultHer*. www.diculther.it. L'Associazione, nata nel marzo 2015, non ha finalità di lucro, persegue finalità di interesse generale, con riferimento in particolare all'obiettivo di attuare azioni di interscambio culturale, scientifico, tecnologico e organizzativo per la promozione della Cultura digitale e della Titolarità culturale in Italia e a livello internazionale. #DiCultHer è nata per promuovere e consolidare una cultura dell'innovazione digitale sulle problematiche legate all'educazione al e con il Patrimonio culturale e per sostenere i Diritti all'educazione, all'accesso ai saperi, il diritto all'innovazione e il diritto ad Internet, attraverso un'ampia pianificazione di attività educative condivise sul piano regionale, nazionale e internazionale. #DiCultHer ha attivi numerosi Accordi Quadro con rilevanti organizzazioni culturali, nonché con organismi centrali del Ministero della Cultura (MiC) e tra la DG Educazione e Ricerca del MiC per l'attuazione del Piano Nazionale per l'Educazione al Patrimonio culturale. Ha rapporti di collaborazione con alcuni Uffici Scolastici Regionali e con INDIRE. Ha Promosso inoltre varie Associazioni territoriali per l'attuazione della Convenzione di Faro in Molise, Sicilia, Puglia, Calabria, Abruzzo e nella Moda in ambito nazionale ed internazionale.

.....

Convenzione di Faro, al Manifesto Ventotene digitale, al New European Bauhaus, al Digital Competence Framework for Citizen's (DigComp 2.2.), al Piano d'azione europeo per l'istruzione digitale, al Piano Nazionale per l'educazione al patrimonio del MiC, al nuovo Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD). Tutti documenti che indicano la direzione da seguire in un'ottica educativa e formativa in coerenza con le conclusioni del Consiglio europeo, del 14 dicembre 2017 che ha sottolineato come: *"l'istruzione e la cultura siano fondamentali per la costruzione di società inclusive e coese e per sostenere la nostra competitività"*.⁴

Per rileggere, ampliare, diffondere. Questi documenti hanno sottolineato il ruolo del digitale nello sviluppo dell'Unione e richiedono un ulteriore momento di riflessione per la promozione di azioni che pongono la Cultura al centro dell'Europa come bene comune, fondamento di coesione sociale, legate alla ricerca, all'alta formazione e all'educazione scolastica.

La rilettura in ambiente scolastico di questi documenti segnala le iniziative che hanno definito le culture digitali come campi cognitivi adatti a rafforzare la coesione sociale e promuovere la condivisione di valori: occasione per consolidare la diffusione del digitale in modo omogeneo e condiviso, delle tecnologie e delle loro opportunità e criticità, del valore aggregante ed inclusivo delle culture locali, passaggi necessari per una comune cultura europea.

Il capitale umano, fatto di conoscenze e competenze, di valori e principi, di slancio e compassione, esempio e testimonianza appare la strada per costruire la nuova Europa, ed è un punto di svolta verso un futuro sostenibile, inclusivo, socialmente equo. Documenti questi che la nostra Associazione ha fatto propri e fatto circolare in Italia in questi ultimi anni, in quanto rappresentano lo scenario culturale di riferimento per la programmazione delle attività che #DiCultHer elabora annualmente e il fondamento degli obiettivi della titolarità culturale partecipata all'Europa, a partire dalla Cultura digitale come bene comune

In questo scenario, la promozione della *Cultura digitale*⁵, l'uso consapevole

⁴ [Conclusioni del Consiglio europeo, 14 dicembre 2017 - Consilium.](#)

⁵ **Cultura digitale, A I**, per favorire l'emergere di occasioni strategiche di riorganizzazione dei saperi e come

.....

dell'*Intelligenza Artificiale*, rappresentano una pre-condizione abilitante che deve essere diffusa e approfondita per orientare processi complessi di trasformazione del sociale, per *"garantire a tutte e tutti le competenze chiave per affrontare i cambiamenti e le sfide del presente, per proiettare la società civile al meglio nel futuro, per far in modo di avere cittadine e cittadini attivi e consapevoli, capaci di condividere valori comuni e di confrontarsi positivamente con l'altro"*⁶, anche ai fini di realizzare quei nuovi spazi di apprendimento intesi come agorà virtuali dell'innovazione pedagogica.

La riflessione sulla promozione della Cultura digitale, sull'Educazione alla Cittadinanza, l'Educazione alla sostenibilità, sull'Educazione al Patrimonio, sul gender mainstreaming a cura di #DiCultHer e dei suoi autorevoli partner che hanno dato origine alla revisione della Carta di Pietrelcina, traggono ispirazione dal riferimento a un approccio filosofico-pedagogico che ha avuto una grande rilevanza in ambito internazionale: il *capability approach* (Sen, Nussbaum), che rappresenta un riferimento valoriale di accompagnamento della riflessione pedagogica contemporanea per la promozione della Cultura digitale, quale valore metodologico, strutturale e di contesto per la coesione sociale e la promozione delle diversità, l'innovazione socialmente sostenibile, la promozione del gender mainstreaming, la promozione della salute e del benessere, l'educazione inclusiva e, in definitiva, della sostenibilità intesa nel suo pieno significato sociale e civile.

La crescita culturale, anche ai fini di un uso consapevole dell'Intelligenza Artificiale in contesti sociali, culturali ed economici, rappresenta 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 consapevoli e proattivi.

opportunità per restituire alle nostre ragazze e ai nostri ragazzi la piena consapevolezza del loro ruolo nella modernità per raggiungere obiettivi di sostenibilità, di formazione del giudizio critico e, soprattutto, per renderli protagonisti nei processi di costruzione identitaria e di cittadinanza attiva attraverso un processo che pone al centro la loro 'creatività'. Un protagonismo per l'esercizio del diritto alla cultura, del diritto all'istruzione, del diritto all'innovazione, quale irrinunciabile azione per la *"Titolarità culturale"* e la *"Titolarità dei processi formativi"*.

⁶ Carta di Pietrelcina ed. 2019 e Manifesto Ventotene Digitale ed. 2021

.....

Cultura e Cultura digitale, Intelligenza Artificiale, non in contrapposizione, ma centrali della 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” (G. Painsi, #DiCultHer)⁷.

Si fa largo, così, una sfida, ma anche una grande opportunità 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, per la rimozione delle barriere disciplinari, per guidare l’attitudine al cambiamento verso la consapevolezza che il digitale e l’AI in particolare, dopo esserne stati una formidabile leva, possano diventarne il motore alimentato da un’energia realmente sostenibile: **la conoscenza**.

Il tema dello sviluppo civile e sociale connesso all’approccio alle capabilities rappresenta 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. In questa direzione, la nuova Cultura digitale, l’uso consapevole dell’AI, rappresentano oggi una forma di capitale sociale che evidenzia il grado di coesione civica, di collaborazione istituzionale ed interistituzionale e presupposto basilare di legami di solidarietà delle e nelle comunità patrimoniali, nello spirito della Convenzione di Faro.

In questa direzione assume un carattere fondante e prioritario l’adottare modelli innovativi di relazione tra ricerca, sviluppo, imprese, pubblica amministrazione basato sull’Interscambio di conoscenza (Knowledge Interchange). È questa una prospettiva di lavoro rilevante, che vede #DiCultHer al centro di un percorso di ricerca-azione all’interno del Centro di Competenza 4CH⁸, il cui obiettivo è quello di preservare il Patrimonio culturale europeo utilizzando le tecnologie digitali più innovative attualmente disponibili, mettendo a sistema le risorse di molti centri e

⁷ <https://www.diculther.it/temi-titolarita-culturale-di-germano-paini/>

⁸ <https://home.infn.it/it/news-infn/6238-4ch-al-via-il-nuovo-centro-di-competenza-europeo-per-i-beni-culturali>

.....

istituti europei, anche per superare la dicotomia tra conservazione e valorizzazione.

Comunità patrimoniali, all'interno delle quali il comportamento consapevole, etico individuale si concretizza compiutamente, come luogo di responsabilità sia individuale, sia collettivo per una responsabilità che riguarda il futuro di "cittadino" responsabile per un mondo adatto ad essere abitato e la cui completezza esistenziale è condizionata dalla solidarietà di destino dei propri territori al di là delle caratteristiche peculiari e delle differenze di cui questi ultimi sono portatori (genere, etnia, età, ecc.).

Nel recente volume collettaneo *"Cultura digitale, Relazione, Empatia. Paradigmi della nuova rivoluzione industriale"*⁹ sono stati affrontati, in un articolato dialogo interdisciplinare, contesti e prospettive nuove della Cultura digitale e il "sapere digitale" nell'eccezione più ampia del termine, sta assumendo anche un ruolo "orientativo" rilevante ai fini delle scelte, sia di studio che di lavoro, che ognuno è chiamato ad assumere per poter prendere delle decisioni ancorate alla contemporaneità e nei diversi ambiti sociali, produttivi, culturali. La conoscenza dell'"ecosistema digitale" sta diventando sempre di più una bussola orientativa per accedere alle fonti di conoscenza e dei contenuti.

Nel volume sopra richiamato, si affrontano gli aspetti psico-relazionali a livello didattico nel richiamo soprattutto della dimensione empatica applicata a tematiche e contenuti digitali, fino alle riflessioni sulle sperimentazioni pedagogiche, applicate al territorio, aprendosi a riflessioni più generali sul possibile statuto antropologico del nuovo Patrimonio culturale digitale in cui l'intreccio tra sfera comunicativa, tecnologie emergenti e istanze socio-politiche, rende sempre più urgente un orientamento uniforme circa le implicazioni tra la rivoluzione industriale che stiamo vivendo: una cornice per la promozione della Cultura digitale, l'Educazione al e con il Patrimonio culturale digitale, l'Educazione alla sostenibilità, il gender mainstreaming nella visione olistica del vivere e la trasformazione del nostro sistema economico e sociale in una nuova realtà dei beni comuni collaborativi

⁹ Cultura digitale, Relazione, Empatia. Paradigmi della nuova rivoluzione industriale. A cura di M. Casalino e C. Marinucci, Ed. Stamen, 2023

.....

(J.Rifkin)¹⁰ per ripartire dalla bellezza della cultura come *bene comune* e come condivisione per *“garantire contesti e sviluppi attuativi del “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”,* nella convinzione che il Patrimonio culturale, oltre che a favorire processi di costruzione identitaria, di educazione alla cittadinanza, di formazione del giudizio critico e di promozione del dialogo interculturale, rappresenti sempre più un volano di sviluppo e una risorsa strategica indispensabile per *“esplorare, discutere e plasmare un futuro bello, sostenibile e inclusivo”*.

Carmine Marinucci

Presidente #DiCultHer

Germano Pains

Presidente Comitato Scientifico DiCultHer

¹⁰ J.Rifkin, *A costo marginale Zero. L’ internet delle cose, Ascesa del Commons Collaborativo e l’eclissi del capitalismo*, Mondadori, Milano, 2014.

1. "CULTURA DIGITALE", INTELLIGENZA ARTIFICIALE E MONDO DELL'ISTRUZIONE

1.1 Cultura digitale

Cultura digitale si qualifica come priorità del piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027)¹¹ dell'UE, per sostenere un uso profondo e innovativo della cultura, per educare al e con il Patrimonio culturale digitale, per garantire un'istruzione europea di alta qualità, inclusiva e accessibile, per integrare punti di vista differenti sulla realtà, per produrre 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.



C Cultura digitale, Manifesto Ventotene digitale, NEB e piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027), allo scopo di promuovere lo sviluppo di un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale e migliorare le competenze e le abilità per la trasformazione digitale in atto,

coerente con le conclusioni del Consiglio europeo, del 14 dicembre 2017, che ha sottolineato come **"l'istruzione e la cultura siano fondamentali per la costruzione di società inclusive e coese e per sostenere la nostra competitività"**.

Cultura digitale quindi, quale valore metodologico, strutturale e di contesto, all'interno della quale avviare una nuova ermeneutica per la coesione sociale e la promozione delle diversità, l'innovazione socialmente sostenibile, la promozione

¹¹ [Piano d'azione per l'istruzione digitale \(2021-2027\) | European Education Area \(europa.eu\)](#)

.....

della salute e del benessere e l'educazione inclusiva.

1.2 Digital Cultural Heritage

L'Art. 2 delle Conclusioni del 21 maggio 2014 del Consiglio d'Europa inquadra l'evoluzione che il digitale ha avuto negli ultimi dieci anni, integrando l'insieme del Cultural Heritage con una prima profilazione del nuovo Digital Cultural Heritage (DCH), derivante dalle nuove funzioni culturali che il digitale e la digitalizzazione devono e stanno assumendo in quanto futura memoria storica e fonte di conoscenza dell'Era digitale:

“Cultural heritage consists of the resources inherited from the past in all forms and aspects – tangible, intangible and digital (born digital and digitized), including monuments, sites, landscapes, skills, practices, knowledge and expressions of human creativity, as well as collections conserved and managed by public and private bodies such as museums, libraries and archives. It originates from the interaction between people and places through time and it is constantly evolving.



Un inquadramento ripreso integralmente e ulteriormente articolato nella successiva *Risoluzione del Parlamento europeo dell'8 settembre 2015 verso un approccio integrato al Patrimonio culturale per l'Europa (2014/2149(INI)[3]* e nella Decisione di nominare il 2018, Anno Europeo del Patrimonio culturale da parte del Consiglio del 17 maggio 2017[4], con l'evidente intento di dare continuità e nuovo stimolo alle riflessioni avviate nel 2014.

Si tratta di un passaggio importante, perché supera la funzione ancillare del bene digitale come replica o copia dell'originale fisico e afferma la legittimità di un percorso di conoscenza autonomo, peculiare, connotato da originalità. Originalità che non discende dall'oggetto, ma dalla relazione intellettuale da cui il bene digitale prende forma e da cui attinge nuovi significati.

Il Patrimonio culturale digitale rappresenta, quindi, il presupposto costituito da oggetti, la cui natura può essere definita

.....

sulla base delle relazioni informative che sono in grado di generare e, anche quando collegati ai beni culturali fisici, possiedono un'autonomia ontologica, come ormai attestato da un'ampia letteratura. Nelle società contemporanee, rappresenta un elemento strategico perché crea le condizioni per la costruzione di un dialogo tra beni (materiali e immateriali), luoghi e persone e ambisce a saldare tradizione, storia e memoria secondo formule variabili, determinate dall'intenzione creatrice o dalle successive interpolazioni favorite dai processi di co-creazione.

Il digitale non rappresenta più un mero strumento di comunicazione, ma l'espressione di un più ampio mutamento che coinvolge gli individui, i processi e la nozione di cultura, influenzando così sull'immaginario collettivo, evolvendo da una rappresentazione limitata alla fruizione passiva tipica delle piattaforme, a quella correlata al potenziamento delle capacità culturali, di apprendimento e creative degli individui, delle comunità e della collettività.

Sempre di più l'ambiente digitale rappresenta un elemento abilitante per creare nuovi percorsi di conoscenza e di senso del Patrimonio culturale attraverso l'elaborazione, anche simbolica, dell'informazione e in molti casi, la ricostruzione del contesto storico-culturale, critico e sociale diventa uno degli elementi salienti del Patrimonio culturale digitale.

Questa complessa visione del Patrimonio culturale, che tradizionalmente si valorizza nel tempo attraverso le interpretazioni che di esso vengono offerte, nello spazio digitale accoglie diversi modelli interpretativi e nuovi pubblici, ed è quindi in grado di produrre contenuti ulteriori.

Il Patrimonio culturale digitale diventa così un attivatore d'interesse perché sedimenta e trasferisce alle generazioni future i dati della conoscenza e le interazioni che le comunità hanno intrattenuto con essi nelle epoche pregresse.

In questo scenario, la promozione della "Cultura digitale" rappresenta una precondizione abilitante che deve essere diffusa per orientare processi complessi di trasformazione digitale, per *"garantire a tutte le studentesse e a tutti gli studenti e*

.....

non solo, le competenze chiave per affrontare i cambiamenti e le sfide del loro presente, per proiettarli al meglio nel futuro, per farli diventare cittadine e cittadini attivi e consapevoli, capaci di condividere valori comuni e di confrontarsi positivamente con l'altro" (Carta di Pietrelcina ed. 2019 e Manifesto Ventotene Digitale ed. 2021).

1.3 Intelligenza Artificiale

Nella revisione della Carta di Pietrelcina viene evidenziato il ruolo dell'Intelligenza Artificiale nel settore dell'educazione, ancorché ascrivibile al contesto e alle prospettive della promozione della "Cultura digitale", in quanto l'intelligenza artificiale (AI) sta diventando onnipresente nella nostra economia e nella nostra società: influisce sul modo in cui restiamo informati e prendiamo le decisioni. E sta già cambiando le modalità di lavoro di scuole, università e educatori, e le modalità di apprendimento delle nostre studentesse e studenti. Sta, inoltre, rendendo i contesti educativi più reattivi aiutando gli insegnanti a rispondere alle necessità specifiche di ciascun discente, e si sta rapidamente convertendo in un elemento fondamentale del tutoraggio personalizzato e della valutazione, mettendo sempre più in luce il potenziale di cui dispone per fornire preziose informazioni sullo sviluppo degli studenti. L'impatto dell'IA sui nostri sistemi di istruzione e formazione è innegabile, e gli analisti del settore sottolineeranno che aumenterà ulteriormente in futuro.

Di fatto, gli studenti e gli educatori beneficiano già dell'AI nella loro vita quotidiana, in molti casi senza accorgersi della sua presenza. Gli ambienti di apprendimento online abbracciano. Infatti, vari contesti senza che gli utenti siano sempre pienamente consapevoli di come e dove sono usati i loro dati. Tra l'altro, ciò solleva anche problematiche etiche specifiche, qualora si utilizzi l'IA e si trattino grandi quantità di dati nel settore dell'istruzione. Va da sé che è necessario garantire che gli insegnanti e gli educatori comprendano appieno il potenziale dell'IA e dei megadati nel settore dell'istruzione, ma siano allo stesso tempo consapevoli dei rischi connessi.



Per questo motivo, la Commissione dell'UE nel 2022 ha promosso un documento particolarmente rilevante di "Orientamenti etici per gli educatori sull'uso dell'intelligenza artificiale (IA) e dei dati nell'insegnamento e nell'apprendimento"¹² per aiutare gli educatori a comprendere il potenziale delle applicazioni di AI e dell'utilizzo nel settore dell'istruzione, ma anche per sensibilizzarli in merito ai possibili rischi derivanti da un distorto utilizzo dei dati nel settore.

L'ambizione è quella di offrire agli educatori gli strumenti culturali in grado di interagire in maniera positiva, critica ed etica con i sistemi di AI e di sfruttarne appieno il potenziale.

Orientamenti etici per gli educatori sull'uso dell'intelligenza artificiale, costituiscono parte integrante e sostanziale del Piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027) dell'Unione europea a sostegno dell'adattamento sostenibile ed efficace dei sistemi di istruzione e formazione degli Stati membri dell'UE all'era digitale.

Il gruppo di esperti della Commissione europea che ha contribuito alla stesura del citato documento sugli orientamenti, ha messo a disposizione conoscenze e competenze approfondite sulla base degli orientamenti etici per un'IA affidabile. Peraltro, ambiti già prioritari nell'agenda politica dell'UE nel settore.

Il gruppo di esperti si è concentrato sia sull'etica dell'istruzione che sull'etica dell'IA, e ha tenuto conto anche della proposta di quadro giuridico per l'IA (legge sull'intelligenza artificiale), del regolamento generale sulla protezione dei dati (RGPD) e delle dichiarazioni dell'UE sui diritti e i principi digitali.

Tali orientamenti, e il loro utilizzo nelle Istituzioni scolastiche europee, rivestono un'importanza fondamentale per realizzare lo spazio europeo dell'istruzione,

¹² <https://op.europa.eu/it/publication-detail/-/publication/d81a0d54-5348-11ed-92ed-01aa75ed71a1>

.....

sostenendo allo stesso tempo il lavoro svolto che le singole organizzazioni culturali svolgono nei confronti dei sistemi di istruzione sia al livello di singoli Stati membri che dell'UE. Orientamenti che si inseriscono in un percorso più articolato, più ampio, in un momento in cui l'UE ha adottato un quadro normativo completo ed efficace per un'AI affidabile, di riferimento per tutti i settori dell'UE, compresa l'istruzione.

Per #DiCultHer, tali "Orientamenti" assieme al Piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027) dell'UE, rappresentano un riferimento sostanziale per sostenere "l'uso consapevole dell'AI nel mondo dell'istruzione, orientato all'esercizio dei diritti fondamentali relativi all'accesso alla cultura, all'istruzione e all'innovazione, quale momento irrinunciabile per una "appropriazione culturale" della Convenzione di Faro nell'era digitale. Ma anche una rilevante occasione per riflettere insieme su temi rilevanti come la "spiegabilità" (*explainability*) dell'Intelligenza Artificiale (IA), definita in *European Guidelines for Trustworthy AI* (2019), come uno dei requisiti chiave per un'IA affidabile.

La Commissione europea con l'*AI Act*, primo quadro giuridico sull'AI nato con l'obiettivo di garantire qualità e certezza dei diritti, incoraggia l'innovazione e gli investimenti su tali sistemi e preservare, al tempo stesso, i diritti e le libertà fondamentali dell'uomo, nonché i valori fondativi dell'Unione. Nello specifico, l'*AI Act* stabilisce dei nuovi requisiti minimi di spiegabilità e trasparenza (*transparency*) e le sue implicazioni etico-giuridiche e le sfide tecnologiche che ci attendono.

2. CENTRALITÀ DELLA SCUOLA

Quanto brevemente descritto nel paragrafo precedente, ed in particolare per quanto relativo agli Orientamenti etici per gli educatori sull'uso dell'intelligenza artificiale (AI), assieme all'illuminata Raccomandazione del Consiglio europeo nel lontano 2018[5] che pone al centro la Scuola, come istituzione di riferimento per sostanziare *“La competenza digitale implica l'uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali e il loro impiego nell'apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società. Comprende l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione ai media, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica), le questioni relative alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.”* (Council Recommendation on Key Competenze for Lifelong Learning – Raccomandazione del Consiglio sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, 22 maggio 2018, ST 9009 2018 INIT).

Indicazioni di scenario queste *“Per realizzare la transizione digitale ed ecologica in modo che sia socialmente equa, inclusiva e giusta”*[6], nel contesto del *Digital Competence Framework for Citizen's (DigComp 2.2)*[7], che negli anni ha rappresentato, e rappresenta, il documento di riferimento per la formazione delle competenze.

Sono questi presupposti irrinunciabili per il raggiungimento degli obiettivi sottesi al Quadro di Riferimento europeo delle competenze digitali dei docenti e dei formatori (**DigCompEdu**) e diviene imperante favorire e costruire condizioni ed opportunità, affinché queste capacità e abilità siano conseguite nello spazio formativo scolastico, contribuendo concretamente alla definizione di una **titolarità culturale del patrimonio e una titolarità culturale della formazione**.



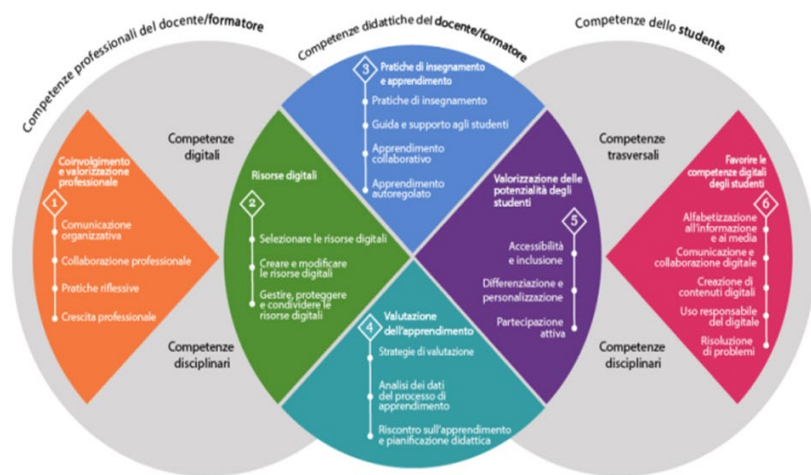
Il raggiungimento degli obiettivi sottesi al Quadro di Riferimento europeo delle competenze digitali dei docenti e dei formatori (DigComp Edu) per affrontare la *digital transformation*, ha imposto e sta imponendo alla scuola sia reinterpretare nuovi scenari in cui l'educazione si esprime, sia di rivedere metodi e processi.

L'innovazione del processo mediante cui l'innovazione tecnologica impatta nel mondo dell'educazione in relazione ai nuovi linguaggi mediati dalla

tecnologia, di fatto stanno modificando anche gli aspetti epistemologici tipici di ogni percorso di apprendimento: **consapevolezza, intelligenza, percezione, intuizione, pensiero, memoria, attenzione, riconoscimento, conoscenza, abilità, comprensione.**

Allo stesso tempo, queste prospettive stanno facendo emergere l'opportunità, nonché la necessità, di **affrontare la creazione di contenuti digitali sui quali si sperimenta il raggiungimento di tali obiettivi.**

E questo, in primo luogo, per superare il concetto stesso di *digital transformation* e *digital divide*, per passare dalla “*confidenza tecnologica*” alla “*consapevolezza tecnologica*” (Dominici, 2015, 405); in secondo luogo, per affrontare le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi legati alla sicurezza, il pensiero “critico”; in terzo luogo, per avere consapevolezza “*di cosa cerchiamo, come cercarlo, come valutarlo e come utilizzarlo*” così come appare articolato nel processo educativo nel seguente schema di sintesi del DigCompEdu.



L'obiettivo è fare in modo che le nostre studentesse e i nostri studenti si mettano in gioco con le loro identità, producano contenuti, pratichino il multitasking o task-switching, affrontando, a

volte implicitamente questioni relative a privacy, sicurezza, proprietà intellettuale e anche qualità e veridicità dell'informazione.

Il recente **Convegno Educare al e con il Patrimonio culturale digitale**¹³, promosso e organizzato da #DiCultHer nell'ambito dell'ottava Settimana delle Culture digitali Antonio Ruberti (8-13 maggio 2023)¹⁴, ha messo in evidenza la ricchezza di esperienze nel settore dell'Educazione al e con il Patrimonio maturate sia in ambito accademico, scolastico e di ricerca, sia in ambito dei servizi educativi di Biblioteche, Archivi, Musei, Parchi e comunque nei luoghi di cultura.

Ben oltre il semplice utilizzo delle mere tecnologie ICT in funzione abilitante ai fini della valorizzazione, ovvero come strumenti atti a favorire processi di semplice aggiornamento e digitalizzazione dell'esistente, il 'sapere' digitale sta offrendo occasioni di ri-configurazione complessiva delle entità e dei luoghi culturali quali 'eredità comuni', assumendo valenza metodologica per una nuova ermeneutica della Cultura e dell'Eredità Culturale. E questo per favorire ulteriormente l'emergere di occasioni strategiche di riorganizzazione dei saperi, di apertura alle entità e ai

¹³ <https://www.diculther.it/convegno-educare-al-e-con-il-patrimonio-culturale-digitale-10-e-11-maggio-2023/>

¹⁴ <https://www.diculther.it/ottava-edizione-della-settimana-delle-culture-digitali-antonio-ruberti-scu2023-8-13-maggio-2023/>

.....

contenuti, di una nuova governance del patrimonio e dei territori e di accesso alle forme stesse del contemporaneo.

L'Associazione #DiCultHer sperimenta dal 2015 questi ambiti per veicolare l'uso e la consapevolezza del valore delle tecnologie digitali, ivi comprese l'AI, per la salvaguardia, rappresentazione e valorizzazione e gestione dei patrimoni culturali in attuazione della Conferenza di Faro, con progetti e sfide proposte ai docenti per la conoscenza, e per i necessari approfondimenti per la restituzione dei saperi e delle emozioni relative ai patrimoni culturali, come ampiamente sperimentato con le varie edizioni di #HackCultura¹⁵, l'Hackathon delle studentesse e degli studenti per la "Titolarità Culturale".

2.1 Come sostanziare la “Cultura digitale” e l'Intelligenza Artificiale e i suoi sottosistemi (cognitive computing, computer vision, machine learning, natural language processing, deep learning, neural networks) nel mondo dell'istruzione?

È possibile attraverso un'azione coordinata che riconosca nella partecipazione studentesca il segno di una scuola moderna e il cui obiettivo concreto è rappresentato dall'elaborazione di pratiche e applicazioni utili a favorire la partecipazione attiva delle studentesse e degli studenti nel loro rapporto con il Patrimonio culturale secondo principi coerenti con la *Digital Social Innovation*.

Ma anche un'azione coordinata e coerente con le riflessioni e linee d'azione previste nella Convenzione di Faro¹⁶, nel Manifesto Ventotene digitale¹⁷ (ed. 2017 e 2021), la Carta di Pietrelcina sull'educazione all'eredità culturale¹⁸ (ed. 2019 e 2024), il New European Bauhaus¹⁹, il Piano d'azione europeo per l'istruzione digitale²⁰, Piano

¹⁵ <https://www.diculther.it/hackcultura2025-lhackathon-delle-studentesse-e-degli-studenti-per-la-titolarita-culturale/>

¹⁶ <https://www.diculther.it/blog/2019/01/15/convenzione-di-faro-loccasione-digitale-per-la-cultura-litalia-leuropa/>
¹⁷ <https://www.diculther.it/wp-content/uploads/2021/10/ventotene-digitale-it-fr-en-21-11-x.pdf>

¹⁸ <https://www.diculther.it/rivista/new-european-bauhaus/>

¹⁹ <https://www.diculther.it/rivista/new-european-bauhaus/>

²⁰ <https://education.ec.europa.eu/it/focus-topics/digital-education/action-plan>

.....

Nazionale per l'educazione al patrimonio del MiC²¹, il Piano Nazionale Scuola Digitale del MIM²², nonché alla riflessione sulle Digital SHTeam²³, per creare **“un piano complessivo di innovazione della valorizzazione del patrimonio nelle sue diverse forme e articolazioni: paesaggistico, artistico, culturale, etnoantropologici, ecc. centrato sulla piena “Titolarità del Patrimonio”, esercitata con diritto.**

Si tratta di una grande occasione che illumina le ricadute positive in ogni ambito della vita civile, sociale e culturale, con particolare riferimento a docenti e discenti del nostro sistema scolastico, per offrire loro la piena consapevolezza dei loro ruoli nella modernità e per il raggiungimento degli obiettivi di sostenibilità in relazione ai rilevanti atti di indirizzo, sia in Italia che a livello europeo, sui temi dell'istruzione, della cultura, del digitale e della sostenibilità. Non solo. Ma anche per rendere le nostre studentesse e i nostri studenti protagonisti nei processi di costruzione dell'identità e di cittadinanza attiva europea.

È questa una sfida perseguita nel corso degli anni da #DiCultHer, che si muove nella prospettiva di attuare la *Convenzione di Faro* nell'era digitale, perseguendo in particolare due scopi.

- Il primo, consiste nel **valorizzare la cultura come dispositivo fondamentale di coesione sociale**, in grado di modificarne la percezione individuale e collettiva in relazione al valore assoluto della cultura stessa e delle culture digitali, che ne sono parte integrante.
- Il secondo, consiste nel promuovere sul versante nazionale ed europeo un forte momento di confronto cooperativo, foriero di **sviluppare e favorire ‘titolarità’ culturale ed engagement**, in particolare tra i giovani, per realizzare quel sistema di *digital knowledge design* applicato all'educazione al e con il Patrimonio culturale, che pone al centro la 'creatività' dei giovani stessi per affrontare, mediante l'uso consapevole del digitale e dell'AI, la salvaguardia, l'accesso partecipativo e la gestione dei luoghi della cultura, valorizzandolo

²¹ <https://dgeric.cultura.gov.it/educazione/piano-nazionale-per-leducazione-al-patrimonio/>

²² <https://www.miur.gov.it/scuola-digitale>

²³ <https://www.diculther.it/blog/2018/08/09/avvio-discussione-per-una-via-italiana-per-le-digital-shteam/>

.....

come insieme identitario, sistemico e abilitante alla generazione di memoria, conoscenza e consapevolezza culturale.

Una vera e propria sfida, volta a sostenere e raccogliere con cura e consapevolezza l’eredità culturale che deriva tanto dal passato quanto dal presente, per giungere poi a capire l’importanza di farsi carico di tale eredità, divenendone in tal modo pienamente ‘titolari’.

Ma anche una grande opportunità per valorizzare il Patrimonio culturale con i nuovi strumenti digitali ed in particolare per aumentarne il valore educativo. Una sfida e un’occasione per tutti per sostenere il cambiamento dei modelli educativi e formativi.

2.2 Qualificare la “domanda di cultura”

Uno degli aspetti fortemente richiamati dalle varie organizzazioni culturali che si occupano di misurare l’impatto della Cultura nella società, come il Censis, Symbola, è rappresentato dalla centralità della Scuola anche per **qualificare la “domanda di cultura”** per un nuovo Bauhaus europeo.

Un aspetto questo fortemente richiamato a suo tempo nella *Relazione sugli ostacoli strutturali e finanziari nell'accesso alla cultura della Commissione per la cultura e l'istruzione del Parlamento europeo (14 maggio 2018)*²⁴ dove viene sottolineato come la mancata partecipazione a eventi culturali nell'UE sia motivato per lo più da una mancanza di interesse da parte dei cittadini e dei giovani a tali eventi. In particolare, e considera il livello di istruzione 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 superare le barriere all'accesso e 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,

²⁴ https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-8-2018-0169_IT.html

all'istruzione e all'innovazione.

2.3 L'Educazione al patrimonio e l'acquisizione di competenze

Già la *Strategia di Lisbona (2000)*²⁵, pilastro delle future azione europee, prefigurava una società basata sulla *conoscenza* e per quanto riguarda le «competenze chiave», indispensabili al cittadino europeo per *adattarsi in modo flessibile ad un mondo in rapido mutamento e caratterizzato da una forte interconnessione*, proposte, tra le 8 *skills* indispensabili per il raggiungimento degli obiettivi della strategia stessa, un ruolo fondamentale quella relativa alla «**competenza digitale**» congiuntamente a quelle più prettamente informatiche, quelle culturali e quelle legate alla conoscenza delle lingue straniere.

Al riguardo, elementi essenziali: l'**accessibilità** e la **partecipazione**. L'*accessibilità* al Patrimonio culturale, diritto essenziale del cittadino e fondamentale per l'esistenza stessa del patrimonio, viene intesa come una caratteristica fisica, socio-economica, sensoriale, cognitiva, anche verso un modello di comunicazione che non si fonda più sulla trasmissione unidirezionale di conoscenze, da una fonte autorevole a un interlocutore generico e passivo, ma presuppone l'attiva **partecipazione** di tutti gli individui alla costruzione e alla rappresentazione di significati.

2.4 Digitale e uso didattico del Patrimonio culturale

C'è un nuovo passo che caratterizza la didattica del tempo presente: cioè, laddove la tecnologia, la messa in rete dei corpora documentari, ma non solo, permettono crescentemente un uso sistemico del Patrimonio culturale in una prospettiva di rafforzamento del legame tra le discipline, le specializzazioni, la scuola e il territorio, con ricadute forti sull'ampliamento dello spazio scolastico così come degli strumenti messi a disposizione della didattica.

Questo 'ampliamento' dello spazio scolastico, reso possibile anche dall'uso consapevole delle tecnologie digitali, con particolare riferimento all'AI, rende possibile oggi poter ragionare in termini nuovi non solo dell'uso didattico del Patrimonio culturale, ma anche dei linguaggi da utilizzare in rapporto ad esso, per

²⁵ https://www.europarl.europa.eu/summits/lis1_it.htm

.....

esempio applicando le metodologie della Public history²⁶.

È questo il senso di tutta la sperimentazione che **#DiCultHer** insieme ad INDIRE portano avanti ai fini delle possibili **ricadute sugli apprendimenti curriculari dell'uso del Patrimonio culturale** nelle sue forme svariate (immateriale, paesaggistico, digitale ...), nella visione ed attuazione del protocollo d'intesa con la Direzione Generale Educazione e ricerca del MIC per l'attuazione del Piano Nazionale sull'educazione al patrimonio.

L'esperienza di questi ultimi anni in questa direzione, fa emergere la pluralità degli ambiti disciplinari coinvolti che si connettono a questo stesso uso, che implica il superamento dell'ambito disciplinare in senso stretto, verso la messa in gioco di più aree disciplinari tra le curriculari.

Inoltre, si è potuto verificare il rafforzamento di quelle dimensioni che dovrebbero essere transdisciplinari e che l'uso del Patrimonio culturale mette, invece, in gioco in modo centrale: quali l'educazione civica, l'educazione alla sostenibilità e l'educazione al buon uso del digitale.

Questo perché nello scambio tra l'oggetto e l'osservatore (tipico dell'uso didattico del Patrimonio culturale), nella manipolazione seppur virtuale dell'oggetto in ambito di studio e/o attraverso, per esempio, la partecipazione alle varie sfide di **#HakCultura**, prende corpo quella didattica attiva e partecipata che favorisce il costruire le sopradette competenze chiave.

Altro punto che le sperimentazioni effettuate stanno mettendo in luce è che l'uso del patrimonio favorisce l'attuazione di didattiche attive anche nei gradi superiori di istruzione, nei quali, tradizionalmente, il coinvolgimento sensoriale nel percorso di apprendimento diminuisce drasticamente e solo l'ingresso massiccio della tecnologia digitale applicata al Patrimonio culturale ha attenuato questo limite intrinseco della didattica praticata nei gradi superiori della scuola di base, aprendola alle potenzialità formative laboratoriali, dimostrandosi particolarmente efficaci, come ad esempio, la messa a disposizione progressiva di corpora documentari da parte delle istituzioni preposte alla conservazione o, dall'altro, la possibilità di

²⁶ https://it.wikipedia.org/wiki/Public_history

realizzare percorsi laboratoriali e partecipati in classe, come un prodotto multimediale a partire dal Patrimonio culturale o una modellazione virtuale, etc, favorendo, tra l'altro il riemergere anche nei gradi più alti dell'istruzione della pratica attiva, con caratteristiche, come detto, di marca spiccatamente interdisciplinare.

In questa direzione, divengono centrali alcune questioni: la prima è quella di individuare e validare modelli ad hoc per un uso didattico del Patrimonio culturale - traducendolo in nuovi scenari per l'apprendimento nel quadro dello sviluppo delle competenze di base – in una modalità che non sia episodica ma sistemica ed accompagnata da un'attenta riflessione sull'uso critico delle tecnologie, attraverso l'individuazione di "buone pratiche".

In seconda battuta, occorre individuare e favorire i linguaggi più adatti, che pur supportati da un adeguato rigore scientifico, riescano a rappresentare al meglio quelle che sono le caratteristiche che verifichiamo esplicitarsi nell'uso laboratoriale del patrimonio: accessibilità dello stesso e partecipazione: in altre parole **"Titolarietà Culturale"** per l'attuazione della Convenzione Faro.



Del resto, l'uso sempre più massiccio del digitale e delle tecnologie connesse al WEB pone come centrale la "competenze" che si dovrebbero acquisire a scuola: **quella della "capacità critica" di saper cercare e selezionare le informazioni, capacità di cui la storia e la cultura, apprese in dimensione laboratoriale e partecipata, sono maestre.**

Uso del Patrimonio culturale e Public History sono intimamente connessi: l'accesso diretto alle fonti primarie, oggi estremamente favorito dal digitale, e la loro interpretazione critica; il rifiuto di una metodologia puramente trasmissiva; la riconfigurazione da fruitori prevalentemente passivi a protagonisti attivi del processo di apprendimento; le nuove prospettive di collaborazione interdisciplinare, che il digitale apre; lo stimolare una conoscenza del passato non mnemonica ed episodica, ma organica e problematica, che consideri i



suoi processi e le sue ricadute sui problemi del tempo presente, l’apertura al territorio del momento didattico, sono tutti fattori comuni ad entrambi e che hanno tanti punti in comune con le pedagogie costruttiviste alla base delle didattiche attive e laboratoriali verso le quali *#DiCultHer* spinge nelle sue molteplici attività e approcci all’educazione al e con il Patrimonio per una cittadinanza attiva europea.

2.5 Cultura digitale ed inclusione sociale

In ambito di valorizzazione e fruizione del Patrimonio culturale digitale, è appena il caso di sottolineare come l’inclusione sociale si sviluppi effettivamente solo quando il luogo culturale diventa luogo educativo, quando cioè tutte le categorie sociali (diverse per età, livello culturale, status sociale ed economico) riescono ad interagire proattivamente con esso e a sviluppare conoscenze e competenze. L’eredità culturale, infatti, è sempre fortemente legata con il territorio in cui è inserita ed è espressione e rappresentazione delle creazioni tangibili, intangibili e, oggi, digitali delle comunità che lo vivono. Tuttavia, permangono molti contesti in cui gruppi sociali non autoctoni, quali i rifugiati o migranti di prima o seconda generazione, non sono del tutto integrati nella storia culturale e artistica del territorio in cui si stabilizzano e, conseguentemente, non riescono a contribuire attivamente alla creazione e all’evoluzione di una rinnovata storia sociale collettiva. Risulta perciò necessaria la riflessione e l’azione circa la didattica inclusiva anche nei contesti di apprendimento di metodi e tecniche di valorizzazione e fruizione dell’Eredità Culturale: la concretizzazione dei diritti individuali, la partecipazione alla comunità nonché l’uguaglianza di successo non possono restare mere affermazioni di principio, ma devono diventare le finalità ultime e imprescindibili di qualsiasi azione educativa.

Come affermano Booth e Ainscow (2008, p. 31)²⁷, 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 culturale e della

²⁷ Booth Tony, Ainscow Mel, *Index for Inclusion: developing and participation in schools*, Bristol UK, CSIE, 2002 (trad.it., 2008).

.....

comunità del nostro Paese (Chiappetta Cajola, 2013)²⁸.

Se dunque «*l'inclusione accade non appena ha inizio il processo per la crescita della partecipazione*», allora essa diviene un imperativo etico che spinge verso una dimensione nella quale ciascuno partecipi, riconosciuto e coinvolto, al proprio contesto di vita, con dignità, nel rispetto dei propri diritti e nell'esercizio attivo della cittadinanza. Si tratta di un «imperativo etico, un diritto di base che nessuno deve guadagnarsi» [Stainback e Stainback 1990, p.71] in quanto «solo nelle interazioni sociali è possibile trovare per una persona le connessioni tra sé, gli altri e il contesto e, a partire da queste connessioni reali e potenziali, avviare un processo identitario».

La competenza degli insegnanti deve essere quindi sostenuta da un'etica dell'inclusione, nella consapevolezza che il proprio ruolo consiste sia nella promozione in senso evolutivo della concezione dell'uomo sia nel fornire un contributo attivo allo sviluppo culturale e della comunità [Chiappetta Cajola 2013], in cui la scuola del nostro Paese vanta una riconosciuta tradizione di qualità e cura educativa ed è

[...] inoltre, chiamata a confermare la propria vocazione inclusiva e a garantire ad ogni allievo il massimo sviluppo delle sue potenzialità, attitudini, talenti. A questo fine, è necessario attuare opportune metodologie didattiche, adeguare e arricchire gli ambienti di apprendimento rendere coerenti le pratiche valutative e certificative; la leva decisiva in questo ambito è data dalla formazione in servizio dei docenti [MIUR 2013].

2.6 “Titolarità culturale”

In più passaggi di questo testo si fa espressamente riferimento al concetto di ‘**titolarità culturale**’ come obiettivo e come prospettiva della conoscenza e presa in

²⁸ Chiappetta Cajola Lucia, *Per una cultura didattica dell'inclusione*, in Chiappetta Cajola Lucia, Ciraci Anna Maria, *Didattica inclusiva. Quali competenze per l'insegnante?*, Roma, Armando 2013.

.....

carico dei patrimoni culturali, tanto a livello territoriale che a più ampio raggio come identitari.

Per #DiCultHer, la **titolarità culturale**, su cui si basano tutte le attività dell'Associazione stessa, definisce il processo, e la condizione che ne deriva, in cui individui e comunità acquisiscono una progressiva consapevolezza e attuano una presa in carico dell'eredità culturale che ricevono dal passato (G. Painsi, #DiCultHer)²⁹.

Tale processo mira a far acquisire e far riconoscere **'titolo'** agli individui e alle comunità a essere pienamente responsabili dell'eredità culturale, a sentirsene **'parte'**, a sentirla **'propria'** e a esercitare, superando la posizione di **'fruitori'** del patrimonio, **il ruolo di attori della promozione della sua tutela e della sua valorizzazione**.

La riflessione sulla titolarità culturale nelle attività #DiCultHer si muove dal tema della **'partecipazione'** e dall'analisi della centralità del suo ruolo nelle politiche legate all'eredità culturale.

Nelle azioni di indirizzo e nelle strategie delle politiche a sostegno del valore dell'eredità culturale, così come nelle prassi di intervento legate al patrimonio, la partecipazione in termini di cittadinanza attiva, pur alla base della Costituzione e della Convenzione di Faro, non è di fatto perseguita, evidenziando, come spesso accade per altri principi costituzionali, una separazione tra ciò che è dichiarato e ciò che viene realmente garantito.

Il concetto di **'partecipazione'**, nella sua indeterminatezza costituisce più un'aspirazione, certamente condivisibile, che un elemento utile a interpretare e incidere sui fenomeni.

²⁹ <https://www.diculther.it/temi-titolarita-culturale-di-germano-paini/>

Il lungo filo rosso ... da PARTECIPAZIONE a #hackCultura



Germano Paini – Presidente Comitato Scientifico Associazione Internazionale DiCultHer - 30/10/2020



Particolarmente rilevante, al riguardo, risulta il tema dell'impatto degli aspetti partecipativi nella valorizzazione del capitale culturale del Paese e l'esigenza di un'adeguata interpretazione del rapporto dei cittadini con il patrimonio.

In questo ambito, da un lato si auspica la partecipazione dei cittadini e/o dei giovani nei processi di promozione della conoscenza e della cultura, invocando un loro maggior coinvolgimento, dall'altro ci si lamenta del loro mancato ingaggio e del distacco nei confronti del Patrimonio culturale.

Ricorre inoltre un persistente rammarico per la mancata percezione, da parte dei cittadini, del valore e delle opportunità dell'eredità culturale che le istituzioni si adoperano di tutelare.

Manca in realtà, al riguardo, la comprensione del ruolo riservato ai destinatari di tale valore, tendenzialmente considerati 'fruitori' di ciò che gli esperti producono, alimentano, tutelano e promuovono.

Domina cioè, nei fatti, un modello di pensiero e di azione che implica la funzione di soggetti che ricevono e recepiscono quanto è prodotto ed elaborato da altri: gli esperti.

Chi riceve e recepisce, cioè i non esperti, è collocato nella funzione di 'pubblico spettatore', di 'audience'.



Sebbene si possa sostenere che, negli ultimi anni, si sia molto lavorato per favorire l'ampliamento quantitativo e qualitativo del pubblico (i.e. audience development e audience enlargement), anche arrivando ad attivare percorsi (e cospicui finanziamenti) per la promozione del suo coinvolgimento (audience engagement), la questione va posta in termini diversi, orientati a ripensare radicalmente l'approccio al tema, rimettendo in discussione i concetti di 'pubblico' e di 'fruizione'.

Il 'pubblico' (l'audience) per definizione assiste, dalla posizione di fruitore, al manifestarsi di un'espressione creativa e culturale di un altro soggetto: l'autore.

Cercare di promuovere la condizione del 'pubblico' senza metterne in discussione la collocazione rischia di introdurre semplici correttivi in una situazione radicata e consolidata senza modificarne la sostanza.

Il pubblico assiste e non partecipa alla creazione di conoscenza e di cultura.

Con l'intento di superare la dimensione del 'cittadino fruitore' sono stati introdotti percorsi di valorizzazione del ruolo delle persone nella partecipazione ai processi culturali.

Il primo, sostanzialmente illusorio, è stato orientato a superare la dicotomia tra produttore di contenuti e consumatore attraverso il ricorso ad un approccio centrato sul *prosuming*. Il *prosumer*, neologismo particolarmente ricorrente nella fase del cosiddetto web 2.0, rappresenta il tentativo di sintesi tra la posizione di colui che produce contenuti (producer) e l'utente che ne usufruisce (consumer). Applicabile al contesto degli User Generated Content, si è rivelato molto rilevante per la produzione di contenuti legati alle conversazioni nei social network ma, di fatto, è risultato influente nei contesti della produzione di conoscenza e di interazione con il Patrimonio culturale.

Un nuovo sforzo di superamento delle posizioni codificate e stereotipate (i.e. autore/pubblico, produttore/consumatore) è rappresentato dall'introduzione del concetto di *co-creation*. Per quanto stimolante, questo secondo percorso, ha dovuto però confrontarsi con alcune criticità relative ai temi della produzione di qualità dei contenuti e dei relativi aspetti della creatività che implicano un difficile processo di

.....

riconoscimento sociale del valore della produzione culturale e della funzione 'autoriale'.

Nella logica della 'titolarità culturale' il potenziale creativo può essere espresso non tanto e non solo nella produzione dei contenuti, ma, in primo luogo, nella capacità di gestirli e organizzarli e fare proprio il bagaglio di conoscenza che essi veicolano.

Il concetto di 'titolarità culturale' si pone, in quest'ottica, come esito di un percorso di ricerca di una dimensione interpretativa dei fenomeni, libera da schemi vincolati a categorie precostituite.

Il cittadino è chiamato ad essere soggetto attivo nei confronti dell'eredità culturale alla quale appartiene e che gli appartiene.

La 'presa in carico', auspicata, lo colloca nella posizione di chi ha cura del Patrimonio culturale, ne è '**curatore non professionale**' in grado, grazie anche al digitale, di connettere il patrimonio stesso con il proprio sistema di conoscenze e con quello della rete di relazioni in cui è immerso, organizzandolo per conoscerlo e comprenderlo meglio.

Alle istituzioni il compito di garantire, con una costante azione di 'facilitazione' del percorso, le migliori condizioni per un progressivo sviluppo della 'titolarità culturale'.

3. “TITOLARITÀ CULTURALE” E CONVENZIONE DI FARO NELLA VISIONE DEL NEW EUROPEAN BAUHAUS

In questo capitolo si cercherà di affrontare come, partendo dai principi e dagli obiettivi sottesi alla *Convenzione di Faro* e al *nuovo Bauhaus europeo* (che collega il *Green Deal*[18] europeo ai nostri spazi di vita e alle nostre esperienze per un futuro sostenibile e inclusivo che sia bello per i nostri occhi, le nostre menti e le nostre anime) si trovi nell’ **uso critico e consapevole dei canali e delle forme di espressività offerte dalle tecnologie digitali, un veicolo di inclusione ampia di componenti sociali e culturali diverse.**

Patrimonio, Digitale, NEB-Green Deal, Educazione, Convenzione di Faro, Manifesto Ventotene digitale sono opportunità concrete per la Scuola del XXI secolo e di partecipazione di tutte le diverse componenti sociali, culturali, generazionali per la definizione di una identità che li rappresenti, ma anche come strumento di autorappresentazione e definizione negli spazi pubblici del Patrimonio culturale.

Patrimonio, Digitale, NEB-Green Deal, Educazione, Faro, Manifesto Ventotene sono quindi una rilevante opportunità per avere consapevolezza “*di cosa cerchiamo, come cercarlo, come valutarlo e come utilizzarlo*” come spazio educativo, oltre che una grande opportunità per **qualificare la “domanda di cultura”** per invertire la rotta sulla mancanza di interesse da parte di molti, troppi, cittadini e dei giovani in particolare alla partecipazione alla vita culturale e sociale dell’UE.

3.1 La Convenzione di Faro

La Convenzione di Faro definisce il Patrimonio culturale come: *“un insieme di risorse ereditate dal passato che alcune persone identificano, indipendentemente da chi ne detenga la proprietà, come riflesso ed espressione dei loro valori, credenze, conoscenze e tradizioni, costantemente in evoluzione. Esso comprende tutti gli aspetti dell'ambiente derivati dall'interazione nel tempo fra le persone e i luoghi”* (art. 2). Si introduce, così, una definizione ampia e dinamica di Patrimonio culturale non più

Convenzione quadro
del Consiglio d'Europa
sul valore
dell'eredità culturale
per la società



circoscritta (a differenza della Convenzione del 1972 sulla *protezione sul piano mondiale del Patrimonio culturale e naturale*) ai beni artistici e storici, **ma estesa ai valori, credenze, saperi, tradizioni e a " tutti gli aspetti dell'ambiente derivati dall'interazione nel tempo fra le persone e i luoghi"**.

Un ulteriore elemento di novità è rappresentato dal ruolo di primo piano assegnato alle persone, le quali divengono parti attrici nell'individuazione delle **"risorse ereditate dal passato"**. Come è

stato opportunamente evidenziato la Convenzione di Faro capovolge la nostra tradizionale prospettiva di identificazione di ciò che riveste interesse culturale che avviene attraverso l'attività delle popolazioni e non più solo dei sovrintendenti. ***Muta inoltre la prospettiva della conservazione del Patrimonio culturale non più solo finalizzata a preservare il valore scientifico di quest'ultimo, ma altresì a garantire lo sviluppo sostenibile e la qualità della vita.***

Questa importante Convenzione, ratificata in Italia con la Legge n. 133 del 1° ottobre 2020, ha innescato quindi una profonda rivisitazione del concetto di Eredità Culturale legandola indissolubilmente alle comunità, e ha assunto un ruolo cruciale laddove **auspica un uso critico e consapevole dei canali e delle forme di espressività offerte dalle tecnologie digitali come veicolo di inclusione ampia di componenti sociali e culturali diverse, come opportunità concreta di partecipazione di tutte le diverse componenti sociali, culturali, generazionali alla definizione di una identità che le rappresenti, come strumento di autorappresentazione e definizione negli spazi pubblici del Patrimonio culturale condiviso.**

Le metodologie e tecnologie digitali, infatti, offrono la possibilità di raccogliere, condividere e archiviare/conservare forme espressive dei diversi

.....

gruppi, realizzando con ciò l'obiettivo sia di empowerment e presa di coscienza delle entità condivise, sia di selezionare, porre in valore, discutere criticamente ciò che ci rappresenta e fonda il patto comunitario di convivenza esteso alla comunità più ampia, digitale e per ciò stesso inclusiva. Favorire e costruire condizioni perché queste capacità critiche e abilità siano conseguite nello spazio formativo e educativo che scandisce i tempi più importanti dei nostri cicli di vita significa contribuire fattivamente alla definizione di una **titolarità culturale** del patrimonio e a una sua gestione condivisa e consapevole, che concorrono alla piena realizzazione di una cittadinanza democratica.

La Convenzione di Faro, che non solo ha innescato una importante rivisitazione del concetto di Patrimonio culturale, sta assumendo, anche grazie alle attività promosse dalle Scuole che collaborano con *#DiCultHer*, sempre di più un ruolo rilevante nel sistema educativo nazionale in quanto auspica non solo un uso critico e consapevole dei canali e delle forme di espressività offerte dalle tecnologie digitali, ma anche e, soprattutto, una forte opportunità di partecipazione non solo da parte di tutte le componenti sociali, culturali dei territori, ma anche e soprattutto della componente scolastica, fortemente impegnata a contribuire alla definizione di quella “titolarità culturale” del patrimonio che, in definitiva, concorre alla **piena realizzazione della cittadinanza attiva dei nostri ragazzi**.

In questa direzione, le esperienze in atto tra i soggetti che stanno operando “alla Faro” sono incoraggianti perché ***stanno favorendo costantemente l'emergere di occasioni strategiche di riorganizzazione dei saperi, di accesso alle forme stesse del contemporaneo, del patrimonio paesaggistico in quanto memoria storica e fonte di conoscenza di questo periodo, fortemente caratterizzato dall'uso del digitale nei processi educativi e non solo.***

Già una prima Rete di Scuole, istituita ai sensi dell'*art. 7 del D.P.R. dell'8 marzo 1999 n. 275*, si è costituita, con *#DiCultHer* come socio fondatore, per la progettazione e sperimentazione di nuovi modelli di apprendimento, evidenziano il ruolo della **Formazione e dell'Educazione al e con il Patrimonio** “nella dimensione digitale”, come principale azione del cambiamento della didattica curriculare, peraltro fortemente perseguito con la L.107/15, allorquando postula e ribadisce il ruolo della

.....

scuola come luogo primario in cui si pongono le basi per una piena cittadinanza, alle cui fondamenta c'è ***l'accesso alla cultura, l'accesso ai saperi, l'accesso ad Internet, l'accesso all'innovazione.***

Ruoli peraltro fortemente sottolineati nel Piano Nazionale Scuola Digitale del Ministero dell'Istruzione e del Merito, che, in particolar modo con le azioni #25 e #28, mira a definire le competenze di cui hanno bisogno i nostri studenti per allinearsi al XXI secolo, in primis le nuove alfabetizzazioni, ma anche e soprattutto delle competenze trasversali e delle attitudini da sviluppare.

La Convenzione di Faro, nella visione del NEB, ci sta indicando la strada da percorrere, facendo emergere con tutta la forza la necessità di sostenere il pieno coinvolgimento ***dei nostri ragazzi e dei loro docenti nei processi di costruzione identitaria e di cittadinanza attiva partendo proprio dal Patrimonio culturale*** e dal riconoscimento del valore della ***“Cultura digitale” e dell'AI***, per:

- sviluppare la piena consapevolezza nella Comunità educante tutta, dei **propri ruoli** nei processi di sviluppo dei territori;
- **promuovere quella “Titolarità” Culturale esercitata con diritto e la ‘presa in carico’ di una responsabilità comune e condivisa rispetto al bene comune, che ereditiamo dal passato (o che prendiamo in prestito dal futuro), e che abbiamo la possibilità di progettare e co-creare oggi nell'ambito degli ecosistemi culturali in cui viviamo, sperimentiamo ed esercitiamo, con la prospettiva di lasciare a nostra volta questa eredità a chi verrà dopo di noi.**

Queste prospettive non solo rappresentano l'ambito culturale dell'agire della Scuola, intesa come “comunità patrimoniale” in attuazione della Convenzione Faro, ma l'occasione per sperimentare gli assunti e i dettami della Convenzione di Faro stessa attraverso una contestualizzazione del concetto di **Patrimonio culturale** alle comunità scolastiche territoriali di appartenenza, soprattutto per la valorizzazione dei beni culturali e paesaggistici presenti nei territori di riferimento delle Scuole stesse per un protagonismo consapevole delle Comunità educanti nei territori di riferimento.

Convenzione di Faro quindi come opportunità per promuovere azioni mirate

.....

alla sperimentazione di azioni pilota trasversali alle discipline per la presa in carico e il coinvolgimento delle studentesse e degli studenti nei percorsi didattici, nella progettazione di ecosistemi digitali innovativi a disposizione delle studentesse, degli studenti, delle docenti, dei docenti, nonché la progettazione e messa a disposizione, in un'ottica di co-creazione, della strumentazione digitale per la progettazione e la realizzazione di risorse educative a disposizione di tutti. Convenzione, particolarmente qualificante anche per la progettazione e messa a disposizione di percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO) da inserire nei piani triennali dell'offerta formativa dell'istituzione scolastica come parte integrante

dei percorsi di istruzione.

Un aspetto rilevante nell'attuare la Convenzione di Faro nell'era digitale è accrescere la consapevolezza del potenziale economico del Patrimonio culturale. È altrettanto importante sostenere il ruolo delle organizzazioni di



volontariato nelle politiche territoriali che promuovono l'accesso al patrimonio, soprattutto tra i giovani e le persone svantaggiate. Questo approccio mira a potenziare la consapevolezza del valore del Patrimonio culturale, della necessità di conservarlo e preservarlo, e dei benefici che ne derivano.

3.2 Il New European Bauhaus

Secondo Ursula von der Leyen, presidente della Commissione europea, se il Green Deal europeo ha un'anima, questa è rappresentata dal nuovo Bauhaus europeo, che ha innescato un'esplosione di creatività in tutta l'Unione.

Il Nuovo Bauhaus Europeo incarna l'ambizione dell'UE di creare luoghi, prodotti e stili di vita belli, sostenibili e inclusivi, accelerando così la transizione verde in vari settori dell'economia e della società. L'obiettivo è garantire a tutti i cittadini l'accesso ai beni comuni, favorendo la rigenerazione della natura e la biodiversità.

Questo progetto di speranza e prospettive aggiunge una dimensione culturale e creativa al Green Deal europeo, promuovendo l'innovazione, la tecnologia e le economie sostenibili. Esalta i benefici della transizione ambientale e digitale attraverso esperienze tangibili a livello locale, provenienti da contesti e settori diversi, lavorando insieme in modo partecipativo.



Esalta i benefici della transizione ambientale e digitale attraverso esperienze tangibili a livello locale, provenienti da contesti e settori diversi e che lavorano insieme in modo partecipativo.

La Commissione ha quindi avviato il progetto con una fase iniziale di co-progettazione, durante la quale tutti hanno potuto contribuire con idee, visioni, esempi e sfide per il nuovo Bauhaus europeo [19].

Oggi, il New European Bauhaus è un movimento creativo e transdisciplinare in divenire! e rappresenta un ponte tra il mondo della scienza e della tecnologia, dell'arte e della cultura, ma anche un invito ad affrontare insieme complessi problemi sociali attraverso la co-creazione.

Creando ponti tra diversi *background*, attraversando le discipline e costruendo sulla partecipazione a tutti i livelli, il New European Bauhaus ispira l'agire per facilitare e guidare la trasformazione delle nostre società lungo tre valori inseparabili:

- **sostenibilità**, dagli obiettivi climatici alla circolarità, inquinamento zero e biodiversità

- **estetica**, qualità dell'esperienza e stile oltre la funzionalità
- **inclusione**, dalla valorizzazione della diversità alla garanzia di accessibilità e convenienza.



Per conseguire tali obiettivi, la Commissione sta continuando a sostenere un **movimento** fatto di persone e organizzazioni interessate, **combinando le iniziative pertinenti dell'UE e propone**

una serie di nuove azioni e possibilità di finanziamento, sintetizzabili in:

- la creazione del laboratorio del nuovo Bauhaus europeo per far crescere la comunità e predisporre le azioni politiche^[1];
- finanziamenti di avviamento dei progetti di trasformazione relativi al nuovo Bauhaus europeo negli Stati membri dell'UE;
- il finanziamento di progetti di edilizia sociale che rispettino i valori del nuovo Bauhaus europeo;
- la co-creazione di percorsi di transizione verde;
- l'invito a creare start-up e presentare iniziative dei cittadini;
- un nuovo festival e un premio annuali del nuovo Bauhaus europeo;
- eTwinning e DiscoverEU sul tema del nuovo Bauhaus europeo.

3.3 Nuova “missione” di Horizon Europa

In questa direzione e nel riconoscere l'alto valore culturale del NEB per la nuova Europa, la Commissione il 19 luglio 2023, ha proposto una Nuova “missione” di Horizon Europa³⁰ sul nuovo Bauhaus europeo

Le missioni dell'UE costituiscono un nuovo modo di fornire soluzioni concrete

³⁰ <https://www.diculther.it/blog/2023/08/09/nuova-missione-di-horizon-europa-connessa-al-new-european-bauhaus/>

.....

ad alcune delle nostre sfide più grandi. Sono uno sforzo coordinato della Commissione per mettere in comune le risorse necessarie in termini di programmi di finanziamento, politiche e normative, nonché altre attività. Inoltre, puntano a mobilitare e coinvolgere soggetti pubblici e privati, quali gli Stati membri dell'UE, le autorità regionali e locali, gli istituti di ricerca, gli agricoltori e i gestori del territorio, gli imprenditori e gli investitori, in modo da produrre risultati reali e duraturi. Instaurano un dialogo diretto con i cittadini per fare in modo che la società adotti più rapidamente soluzioni e approcci innovativi.

“Nei primi due anni dal loro avvio, le missioni di Orizzonte Europa hanno compiuto progressi costanti per affrontare le maggiori sfide che dobbiamo gestire: combattere il cancro, adattarsi ai cambiamenti climatici, proteggere le nostre acque, rendere le nostre città climaticamente neutre e ripristinare i nostri suoli. Ora abbiamo valutato con attenzione cosa ha funzionato bene e cosa ha invece funzionato meno bene. Partendo da queste premesse, ribadiamo la nostra fiducia nelle potenzialità delle missioni e proponiamo di ampliare il portafoglio con una missione sul nuovo Bauhaus europeo.

Margrethe Vestager, vicepresidente esecutiva per Un'Europa pronta per l'era digitale - 19/07/2023

La nuova missione dell'UE di Horizon Europe sul nuovo Bauhaus europeo concentrerà l'attenzione ***alle soluzioni di ricerca e innovazione***. La nuova missione intende coinvolgere le persone per costruire una maggiore accettazione sociale per le politiche del Green Deal dell'UE, promuovendo la “titolarità sociale” delle soluzioni verdi e incoraggiando i cambiamenti comportamentali necessari per raggiungere gli obiettivi del Green Deal dell'UE.

Nei primi due anni dalla loro creazione, le missioni dell'UE di Orizzonte Europa hanno sostenuto il lavoro della ***Commissione sul Green Deal europeo***, per rendere ***l'Europa pronta per l'era digitale***.

Fin dal loro avvio, le missioni dell'UE hanno dimostrato il loro potenziale di accelerare il cambiamento. Sostenute principalmente dai finanziamenti di Horizon



Europa, hanno anche collegato e sostenuto le politiche e i programmi dell'UE con l'azione locale e il coinvolgimento dei cittadini e stanno rappresentando una grande opportunità per conseguire i loro ambiziosi obiettivi entro il 2030 in settori critici quali l'adattamento ai cambiamenti climatici, il miglioramento delle condizioni di vita dei pazienti oncologici, il ripristino degli ecosistemi marini e di acqua dolce, la creazione di città climaticamente neutrale e la disponibilità di suoli in buona salute.

In questa prospettiva la Commissione si impegna a rendere **ancora più efficaci le missioni dell'UE**:

- intensificando le discussioni con gli attori politici, in particolare con gli Stati membri, su come razionalizzare la governance delle missioni dell'UE per renderla più efficiente, inclusiva ed efficace;
- mobilitando un più ampio portafoglio di strumenti per garantire una maggiore partecipazione del settore privato, compresi i partenariati pubblico-privato e gli appalti pubblici per l'innovazione;
- intraprendendo azioni mirate a sostegno degli sforzi di comunicazione a livello locale e nazionale per rafforzare il coinvolgimento dei cittadini e sensibilizzare l'opinione pubblica in merito alle missioni dell'UE.

Per #DiCultHer, partner ufficiale del NEB dal 2022, il NEB ha già rappresentato per l'anno scolastico 2022-23 il ***contesto culturale di riferimento della propria programmazione di attività per tale anno scolastico***. Programmazione di attività e riflessioni su questi ambiti culturali operativi che sono stati concretizzati in vari approfondimenti presenti nella **Rivista "Culture Digitali"** (ISSN 2785-308X)[23]

3.4 Infrastrutture di Ricerca di eccellenza europee

La definizione di infrastruttura di ricerca sviluppata in sede europea, e condivisa nella programmazione degli Stati membri, include tipologie diverse che vanno dalle grandi concentrazioni di strumentazione tecnologicamente avanzata, quali ad esempio i laboratori del CERN, della Luce di Sincrotrone Europea, etc., alle risorse per la conservazione della conoscenza, come le grandi collezioni, gli archivi e le banche-dati.



Accanto a impianti, biblioteche e installazioni a singolo sito, si è sviluppato il concetto di infrastruttura distribuita, intesa come integrazione di risorse e laboratori di eccellenza, distribuiti geograficamente ma con governo e gestione unificati e affidati ad una sola struttura legale di impianto Europeo, nonché le infrastrutture virtuali, cioè servizi forniti con risorse digitali connessi alla gestione dei dati, all'accesso all'informazione e alla comunicazione.

In questa visione, prettamente europea, le infrastrutture di ricerca sono concepite, costruite e gestite per servire, in modo efficace e competitivo, vaste comunità di ricerca che operano in settori diversificati, di cui va sottolineato il principio di *accesso aperto* per la ricerca, cioè la messa a disposizione delle risorse proprie, ed uniche, dell'infrastruttura ai ricercatori sulla base del solo criterio dell'eccellenza scientifica e del merito dei progetti, valutati da esperti internazionali indipendenti.

Il modello dell'accesso aperto, ma competitivo, ai servizi unici e alle risorse eccellenti dell'infrastruttura serve ad attrarre i migliori ricercatori mentre il meccanismo della competizione obbliga di fatto l'infrastruttura a mantenere nel tempo un livello di eccellenza sul piano tecnologico, scientifico, della gestione e della formazione.

Il Patrimonio culturale è partecipe di queste logiche a partire dall'interrelazione dei pilastri della sostenibilità, la sua gestione rientra tra i grandi obiettivi pubblici anche di sicurezza ed efficienza energetica di fronte alle sfide dei grandi rischi e del cambiamento climatico, tanto che l'investimento sul patrimonio, nella visione del NEB, alimenta catene di produzione del valore sia dirette sia indirette e, soprattutto, effetti crossover, che rispondono ai modelli economici delle industrie culturali e creative e delle piattaforme digitali.

Per la sua complessità, il patrimonio richiede strategie di intervento mirate, spesso stimolanti per la ricerca. La ricerca e l'innovazione, con la promozione della conoscenza e una più profonda comprensione del patrimonio, offrono opportunità irrinunciabili per l'elaborazione di strategie innovative di lungo periodo per l'individuazione, l'interpretazione, la salvaguardia, la conservazione e la trasmissione al futuro del patrimonio, la valorizzazione, l'educazione e la creazione

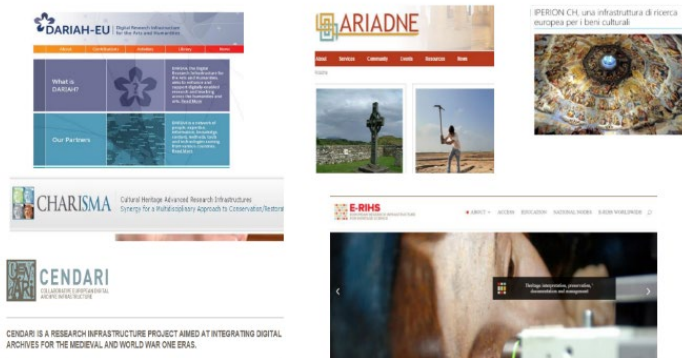
di nuovi contenuti culturali.

La ricerca multidisciplinare ed interdisciplinare è condizione necessaria perché i complessi meccanismi attraverso i quali il patrimonio produce valore economico e sociale siano attivati in una eterogenea ed estesa rete dei luoghi.

La natura partecipativa dei processi di tutela e la complessa rete dei portatori di interesse rendono la ricerca sul patrimonio naturalmente applicativa, offrendo molte occasioni di supporto sinergico, che si aprono a percorsi di collaborazione pubblico-privato in contesti di integrazione territoriale.

In questo senso, l'area d'intervento "*Cultural Heritage*" di Horizon Europe è uno dei risultati delle politiche di ricerca proposte e riconosciute a livello europeo dall'Italia. L'inclusione della Missione in HE del tema del NEB, rappresentano un'opportunità per l'intera comunità multidisciplinare e multisettoriale di riferimento, superando la precedente frammentazione e recuperando la progettualità dell'innovazione culturale nella sua circolarità con le trasformazioni ambientali e tecnologiche.

LE PRINCIPALI INFRASTRUTTURE DI RICERCA EUROPEE NEL SETTORE DEL CH



In questo ambito, l'Italia mantiene un ruolo guida a livello europeo per l'eccellenza delle ricerche in *heritage science* (nanomateriali e nuove tecnologie per ricognizione, diagnosi, studio,

restauro e per la gestione dei big data come condivisione aperta di tutti i risultati delle indagini effettuate), *digital heritage* (ricostruzioni 3D, realtà immersive, digitalizzazione per restauro e fruizione) e scienze umane (storia, archeologia, arte, filosofia).



Questo ruolo è stato riconosciuto all'Italia attraverso l'ampia partecipazione a progetti di ricerca finanziati su Horizon 2020 e il coordinamento affidato all'Italia di importanti iniziative europee di lungo periodo, tra le quali le infrastrutture di ricerca sono di particolare rilevanza, tra cui, **DARIAH** (Digital Research Infrastructure for the Arts and Humanities), **RIADNE** (Advanced Research Infrastructure for Archaeological Dataset Networking in Europe) **IPERION CH** (Integrated Project for the European Research Infrastructure on Culture Heritage), **E-RIHS** (European Research Infrastructure for Heritage Science)

La ricerca sul patrimonio richiede specifica formazione, e forme di valutazione che riconoscano e premino il carattere multidisciplinare di linee di sviluppo, che dovrebbero sempre considerare la specificità e complessità del Patrimonio culturale, anche nelle sue componenti di sostenibilità sociale, economica, ambientale.

3.5 Competence centre for the Conservation of Cultural Heritage (4CH)

Anche nel settore dell'utilizzo e della promozione delle tecnologie digitali, l'Italia riveste un ruolo di riferimento a livello europeo, tanto che le è stato affidato la realizzazione del Centro di Competenza 4CH³¹, il cui obiettivo è quello di preservare il Patrimonio culturale europeo utilizzando le tecnologie digitali più innovative attualmente disponibili e mettendo a sistema le risorse di molti centri e istituti europei.

Il progetto 4CH Competence centre for the Conservation of Cultural Heritage, coordinato dall'Italia ed in particolare dall'INFN, attraverso la sua rete dedicata ai beni culturali CHNet, prevede una collaborazione tra arte, scienza e tecnologia per la creazione di modelli tridimensionali dei più importanti siti e monumenti europei. Questi modelli saranno integrati con informazioni sulla storia del sito o del monumento, sui risultati delle analisi diagnostiche sulla struttura e sui materiali che lo compongono, per creare una documentazione esaustiva, sempre aggiornata. Questi dati saranno a disposizione di studiosi ed esperti in varie discipline per monitorare lo stato di salute del nostro Patrimonio culturale, valutare i rischi a cui è sottoposto e definire interventi di restauro o ricostruzione in caso di danni causati da

³¹ <https://home.infn.it/it/news-infn/6238-4ch-al-via-il-nuovo-centro-di-competenza-europeo-per-i-beni-culturali>

.....

disastri ambientali o degrado naturale, attraverso una piattaforma cloud in grado di ospitare i servizi offerti dal Centro, in cui sono attualmente stati integrati e federati alcuni esempi di servizi, come il visualizzatore di modelli 3D, il servizio per la gestione della documentazione prodotta dal progetto e quello per la visualizzazione in tempo reale dei rischi a cui sono esposti i principali siti e monumenti.

3.6 #DiCultHer per il Centro di competenza - 4CH

Per cogliere appieno i risultati sociali e civili di questo impegno europeo sulla conservazione del Cultural Heritage, DiCultHer è impegnata allo sviluppo di 4CH delle seguenti linee di attività:

1) **Adottare un modello innovativo di relazione tra ricerca, sviluppo, imprese, pubblica amministrazione basato sull'*Interscambio di conoscenza (Knowledge Interchange)***, che ponga il Centro di competenza come un punto di snodo, perno del confronto e di una proficua cooperazione multistakeholder.

2) **Gestire il rapporto tra le discipline e tra le professioni**

Le sfide della conservazione e della valorizzazione del Patrimonio culturale assumono sempre più le caratteristiche di multidimensionalità tipiche dei fenomeni complessi e la comprensione della realtà complessa e delle sue manifestazioni richiede contributi di ricerca e di conoscenza che coinvolgono diversi ambiti disciplinari, ma soprattutto dall'imprevedibilità delle "interazioni" tra le "dimensioni" (l'interdipendenza) e dall'incertezza dei loro effetti.

3) **Superare la dicotomia tra conservazione e valorizzazione**

Il processo di conservazione, centrale nell'azione di 4CH, deve essere coordinato con il processo di valorizzazione del Patrimonio culturale. La valorizzazione non può essere supportata dall'adozione di logiche superate quali il *public engagement* e il *public enlargement* che sono focalizzati sulla fruizione del Patrimonio culturale piuttosto che su reali processi partecipativi.

In questo senso è necessario adottare un nuovo approccio incentrato su un ricco coinvolgimento della cittadinanza secondo un modello basato sulla **Titolarità culturale**, cardine dell'agire di #DiCultHer

4) Gestire la formazione e l'*aggiornamento professionale continuo*

Il Centro di competenza svilupperà programmi di formazione e aggiornamento per le istituzioni, gli operatori e i professionisti del Patrimonio culturale nell'ottica dello "sviluppo continuo delle competenze" in una prospettiva plurale e, in questa prospettiva il Centro di competenza, sulla base dell'esperienza internazionali acquisita da DiCultHer anche nel contesto del *gender mainstreaming*, potrà adottare modalità operative centrate su modelli formativi convenzionali ma soprattutto su modelli innovativi (i.e. *hackathon*).

3.7 Approccio partecipativo al Patrimonio culturale

Il patrimonio, con riferimento alla più volte citata Convenzione di Faro, nella visione del NEB e del Manifesto Ventotene Digitale, ***deve farsi trama identitaria di una partecipazione sociale che attraversa le pratiche educative, i processi creativi ed espressivi, la vita di comunità e la cittadinanza democratica.***

In uno scenario in continua trasformazione, dove la connessione digitale, l'AI può farsi vettore virtuoso delle ricchezze del sistema Europa, è necessario ed opportuno favorire, da un lato **la ricerca** per immaginare architetture e ambienti culturali accessibili e aperti all'eterogeneità sociale, in una tensione produttiva della relazione tra patrimonio e comunità territoriale, anche come premessa della tutela, dall'altro **l'educazione al e con** il Patrimonio culturale per sostenere il protagonismo delle comunità patrimoniali dei territori, ma non solo, affinché vengano posti al **centro di un processo di apprendimento e riapprendimento inclusivo e partecipativo mirato a colmare i divari culturali, sociali, territoriali, per sostenere una trasformazione sociale verso una società dell'inclusione.**

Le piattaforme digitali ad alto livello di accessibilità, attraverso format innovativi e ambienti transmediali per i contenuti culturali, permettono lo sviluppo di una maggiore partecipazione, generando una nuova interpretazione e una **diversa vitalità del patrimonio, in quanto bene relazionale, sociale, comunicativo e condiviso.**

La cura, l'educazione, formazione e la verifica della qualità delle diverse

.....

forme di approccio partecipativo delle **Heritage communities** e dei processi di digitalizzazione diviene quindi passaggio cruciale al fine di realizzare efficaci strumenti narrativi, il cui impatto assume valore sia per valorizzare strumenti tecnologici per l'approccio partecipativo al patrimonio, sia per qualificare il ruolo delle piattaforme stesse a sostegno delle **Heritage communities**.

L'applicazione intensiva ed estensiva delle tecnologie digitali al patrimonio e l'interoperabilità dei dati prodotti rispondono al duplice obiettivo di ridurre tempi e costi di conservazione e di renderlo accessibile ad un vasto pubblico, garantendo al contempo elevati standard di protezione e qualità degli interventi.

Si rende così attuabile il passaggio alla conservazione programmata previsto dal Codice dei beni culturali e del paesaggio, ai sensi dell'articolo 10 della legge 6 luglio 2002, n. 137 e dalla legislazione successiva.

Le tecnologie digitali consentono la gestione della conoscenza nelle diverse fasi e per tutte le finalità del processo di conservazione e valorizzazione, permettendo l'integrazione di dati anche da fonti sensoristiche e da indagini diagnostiche, con prospettive di ricerche nelle altre aree di intervento afferenti al grande ambito di ricerca e innovazione nella Cultura umanistica, sulla creatività, le trasformazioni sociali, l'inclusione, anche verso la modellazione semantica e la costruzione di ontologie laddove necessario, che consentano una effettiva aggregazione di diversi livelli informativi e tipologie di dati a modelli.

In questo scenario, l'educazione al patrimonio culturale adotta strategie partecipative attive, mirate a creare un legame con le espressioni e gli oggetti del patrimonio, costruendo una relazione significativa nell'esperienza di ognuno che possa durare nel tempo. La definizione di pedagogia al patrimonio, elaborata per la prima volta a livello europeo con la *Raccomandazione R (98) 5 agli Stati Membri in tema di educazione al patrimonio*^{[1](#)} amplia il significato della locuzione di educazione al patrimonio che non si limita all'educare *al* patrimonio, ponendo la conoscenza del patrimonio come obiettivo esclusivo dell'intervento educativo. La definizione di pedagogia del patrimonio, in una prospettiva olistica (Bouchenaki, 2007) ed ecosistemica (Del Gobbo, Torlone, Galeotti, 2018), e ripresa da Tom Copeland, inquadrandola come disciplina trasversale che adotta una *global strategy* (2005),

.....

superando il limite di un'educazione esclusivamente *al* patrimonio, comprendendo in sé una educazione *per* il patrimonio che educa e coinvolge la cittadinanza chiamata a rappresentare la propria identità, locale e globale (Tilley, 2006), *con* il patrimonio: patrimonio che dunque diviene esso stesso strumento di educazione *attraverso* il patrimonio nell'esercizio di cittadinanza e di costruzione identitaria. La stessa "espressione 'Educazione al patrimonio', ormai universalmente accettata, tanto da essere anche da noi normalmente utilizzata, non è del tutto soddisfacente perché trascura un aspetto fondante, dal momento che implica non solo un'educazione 'a', ma anche 'con', 'per' e 'attraverso' il patrimonio". (Branchesi, 2020, 23).

Per far sì che tale pedagogia al patrimonio venga diffusa ed entri a tutti gli effetti nella pratica educativa e nell'educazione continua, fondamentale sarà la piena attuazione della Convenzione di Faro, dove all'art.13, viene approfondito il rapporto tra patrimonio culturale e conoscenza, dove le nazioni firmatarie si assumono l'impegno:

- a. a facilitare l'inserimento della dimensione del patrimonio culturale a tutti i livelli di formazione, non necessariamente come argomento di studio specifico, ma come fonte feconda di accesso ad altri ambiti di conoscenza;
- b. a rinforzare il collegamento fra l'insegnamento nell'ambito del patrimonio culturale e la formazione professionale;
- c. a incoraggiare la ricerca interdisciplinare sul patrimonio culturale, sulle comunità patrimoniali, sull'ambiente e sulle loro interrelazioni;
- d. a incoraggiare la formazione professionale continua e lo scambio di conoscenze e competenze, sia all'interno che all'esterno del sistema educativo".

Alla luce di tali premesse, occuparsi di pedagogia del patrimonio, in quanto educazione *al*, *con*, *per* e *attraverso* il patrimonio, sembra opportuno/necessario confrontarsi con i cambiamenti in atto della società ma soprattutto impegnarsi a creare spazi di condivisione e dialogo per sviluppare un senso di cittadinanza attiva, attraverso approcci educativi innovativi al fine di mantenere i luoghi del patrimonio culturale (Bortolotti, Calidoni, Mascheroni, Mattozzi, 2008), rilevanti in una società

.....

che è già in profondo cambiamento (tecnologico, sociale, ambientale, geopolitico) e fornire ai propri pubblici, di tutte le età, strumenti utili alla lettura critica della realtà che li circonda (Cutler, 2010). La pedagogia al patrimonio si caratterizza per la sua poli-multi-interdisciplinarietà, fondamentale per la riforma del pensiero in campo educativo che porti ad interpretare la complessità, in risposta alle trasformazioni del dinamismo della società in relazione alla conoscenza, attraverso strumenti e strategie didattiche che rinnovino l'educazione che permettano ad ogni bambino e bambina, ragazzo e ragazza di imparare a diventare un cittadino attivo (Morin, 2001).

3.8 Gender mainstreaming e Digital SHTEAM³²

Il tema, presentato in anteprima mondiale al WEF-Women Economic Forum di New Delhi (26 aprile 1° maggio 2018), dalla Prof.ssa Laura Moschini, in rappresentanza di #DiCultHer, attiene alla prospettiva di un impegnativo percorso di studio, ricerca, formazione per sostenere la capacità di immaginare il cambiamento e per rimuovere le barriere disciplinari e di genere nell'ecosistema delle STEM, nella convinzione che il digitale introduca cambiamenti in tutti i contesti, tanto delle STEM che del sociale.

In Europa, la Commissione Europea, già nella strategia di Lisbona, e successivamente nei recenti documenti conseguenti l'attuazione della Strategia "Europa 2020", **ha ritenuto la disparità di genere un elemento di debolezza della ricerca e del mercato del lavoro del nostro Continente** nel quadro di un'economia mondiale sempre più basata sulla conoscenza ed ha avviato da oltre venti anni una specifica politica rivolta al mondo della scienza per favorire il riequilibrio nella rappresentanza dei due generi nelle attività scientifiche e tecnologiche.

Nel corso degli anni in Europa, la politica di pari opportunità si è sviluppata ulteriormente compiendo passi molto importanti. Pur proseguendo lungo la strada del rafforzamento normativo attraverso l'approvazione di direttive, di azioni positive, con la definizione di nuovi programmi, l'Unione europea riconosce nel **gender mainstreaming** una strategia politica che consiste nella sistematica affermazione

³² [Gender Mainstreaming e Digital SHTEAM – #DICULTHER](#)

.....

delle pari opportunità in **tutte le politiche comunitarie**. Il *gender mainstreaming* è un concetto rivoluzionario perché, oltre a portare la dimensione di genere in tutte le politiche comunitarie, richiede l'adozione di una prospettiva di genere da parte di tutti gli attori del processo politico, anche di quelli che non hanno esperienza o interesse nell'ambito delle "questioni di genere".

Il riconoscimento formale del **gender mainstreaming** avviene con il Trattato di Amsterdam (1997) che ha posto la parità tra i sessi tra gli obiettivi dell'Unione (articolo 2 del Trattato sull'Unione europea) e i compiti della Comunità da perseguire tramite l'attuazione di politiche e azioni comuni (articoli 2 e 3 del Trattato sulla Comunità). Da allora le indicazioni sottese alla Comunicazione della Commissione "Integrare la parità di opportunità tra le donne e gli uomini nel complesso delle politiche e azioni comunitarie" fanno parte essenziale delle politiche dell'UE, laddove si sostiene che: ***"non bisogna limitare le azioni di promozione della parità alla realizzazione di misure specifiche a favore delle donne, ma bisogna invece mobilitare esplicitamente sull'obiettivo della parità il complesso delle azioni politiche generali introducendo in modo attivo e visibile, all'atto stesso della loro concezione, la sollecitudine per gli effetti che esse possono avere sulle situazioni rispettive delle donne e degli uomini ("gender perspective").***

Nello specifico poi, i diritti la parità di genere e l'emancipazione di donne e ragazze sono aspetti centrali dell'agenda 2030 delle Nazioni Unite per lo sviluppo sostenibile, sia in quanto obiettivo a sé stante sia come questione trasversale e sono integrati nelle finalità e negli indicatori di tutti gli obiettivi di sviluppo sostenibile.³³.

In questo contesto l'Italia ha sottoscritto in questi ultimi anni tutta una serie di impegni sulle questioni delle pari opportunità nella Scienza, sia sul piano nazionale che internazionale, tra cui la *Carta europea dei Ricercatori e il Codice di assunzione* adottata dalla Commissione europea con Raccomandazione dell'11 marzo 2005 (in GUCE L75/67 del 22.3.2005) e sottoscritta il 7 luglio 2005 dal Sistema Universitario nazionale e il 13 dicembre 2005 da tutti gli Enti di Ricerca. Carta europea dei ricercatori che ha rappresentato, da un lato la base di riferimento per la elaborazione

³³ <https://sustainabledevelopment.un.org/post2015/transformingourworld>

degli statuti di Università ed Enti di Ricerca, dall'altro la motivazione per la sigla da parte del Ministro pro-tempore dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca e del Ministro per le Pari Opportunità di uno specifico Protocollo d'intesa³⁴ nel settembre 2010 finalizzato ad elaborare misure concrete per conseguire la parità di genere nelle STEM, combattere la sotto rappresentanza delle donne nei settori scientifici, favorire l'avanzamento delle carriere delle donne, migliorare la presenza delle donne nel mercato del lavoro nel settore scientifico, la promozione della cultura di genere nel **mondo dell'istruzione**, nell'ambito della sperimentazione dell'insegnamento *Cittadinanza e Costituzione* (L. 3-0.10.2008, n. 169). Il Ministero ha prodotto anche uno specifico documento d'indirizzo sul **Ruolo delle Politiche di Genere nella Programmazione-Quadro Europea della Ricerca**³⁵ che ha rappresentato, in sede di negoziazione di HORIZON 2020, un punto di riferimento nei vari tavoli europei sulle questioni di genere nella Scienza.

Fra i risultati di tali iniziative si evidenzia la necessità che **le politiche di pari opportunità** non solo rappresentino interventi rivolti specificatamente alle donne, ma richiedano l'integrazione sistematica **dell'ottica di genere** all'interno di tutte le politiche e di tutte le azioni nel pieno accoglimento del principio del *mainstreaming*. In questo modo si tende a superare l'ottica delle nicchie di interesse per investire le politiche strutturali delle risorse umane dedicate alle STEM

La riflessione e le sperimentazioni intraprese da #DiCultHer nel campo della "Cultura digitale" hanno inteso rappresentare anche un'occasione per riflettere sulle **Digital STEAM** quale innovativo approccio valoriale necessario ai nostri giovani per acquisire le nuove conoscenze e competenze della contemporaneità: una sfida ben più ampia e strutturata di quella che il sentire comune sintetizza nell'uso critico della Rete, o nell'informatica.

Una sfida tra creatività digitale, arte e Humanities e tra imprenditorialità, sviluppo e lavoro, da affrontare favorendo l'introduzione al pensiero logico e computazionale e la familiarizzazione con gli aspetti operativi delle tecnologie

³⁴ http://www.ricercainternazionale.miur.it/media/2980/protocollo-miur-dpo_viii_fpg.pdf

³⁵ http://www.ricercainternazionale.mur.gov.it/media/2958/protocollo_miur-dpo_nota_pari_opportunit_.pdf



informatiche.

Una sfida per sostenere il passaggio “from STEM to STEAM”, in cui viene integrata la lettera “A” di “Arte e Design” per sostenere l’innovazione attraverso la creatività artistica e progettuale.

L’ulteriore proposta di integrazione della lettera “H” di “Humanities”, che rimodula le STEAM in “SHTEAM”, rappresenta la naturale evoluzione indispensabile a favorire un approccio che pone alla base dell’innovazione la **rimozione delle barriere disciplinari**, per guidare l’attitudine al cambiamento verso la **consapevolezza che il digitale, dopo esserne stato una formidabile leva, può diventarne il motore per raggiungere obiettivi culturalmente avanzati**.

Un’azione culturale che parte da un’idea rinnovata di “spazi di apprendimento”, intesi come agorà virtuali dell’innovazione e non unicamente come luogo fisico, piattaforme in cui sperimentare la riappropriazione di conoscenze e competenze digitali non più solo astratte, ma soprattutto officinali, nelle quali studenti e docenti insieme possano sviluppare percorsi cognitivi condivisi e, quindi, favorire la reciproca condivisione di nuovi saperi.

In questo paradigma, le metodologie e tecnologie digitali diventano abilitanti, quotidiane, “familiari”, strutturali al servizio di attività orientate alla formazione e all’apprendimento condiviso.

In questo senso, la Scuola e l’Università, i più grandi generatori di domanda di innovazione e, allo stesso tempo, di sperimentazioni che possano soddisfare la domanda, rappresentano **“nella dimensione digitale”** non un’altra Scuola o un’altra Università, ma la sfida in grado di fornire ai nostri studenti le chiavi di lettura del presente necessarie a creare la transizione verso il futuro.

Scrivendo, tutti insieme una **“via italiana” delle Digital SHTEAM**, coerente ed anticipatrice della discussione in Europa per riguarda l’istruzione, la formazione, la parità di genere, le pari opportunità.

In questa direzione, la dimensione umanistica, ed in particolare la ricerca umanistica non può non mettere in primo piano una delle proprie missioni fondamentali, coincidente con l’impegno in una costante attività di interpretazione

.....

(e reinterpretazione) del patrimonio materiale e immateriale.

Per tutelare e promuovere il patrimonio è innanzitutto **necessario conoscerlo e comprenderlo**, affinché lo stesso non diventi un qualcosa di inerte e prezioso da osservare, anziché un interlocutore da interrogare, ricco di risposte per la società presente e futura.

La ricerca nei settori delle SSH nella piena consapevolezza delle nuove sfide e necessarie trasformazioni nelle quali è stimolata dalla sempre crescente attenzione riservata nella progettazione europea al Patrimonio culturale, trova in questa nuova dimensione delle **Digital SHTEAM** l'opportunità per riaffermare l'importanza di una tradizione di studi che ha segnato e caratterizzato la reputazione scientifica e culturale del nostro Paese.

Opportunità che trovano preciso riferimento nel contesto europeo di Horizon Europe ed in particolare al ruolo che l'Italia ha avuto ed ha proponendo, una aperta focalizzazione sul concetto di interpretazione del Patrimonio culturale, concetto che si innesta fruttuosamente nell'ambito della valorizzazione del Patrimonio culturale, intesa come strumento imprescindibile per la coscienza civile del sistema Paese in quanto inserito in un contesto europeo.

L'interpretazione del Patrimonio culturale risulta dunque un asset fondamentale della ricerca, in stretta correlazione con le aree d'intervento specificamente dedicate al Patrimonio culturale, alle discipline antichistiche, ma anche alla transizione digitale. Fondamentali in questa direzione il ruolo guida dell'Italia in molte delle infrastrutture di ricerca nel settore.

Alla necessità strategica di un radicale passo avanti nella digitalizzazione, sembra opportuno accompagnare la riflessione sui contenuti veicolati dal patrimonio, su ciò che costituisce la ragione ultima della sua conservazione, protezione e accesso per le generazioni presenti e future.

Rafforzare il rilievo della ricerca di base appare un punto di partenza indispensabile per costruire una seria politica di conoscenza, interpretazione, tutela e valorizzazione, dalla quale discende il **ruolo del patrimonio come portatore di valori civici da tramandare e strumento di inclusione in una società sempre più**

.....

variegata (senza dimenticare le ricadute sul piano economico: settore turistico, industrie culturali ecc.).

3.9 Creazione di Reti di Scuole per l'attuazione della Convenzione di Faro

In piena coerenza con la citata Convenzione di Faro e con gli obiettivi di #DiCultHer che sin dalla sua costituzione promuove la valorizzazione del Patrimonio culturale in tutti suoi aspetti e, in particolare, sostenendo l'idea che la conoscenza e l'uso del patrimonio, la piena titolarità culturale dello stesso da parte dei singoli e delle comunità rientrino nel diritto di partecipazione dei cittadini alla vita culturale, #DiCultHer ha già promosso, come indicato in precedenza, l'avvio, nell'autonomia delle Istituzioni scolastiche, "Reti di Scuole" (ai sensi dell'art. 7 del D.P.R. 8 marzo 1999 n. 275) che abbiano per oggetto **la promozione, sperimentazione, e "la presa in carico" dei principi sottesi nella Convenzione di Faro, nella visione del New European Bauhaus (NEB) e del Manifesto Ventotene digitale.**

Reti di Scuole che hanno finalità e caratteristiche analoghe con lo scopo di fare rete, di valorizzare le differenze dei vari territori esaltandone lo spirito, ma anche gli obiettivi sottesi al Quadro di Riferimento europeo delle competenze digitali dei docenti e dei formatori (DigCompEdu).

In questa direzione, come abbiamo pocanzi sottolineato, l'Articolo 13 della stessa Convenzione di Faro, ci aiuta ad inquadrare l'opportunità di sostenere la creazione di "Reti di Scuole" per:

- facilitare l'inserimento della dimensione dell'eredità culturale in tutti i livelli di formazione, non necessariamente come argomento di studio specifico, ma come fonte feconda anche per altri ambiti di studio;
- rafforzare il collegamento fra la formazione nell'ambito dell'eredità culturale e la formazione professionale;
- incoraggiare la ricerca interdisciplinare sull'eredità culturale, sulle comunità di eredità, sull'ambiente e sulle loro interrelazioni;
- incoraggiare la formazione professionale continua e lo scambio di conoscenze

.....

e competenze, sia all'interno che fuori dal sistema educativo.

Inoltre, dal punto di vista operativo l'Art. 3 della legge n. 133 del 1° ottobre 2020 relativo all'autorizzazione della Ratifica ed esecuzione della Convenzione di Faro, prevede misure attuative da stabilire con un decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca, di concerto con i Ministri per i beni e le attività culturali e per il turismo e degli affari esteri e della cooperazione internazionale.

In tal senso, creare "Reti di Scuole" costituite da Scuole e/o Reti di Scuole già esistenti per l'attuazione della Convenzione di Faro, nella visione del *New European Bauhaus* (NEB) e del Manifesto Ventotene digitale, rappresenta una prospettiva, anche metodologica, per l'acquisizione della piena cittadinanza digitale e per la promozione della "*Titolarità Culturale e dei processi formativi*", attraverso azioni sperimentali di innovazione didattica e azioni formative e educative per sostenere la diffusione sul territorio nazionale di una radicale innovazione metodologica e didattica nelle scuole, coerente con il Quadro di Riferimento europeo delle competenze digitali dei docenti e dei formatori (*DigCompEdu*) con il Piano Nazionale per la Scuola Digitale del MIM, il Piano d'azione europeo per l'istruzione digitale (2021-2027), il Piano Nazionale per l'educazione al patrimonio del MiC, il Piano Nazionale Scuola Digitale e del New European Bauhaus.

Le Reti, quindi come opportunità per il sistema delle autonomie scolastiche per:

- facilitare la disseminazione delle buone pratiche di didattica innovativa e digitale nell'ambito di iniziative territoriali;
- incoraggiare la riflessione sull'etica e sui metodi per l'affermarsi della Cultura digitale;
- sostenere un uso profondo e innovativo della cultura per educare al e con il Patrimonio culturale;
- integrare punti di vista differenti sulla realtà;
- produrre un pensiero critico e un impegno responsabile e adeguato a rispondere alle sfide della modernità in relazione alla Convenzione di Faro, al

.....

Manifesto Ventotene digitale, al New European Bauhaus, al Digital Competence Framework for Citizen's (DigComp 2.2.), al Piano d'azione europeo per l'istruzione digitale, al Piano Nazionale per l'educazione al patrimonio del MiC, al nuovo Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), che indicano la direzione da seguire.

“Cultura digitale”, “AI”, “Reti di Scuole”, Patrimonio culturale, nella visione del NEB e di #DiCultHer, come opportunità di sperimentazione e valenza metodologica, strutturale e di contesto, all'interno della quale realizzare una nuova ermeneutica per la coesione sociale e la promozione delle diversità, l'innovazione socialmente sostenibile, la promozione della salute e del benessere e l'educazione inclusiva.

Cultura digitale”, “AI”, “Reti di Scuole”, Patrimonio culturale, per favorire l'emergere di occasioni strategiche di **riorganizzazione dei saperi**, di apertura alle entità e ai nuovi contenuti, di accesso alle forme stesse del contemporaneo, nonché una opportunità per restituire ai nostri giovani la piena consapevolezza **del loro ruolo** nella modernità, essenziale nel raggiungere obiettivi di sostenibilità, attraverso un processo che pone al centro la loro 'creatività', e soprattutto per renderli protagonisti nei processi di costruzione identitaria e di cittadinanza attiva europea.

Un protagonismo per l'esercizio ***del diritto alla cultura, del diritto all'istruzione, del diritto all'innovazione*** affinché queste capacità e abilità siano conseguite nello spazio formativo/educativo scolastico quale irrinunciabile azione per una “Titolarità culturale” come obiettivo e come prospettiva della conoscenza e presa in carico dei patrimoni culturali di ognuno, sia a livello territoriale che a più ampio raggio, indispensabile per definire *il processo, e la condizione che ne deriva, in cui individui e comunità acquisiscono una progressiva cognizione dei loro diritti e dei loro doveri per un consapevole rapporto fra spazi e modi di abitarli.*

In questo contesto le Reti assumono il ruolo di “Laboratori” per sperimentare/integrare metodi di lavoro riferibili a tutti gli aspetti dell'educazione e della formazione permanente, anche allo scopo di arricchire i

.....

processi di sviluppo economico, politico, sociale, promuovendo un approccio integrato alle politiche che riguardano la diversità culturale, biologica e paesaggistica.

3.10 Manifesto Ventotene digitale e Carta di Pietrelcina

L'edizione 2017 **Manifesto Ventotene digitale**³⁶, redatto quale contributo #DiCultHer all'anno europeo del Patrimonio culturale (2018), rappresentò la base del successivo documento di indirizzo denominato **"Carta di Pietrelcina" sull'Educazione all'Eredità Culturale Digitale** (ed. 2019)³⁷, realizzato a seguito di ampie riflessioni/consultazioni sul valore culturale delle nuove entità computazionali prodotte nell'Era Digitale contemporanea volte a dare un'identità al nuovo *Digital Cultural Heritage* definito dall'UE nell'Art. 2 delle *Conclusioni del Consiglio del 21 maggio 2014 relative al Patrimonio culturale come risorsa strategica per un'Europa sostenibile (2014/C 183/08)*.

Tali riflessioni hanno dato vita nel corso di questi ultimi anni, ed in particolare dal 2019, anno in cui Matera fu dichiarata Capitale europea della cultura, e a cui #DiCultHer ha dato il proprio contributo, ad una serie di attività volte a restituire ai giovani la consapevolezza di quanto sia importante riappropriarsi della **titolarità culturale** partendo proprio dal **riconoscimento del valore della Cultura digitale**.

Riflessione che portarono anzitutto all'elaborazione del Manifesto Ventotene digitale (ed. 2017) e successivamente riprese nell'aggiornamento dello stesso Manifesto nel 2021, per *"garantire ai giovani 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"* (C. Marinucci, M. Rak, Manifesto Ventotene digitale, 2019).

³⁶ <https://www.diculther.it/wp-content/uploads/2017/03/brochure-A4-fronte-retro-Ventotene-Digitale.pdf>

³⁷ <https://www.diculther.it/blog/2020/01/01/carta-di-pietrelcina-sulleducazione-alleredita-culturale-digitale/>

3.10.1 Manifesto Ventotene Digitale (ed. 2017)

In questa direzione, nell'elaborazione del “**Manifesto Ventotene Digitale**” (2017), conseguente ad una ampia consultazione che ha coinvolto varie comunità scientifiche e educative in Italia sono sintetizzate le sfide e le azioni che pongono la Cultura al centro del “Progetto d’Europa” nel suo essere “bene comune” e dispositivo fondamentale di coesione sociale, legate alla Ricerca, all’Alta formazione e all’Educazione scolastica nell’area delle Digital Humanities (DH) e nel dominio del nuovo Digital Cultural Heritage (DCH) per co-creare un sistema di conoscenze e competenze digitali consapevoli, abilitate ad assicurare conservazione, fruizione ampia, interattiva, partecipata e consapevole nella quale dobbiamo riconoscere e identificare l’ecosistema dei metodi, processi, fenomeni e risorse singole o complesse che identificano il nuovo *Digital Cultural Heritage*, la cui essenza, manifestazione ed espressione risiede nella trasferibilità e replicabilità nello spazio e nel tempo delle entità digitali che identificano, categorizzano e qualificano la storia e l’esistenza delle comunità contemporanee nei loro contesti sociali, culturali, economici.

3.10.2 Manifesto Ventotene Digitale (ed. 2021)³⁸

Già l’elaborazione del “Manifesto Ventotene Digitale”, redatto nel 2017, segnò un momento rilevante di riflessione sui temi del Digital Cultural Heritage, sintetizzati nelle sfide e le azioni sopra richiamate sul ruolo della Cultura per lo sviluppo. La revisione del Manifesto parte da queste riflessioni, nell’anniversario degli ottanta anni dal Progetto di Manifesto “**Per un’Europa libera e unita**” di Spinelli-Rossi, è stata una rilevante occasione per riprendere in mano il testo del 2017 del Manifesto, perché, ancorché quel testo fosse fortemente orientato a contribuire all’anno europeo del 2018, conteneva in nuce tutta una serie di orientamenti, resi poi palesi da un lato con la ratifica della **Convenzione di Faro**, dall’altro dalle rilevanti riflessioni in atto innescate in ambito europeo dalla presidente della Commissione europea per un **nuovo Bauhaus europeo**, e dalla Commissione dell’UE con la **Conferenza sul Futuro dell’Europa del 2021**, e in tal senso il Manifesto rappresenta il contributo della

³⁸ <https://www.diculther.it/wp-content/uploads/2021/10/ventotene-digitale-it-fr-en-21-11-x.pdf>

rete #DiCultHer e dei suoi partner alla **nuova Europa**.

Ha rappresentato e rappresenta una rilevante occasione per far emergere le iniziative promosse da #DiCultHer in materia di definizione e riconoscimento delle Culture Digitali come campi e identità cognitive perché il lavoro creativo della Cultura digitale rafforza la coesione sociale e promuove la condivisione dei valori. Il sistema della cultura europea comprende il Patrimonio culturale digitale, esito dei processi di trasformazione delle società, e il Patrimonio culturale digitalizzato, applicazione del digitale alla conservazione, sostenibilità, salvaguardia, valorizzazione, accessibilità dei beni.

In questi scenari, lo sviluppo del 'sapere' digitale e del Digital Cultural Heritage in particolare, sono state le linee guida che hanno orientato #DiCultHer nella progettazione e sperimentazione di nuovi modelli di apprendimento e di insegnamento, in una prospettiva di condivisione delle risorse intellettuali e delle relative competenze, evidenziando il ruolo della Formazione e dell'Educazione come principali protagonisti del cambiamento che si sta realizzando nella società contemporanea.

3.11 Comunicazione eticamente efficace

La citata Carta di Pietrelcina (ed 2019) nel proporsi quale atto di indirizzo e premessa indispensabile per favorire la conoscenza approfondita dell'uso consapevole del Web, delle tecnologie ad esso collegate e degli strumenti e tecniche di comunicazione rese disponibili dalle nuove tecnologie digitali, ha richiamato l'attenzione sulla rilevanza e responsabilità della comunicazione nella rete.

Principi questi alla base del nuovo insegnamento di Educazione civica, ed in particolare del suo pilastro relativo all'**educazione alla cittadinanza digitale**, ovvero l'educazione civica digitale

Conoscere l'Eredità Culturale Digitale è fondamentale, ma lo è altrettanto saperla trasmettere, comunicare, presentare e promuovere. La comunicazione oggi non è più solo appannaggio dei media, di giornalisti o di comunicatori del settore, ma coinvolge ogni utente della rete.

Occorre, perciò, garantire a ognuno il diritto di conoscere e imparare ad

.....

utilizzare in maniera consapevole, corretta, efficace ed etica metodi, strumenti, tecniche e piattaforme che la nuova era digitale ha reso disponibili (web tv, web radio, blog, siti, newsletter, chat e social media).

La media Education, prevista anche in maniera specifica nell’Azione 14 del PNSD, è strumento indispensabile per formare le nuove generazioni a conoscere, recepire, comprendere e comunicare le dimensioni del “bello”, e ad evitare il “linguaggio d’odio” che, invece, oggi imperversa in rete quasi come nuova norma valida di comunicazione sociale, a puntare su una “comunicazione gentile e positiva”.

Occorre restituire ai nostri studenti il significato più autentico di una **“comunicazione eticamente efficace”**, dalla quale possa essere finalmente generato anche una parte importante del nuovo Digital Cultural Heritage, anche contribuendo alla messa a punto di edizioni critiche, analisi filologiche, commenti, *corpora* linguistici e testuali elaborate in ambito digitale e resi interoperabili con le digitalizzazioni dei documenti.

4 CULTURA DIGITALE, INTELLIGENZA ARTIFICIALE, NEB E COMPETENZE CRITICO-CREATIVE

Per una nuova “Megàle Hellàs”, che sappia raccogliere la straordinaria eredità culturale e storica del Mezzogiorno d’Europa e rimodellarla grazie alla creatività dei suoi giovani e al coinvolgimento consapevole delle «comunità di eredità culturale», nello spirito della Convenzione di Faro.

I ragionamenti e le esperienze nella pratica dell’agire di questi ultimi anni da parte di esperti, docenti che hanno dato contenuti e prospettive a #DiCultHer di cui all’analisi della prima parte della “Carta” dedicata alla promozione della Cultura digitale, ci confortano sull’opportunità di proseguire questa sperimentazione che, di fatto, vede lo studente e i loro docenti, quali punto di avvio di un’azione integrata in quanto, oltre ad essere il riferimento principale per le prospettive future, sono essenziali per innovare la valorizzazione del Patrimonio culturale, ma anche per innovare la didattica curriculare..

Docenti e studenti quindi driver per:

- *il coinvolgimento di ampie fasce di popolazione (i giovani sono un buon viatico per allargare la sensibilizzazione anche ad altre generazioni, attraverso la famiglia e i vincoli sociali);*
- *per sostenere l’innovazione e il cambiamento nei confronti delle strutture culturali territoriali;*
- *l’attivazione e disseminazione in un nuovo modello di comunicazione*

In particolare, per sostenere tale protagonismo di Docenti e studenti, #DiCultHer ha adottato la prassi di programmare annualmente le proprie attività in modo che le stesse Scuole possano avere certezza delle linee di attività da inserire nelle loro autonome programmazioni scolastiche.

Come ogni anno, #DiCultHer individua un motto che caratterizza le attività per tutto l'anno. Per l’a.s. 2021-22, il tema è stato “*Il Patrimonio culturale digitale come fattore di sviluppo del Paese e dell’Europa per un nuovo Bauhaus europeo*”³⁹, per l’a.s.

³⁹ <https://www.diculther.it/programmazione-diculther-2021-2022/>

.....

2022-23, il motto è stato La Cultura digitale per un nuovo Bauhaus europeo⁴⁰, per il 2023-24 si richiama al motto *“La Cultura non isola”*, utilizzato in occasione della proclamazione dell’Isola di Procida, Capitale della Cultura italiana del 2022, assumendo il motto *“La Cultura digitale non ti isola”*⁴¹, ed ha voluto rappresentare l’obiettivo di **#DiCultHer** per promuovere la Cultura digitale nel sistema educativo nazionale, e non solo, per l’a.s. 2024-25, il motto si richiama a: **Cultura digitale, Intelligenza Artificiale e competenze critico-creative.**

4.1 Contesti e linee di attività

Le attività #DiCultHer sono programmate annualmente e in larga parte sono rappresentate dalle iniziative già sperimentate nel corso degli anni dall’Associazione #DiCultHer stessa. Sono di diverso livello e struttura, ma tutte orientate alle Comunità educanti e formative, scientifiche, sociali, del volontariato, dei media, ecc. per favorire la partecipazione nella *“dimensione europea”* dei docenti, delle ragazze e dei ragazzi alle attività centrate sull’engagement della popolazione impegnate a *“farsi carico”* del proprio Patrimonio culturale, dei propri territori, realizzando la Convenzione di Faro, nella dimensione digitale.

Tutte le attività proposte configurano i presupposti per la promozione della consapevolezza dell’integrazione fra saperi umanistici tradizionali e per lo sviluppo di conoscenze, di metodologie e tecniche computazionali per la strutturazione ed elaborazione di modelli formativi e educativi volti a creare saperi e competenze trasversali, abilitati ad attivare processi di innovazione digitale, per *“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”*. (Manifesto Ventotene Digitale ed. 2017 e 2021).

Tale programmazione di azioni, parte dai documenti richiamati nelle premesse di questa “Carta” e che #DiCultHer ha fatto propri e ha fatto circolare in Italia in questi ultimi anni. Essi rappresentano lo scenario culturale di riferimento per

⁴⁰ <https://www.diculther.it/programmazione-diculther-2022-2023/>

⁴¹ <https://www.diculther.it/blog/2023/05/19/programmazione-diculther-per-la-s-2023-24/>

la programmazione delle attività annuali e gli obiettivi della titolarità culturale partecipata all'Europa, a partire dalla Cultura digitale come bene comune.

Le proposte #DiCultHer annuali sono il frutto dell'ascolto e delle indicazioni provenienti non solo dai sopra citati documenti nazionale ed europei, ma anche e soprattutto dell'ascolto della nostra comunità per realizzare *“un’Europa splendente, ospitale e pulita, dove il sole costituisce la primaria fonte di energia. Il sole che dona forza alle piante e agli animali e fa crescere bambini e giovani. Il sole dell'intelligenza, capace di dirimere l'oscurità dell'ignoranza e della violenza, può darci felicità e saggezza”*.

Proposte che vogliono rappresentare il riferimento pedagogico per valorizzare le potenzialità e la creatività degli studenti, l'alfabetizzazione all'informazione e ai media, la comunicazione e collaborazione digitale, l'esercizio del pensiero e del giudizio critico in merito al rapporto con le tecnologie digitali e dell'Intelligenza Artificiale *“per esplorare, discutere e plasmare un futuro bello, sostenibile e inclusivo”, che dia senso e contenuto all'auspicato **“piano complessivo di innovazione della valorizzazione del patrimonio nelle sue diverse forme e articolazioni: paesaggistico, artistico, culturale, etnoantropologici, ecc. centrato sulla piena “Titolarietà del Patrimonio”, esercitata con diritto.***

Di seguito le iniziative che caratterizzano la programmazione annuale in Italia promosse dall'Associazione #DiCultHer, nella visione del NEB. Tali azioni sono riconducibili essenzialmente a due livelli. Il primo, dei veri e propri “contenitori” all'interno dei quali annualmente si svolgono le attività, si discute, si approfondisce.

Sono ascrivibili a questo primo livello, le Settimane delle Culture digitali Antonio Ruberti, #HackCultura, *l'Hackathon delle studentesse e degli studenti per lo sviluppo della Cultura digitale e la “titolarità culturale”* la Rassegna dei prodotti digitali realizzati dalle Scuole “R. De Ruggieri, la serie di Webinar di accompagnamento e approfondimento delle tematiche proposte annualmente, la Festa dell'Europa (9 Maggio), il 10 dicembre in occasione della ricorrenza della dichiarazione dei Diritti dell'uomo delle NU, la GenderSchool: a Scuola di Genere: Educare alla Parità e alla non violenza, il Cantiere Ragazze digitali, la meta rivista open access di approfondimento “CULTURE DIGITALI” (ISSN 2785-308X, la promozione di “Reti di Scuole”.

Per il secondo livello, gli approfondimenti, i temi e i contenuti che annualmente sono affrontati nell'ambito dei sopra citati “contenitori”, come per esempio i convegni/webinar di approfondimento all'interno delle Settimane delle

.....

Culture Digitali, i temi delle varie Sfide di #HackCultura, i temi che vengono affrontati nell'ambito dei webinar settimanali che vengono organizzati ormai da vari anni da #DiCultHer, alcune tematiche che si sviluppano durante l'anno, quali per esempio la Digital History, il gender mainstreaming, la Bellezza e il reincanto, ecc.

4.1.1 Settimana delle Culture Digitali “Antonio Ruberti”.

Le Settimane delle Culture Digitali “Antonio Ruberti”, rappresentano l'occasione per promuovere la progettualità giovanile e il dialogo tra le istituzioni sulle problematiche legate al diritto per tutti di avere accesso ai saperi, il diritto all'istruzione, il diritto all'innovazione e il *“diritto di ogni cittadino ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del digitale”*.

Un rinnovato appuntamento culturale, il *decimo per #DiCultHer* per il 2025 per consuntivare un anno di attività, nella visione della Convenzione di Faro, del Manifesto Ventotene digitale e del *New European Bauhaus*, ma anche l'occasione per ascoltare esperti, docenti e studentesse e studenti per programmare le nuove attività per l'a.s. a seguire.

Una appuntamento per rispondere alle sfide della modernità nella prospettiva della realizzazione dello spazio europeo dell'istruzione entro il 2025 in relazione al nuovo Bauhaus Europeo (NEB) – di cui #DiCultHer è partner di riferimento-, che mostra la direzione per la transizione sostenibile dell'Europa, all'interno della quale avviare una nuova ermeneutica per l'innovazione socialmente sostenibile, la promozione dell'educazione inclusiva per restituire ai nostri giovani la piena consapevolezza del loro ruolo nella modernità, attraverso un processo che pone al centro la loro 'creatività' e, soprattutto, per *renderli protagonisti nei processi di costruzione identitaria e di cittadinanza attiva europea*.

Durante la Settimana delle culture digitali sono previste un insieme di iniziative, di diverso livello e struttura ma tutte orientate alle Comunità educanti, scientifiche, sociali per favorire lo sviluppo di processi cognitivi in grado di promuovere personalità creative, aperte alla complessità grazie all'attenzione posta all'integrazione e allo scambio di esperienze al livello territoriale, nazionale ed europeo.

.....

Le Settimane delle Culture Digitali sono organizzate sul modello delle prime (1991) Settimane della Cultura scientifica promosse in Italia dal Ministro protempore della Ricerca e dell'Università Antonio Ruberti. È stato questo il primo passo di un percorso di diffusione della cultura scientifica proseguito in ambito europeo nella sua funzione di Commissario europeo per la scienza, la ricerca e lo sviluppo tecnologico e l'educazione, con l'istituzione della **Settimana Europea della cultura scientifica (1993)**, raccordando analoghe iniziative di altri Paesi. In questo video <https://youtu.be/JWsro8z6Hpk>, è possibile ascoltare una intervista al Prof. Ruberti che annuncia le motivazioni di questa iniziativa. *Per questi motivi abbiamo dedicato la Settimana delle Culture Digitale ad Antonio Ruberti, quale atto naturale per #DiCultHer e ha voluto assumere il significato di raccordo e di continuità tra il grato ricordo per una vita dedicata interamente alla Scienza e alla diffusione della cultura scientifica e l'attuale apertura verso il paradigma digitale che, sempre di più e più profondamente, influisce sul nostro modo di vivere e di pensare la cultura.*

4.1.2 #HackCultura l'Hackathon delle studentesse e degli studenti per lo sviluppo della Cultura digitale e la "titolarità culturale".

Per #DiCultHer, **#HackCultura** rappresenta il riferimento pedagogico per valorizzare le potenzialità e la creatività degli studenti; l'alfabetizzazione all'informazione e ai media, la comunicazione e collaborazione digitale, quindi come occasione irrinunciabile per la sperimentazione, mediante l'uso consapevole del digitale e con approcci innovativi, la conoscenza, la salvaguardia e la valorizzazione dei luoghi della cultura con particolare riferimento ai propri territori di riferimento,

Veri e propri **spazi di dialogo** e di approfondimento con il mondo della Scuola per sostenere una **"Cultura digitale"** attraverso un'attenzione costante all'innovazione, ai temi dell'inclusione sociale, dell'interculturalità, della sostenibilità e del contrasto dei pregiudizi verso le differenze di ogni genere, di cultura, di età, di provenienza, di abilità, di colore della pelle.

#HackCultura, "sfida" docenti e studenti per il **superamento** del concetto di **FRUIZIONE** legato al valore d'uso a favore del concetto di **'PARTECIPAZIONE'** dei processi di tutela attraverso la piena consapevolezza della **'titolarità culturale'** del patrimonio esercitata con diritto e la sua **"presa in carico"** dell'eredità culturale che ricevono dal passato. SFIDE per rendere pienamente consapevoli i nostri giovani del loro fondamentale ruolo **per traguardare gli obiettivi di sviluppo individuale, sociale,**

.....

culturale ed economico, essenziali per rispondere alle sfide del post- pandemia, ma anche la grave crisi imposta dalla guerra in atto in piena Europa e intraprendere con successo il percorso di transizione sostenibile dell'Europa che il nuovo Bauhaus Europeo indica come direzione da seguire per una ripresa resiliente, equa, bella ed inclusiva.

#HackCultura, una vera e propria “maratona virtuale” basata su contenuti, che terminerà durante la Settimana delle culture digitali A. Ruberti a maggio di ogni anno scolastico per sostenere la Cultura digitale come una delle fonti di conoscenza necessarie per i cittadini europei del presente e del futuro, nonché per sostenere un nuovo insieme di competenze indispensabili per garantire la conservazione, la valorizzazione e la promozione del **Patrimonio culturale digitale** e del patrimonio identitario attraverso la **‘creatività’** dei giovani nella strutturazione della **nuova Cultura digitale** per innovare i processi educativi **“al” e “con”** il patrimonio e intercettare allo stesso tempo le emergenze di settore *“sia come diritto individuale e collettivo sia come impegno comune per elaborare una costruzione di senso intorno al Patrimonio culturale in grado di produrre consapevolezza dei significati e gestione sostenibile delle risorse”*

Una iniziativa, che ha l’ambizione di assicurare alle studentesse e agli studenti l’acquisizione della **‘strumentazione teorica, concettuale, metodologica e tecnica’** per imparare a imparare a costruire in autonomia percorsi legati **all’esercizio consapevole del diritto/dovere di cittadinanza digitale, attiva e globale**; alla cura e alla valorizzazione del territorio; ai valori di sostenibilità e di identità culturale, oltre che garantire alle studentesse e agli studenti la qualità di percorsi educativi e formativi finalizzati allo sviluppo di competenze trasversali, di cittadinanza digitale, attiva e globale, di sostenibilità ambientale, sociale ed economica, di titolarità culturale.

Per quest’ultimo aspetto, per “incrociare” obiettivi culturali, di istruzione e di formazione al digitale, #DiCultHer, che ricoprirà il ruolo di Ente Ospitante, attiverà - su richiesta delle Scuole- anche una offerta di **PCTO** in modalità online **“Culture Digitali”** ai sensi della legge 30 dicembre 2018, n. 145, connessa strettamente alle SFIDE di **#HackCultura**

Le SFIDE

.....

Per l'individuazione delle **SFIDE** si è cercato di proporre obiettivi con una rilevanza "a lungo termine" per i quali l'occasione di **#HackCultura2025**, **ma anche le successive edizioni**, possa costituire solo un passo in un percorso più ampio che prevede la costruzione di **"contenitori di patrimoni digitali scolastici"** stabili.

Di seguito l'elenco e una breve descrizione delle **SFIDE** (che saranno successivamente descritte nelle singole pagine di approfondimento):

- **SFIDA 1: Il Patrimonio culturale risorsa per lo sviluppo sostenibile**
- **SFIDA 2: Ascolta il grido amaro della Terra**
- **SFIDA 3: Da un oggetto racconta la tua scuola**
- **SFIDA 4: Scopri il patrimonio della tua scuola**
- **SFIDA 5: . . . e adesso sono qui**
- **SFIDA 6: Adotta uno dei Goals dell'Agenda 2030 delle NU**
- **SFIDA 7: La grande scrittura. Mille mani per una storia**
- **SFIDA 8: L'Europa. "La nuova Città del Sole"**
- **SFIDA 9: Moda e Patrimonio culturale**
- **SFIDA 10: "La Panchina Rossa"**
- **SFIDA 11: Sport e integrazione**
- **SFIDA 12: Donne d'Europa. Radici femminili per l'Europa che verrà**
- **SFIDA 13: Re-incantiamo il mondo con il digitale**
- **SFIDA 14: L'effetto "Matilda" nel campo della Cultura**
- **SFIDA 15: La letteratura educa all'amore?**

Quindici **SFIDE** per veicolare l'uso e la consapevolezza del valore delle tecnologie digitali per la **salvaguardia, rappresentazione e valorizzazione dei patrimoni culturali** – materiali e immateriali – tra le ragazze e i ragazzi delle nostre scuole di vario ordine e grado. Ma anche una opportunità per ascoltare i nostri giovani su quel che ci aspettiamo dall'Europa domani e su come possiamo contribuirvi oggi, per immaginare ***"un'Europa splendente, ospitale e pulita, dove il sole costituisce la primaria fonte di energia. Il sole che dona forza alle piante e agli animali e fa crescere bambini e giovani. Il sole dell'intelligenza, capace di dirimere l'oscurità dell'ignoranza e della violenza, può darci felicità e saggezza"***.

#HackCultura2025, "sfida" quindi docenti e studenti su molti temi, naturalmente tutti interconnessi, per stimolare sensibilità e attenzioni su questioni rilevanti della

contemporaneità, come per esempio con la **SFIDA 1 “Il Patrimonio culturale risorsa per lo sviluppo sostenibile”** (attivata in collaborazione con il Settore Educazione al Patrimonio di Italia Nostra) che, muovendo dai contenuti della **Convenzione di Faro**, invita studenti e studentesse a confrontarsi con il proprio Patrimonio culturale.

Sul piano della **solidarietà**, la **SFIDA 2: Ascolta il grido amare della Terra**, per l’attuazione dell’Enciclica “Laudato Si” di Papa Francesco.

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

La **SFIDA n. 5, . . . e adesso sono qui** ideata e sviluppata dai Servizi educativi della Soprintendenza Archeologia, belle arti e paesaggio del Friuli-Venezia Giulia per sostenere la realizzazione di elaborati digitali creativi che **raccontino il Patrimonio culturale del proprio territorio visto con gli occhi di chi ha iniziato la propria vita al di fuori dei confini italiani e che ora vive qui**.

Sull’Agenda 2030 delle NU, la **SFIDA n. 6 dal titolo “Adotta un Goal dell’Agenda 2030 delle NU** per una **“cittadinanza” consapevole, responsabile**, per uno sviluppo sostenibile del pianeta, per la protezione della natura, per la salvaguardia e la valorizzazione dei patrimoni di cui dispone l’umanità”. Una Sfida che pone questioni Etiche per orientare l’azione di coloro che sono stati delegati da noi tutti a governare, per assicurare alla popolazione **una vita** degna di essere vissuta.

La **SFIDA n. 7**, dal titolo **“La Grande scrittura. Mille mani per una storia”** per la realizzazione di romanzi **“a più mani”**, **“collettivi”** per sostenere l’educazione dei giovani alla lettura e alla scrittura per trasformare queste pratiche in un atto creativo capace di dar voce alle emozioni profonde e tangibili.

Sul tema dell’Europa, ben due SFIDE. La prima, la prima, la **SFIDA n. 8**, dal titolo, **L’EUROPA: “La nuova Città del sole”**, la seconda, la **SFIDA n. 12**, dal titolo **Donne d’Europa. Radici femminili per l’Europa che verrà**, ci offre l’occasione

.....

per approfondire la conoscenza delle figure femminili che hanno contribuito alla costruzione dell'Europa. Farà di riferimento alla SFIDA anche l'e-Book ***“Donne d'Europa. Radici femminili per l'Europa che verrà”***, pubblicato in allegato al n. 7 (novembre-dicembre 2022) della rivista “Culture Digitali” -ISSN 2785-308X-.

La **SFIDA 9 Moda e Patrimonio culturale**, connessa al progetto al Progetto ***“Patrimonio culturale digitale della moda”***, per esplorare le reali interconnessioni tra pratiche conservative, metodologie di descrizione, inventariazione, catalogazione e valorizzazione di musei, archivi e biblioteche del costume e della moda e, soprattutto, per progettare una conoscenza aggregata del patrimonio della moda e del costume, della loro multiforme documentazione storica.

Sui temi della violenza sulle donne, la **SFIDA n. 10 dal titolo *“La Panchina Rossa”*** in collaborazione con Stati generali delle donne, PA Social e Indire, per chiamare in causa studentesse e studenti per concorrere a prevenire e contrastare la violenza contro le donne, con idee, suggestioni, proposte così come indicato nella ***Convenzione di Istanbul*** ma anche in altri atti d'indirizzo nazionali ed europei come il ***Piano d'azione per la Democrazia Europea o la Carta dei diritti fondamentali dell'UE*** orientata a rendere diritti e valori dell'UE più tangibili in relazione ai ***diritti delle vittime e l'accesso alla giustizia, la parità e inclusione, la lotta al razzismo e il pluralismo, i diritti sociali e l'istruzione e la formazione inclusive, i diritti economici, i diritti dei minori.***

Una Sfida che approfondisce alcuni contenuti già trattati in altre Sfide di **#HackCultura**, in quanto obiettivi centrali, trasversali, **al pari del digitale**, che rappresenta il terreno su cui confrontarsi anche ai fini dell'integrazione sistematica **dell'ottica di genere** all'interno di tutte le politiche e di tutte le azioni nel pieno accoglimento del principio del *mainstreaming*.

la **SFIDA n. 11, *Sport e integrazione***, per favorire la massima integrazione dell'alunno disabile e il suo pieno coinvolgimento nelle attività sportive stimolando il senso di collaborazione e solidarietà dei compagni.

La **SFIDA n. 12: *Donne d'Europa. Radici femminili per l'Europa che verrà*** ci offre l'occasione per approfondire la conoscenza delle figure femminili che hanno

.....

contribuito alla costruzione dell'Europa. Farà di riferimento alla SFIDA anche l'e-Book ***“Donne d'Europa. Radici femminili per l'Europa che verrà”***, pubblicato in allegato al n. 7 (novembre-dicembre 2022) della rivista “Culture Digitali” – ISSN 2785-308X-.

La **SFIDA 13: [Re-incantiamo il mondo con il digitale](#)**. Ossia guardiamo al mondo e a noi stessi per gli spazi di potenziale trasformazione costruttiva, per gli spazi che permettono al mondo di “essere di più” di quello che è ora, “di più” di quello che immaginiamo essere probabile. Quindi guardiamo al mondo per le sue possibilità improbabili, pur se potenzialmente fattibili e di più ampia bellezza e giustizia.

La SFIDA 14: **La letteratura educa all'amore?**

La SFIDA 15: **[L'effetto Matilda nel campo della Cultura](#)**. L'effetto Matilda descrive il fenomeno per cui i contributi delle donne nel campo della scienza, delle arti e delle lettere vengono sottovalutati o attribuiti a colleghi maschi. In ambito letterario, questo si manifesta spesso con il mancato riconoscimento di autrici o la mancata attribuzione del loro lavoro, nonché la difficoltà delle donne a ottenere lo stesso livello di visibilità o riconoscimento rispetto agli uomini.

Chi può partecipare:

Ad **#HackCultura** sono invitati a partecipare tutti gli studenti delle scuole italiane ed europee di ogni ordine e grado per trovare, suddivisi in team, un'utile occasione per confrontarsi con il proprio Patrimonio culturale.

Il team scolastico (corrispondente ad una classe, ad un gruppo di studenti di una stessa classe o a un gruppo interclasse) potrà partecipare sotto la guida di uno o più docenti referenti.

Il lancio di **#HackCultura** è previsto all'inizio dell'Anno Scolastico per consentire a tutti i docenti di programmare per l'a.s. la partecipazione all'iniziativa in modo da:

-
- permettere di poter proporre l'attività come progetto da inserire nel PTOF o da inserire nella programmazione di classe ai fini del monte ore destinato all'educazione civica;
 - organizzare la presentazione dei risultati in occasione della DECIMA edizione della **Settimana delle culture digitali "Antonio Ruberti"** dal 5 all'10 maggio 2025;
 - organizzare la presentazione dei risultati in occasione della SETTIMA edizione della **"Rassegna on line dei prodotti realizzati sui temi del Digital Cultural Heritage dalle scuole italiane"**, prevista per tutti i venerdì di maggio 2025.

Cosa va prodotto:

È prevista la produzione di un **elaborato digitale (RISULTATO)** appartenente ad una delle seguenti tipologie:

- **narrazione digitale** (itinerari, video, racconti, audioguide, oggetti multimediali, installazioni AR, stanze nel Metaverso, animazioni, siti web, pagine nei social, interventi innovativi per il Patrimonio culturale dei territori, etc.)
- illustrazione audio o video di **metodi e strumenti** per favorire l'approccio più ampio di pubblico (con attenzione all'inclusione dei 'non pubblici', 'Soggetti Fragili'...) al Patrimonio culturale tangibile, intangibile, digitale

Per l'attuazione delle attività laboratoriali volte alla realizzazione del **RISULTATO** il Team scolastico ha un'**ampia libertà di scelta di tempi e modi**. Comunque, in coerenza con la finalità di stimolare l'**uso consapevole del digitale** sarebbe opportuno che nella progettazione e realizzazione dell'**elaborato digitale (RISULTATO)** si tenga conto di alcuni criteri caratterizzanti:

1. Attenzione al **Riuso di contenuti digitali aperti** che prevede la selezione e il riuso delle risorse aggregate nelle principali Banche Dati nazionali ed internazionali contenenti "oggetti" digitali culturali per realizzare ricerche,

.....

pubblicazioni, presentazioni, risorse interattive. Per DiCultHer questo criterio è particolarmente rilevante perché abitua studentesse e studenti a ragionare sulla proprietà intellettuale dei dati e su tutti gli aspetti di legalità connessi alla creatività digitale. In coerenza con tale aspetto si raccomanda, nel caso di produzione di video, di accompagnare le sequenze filmate con brani musicali liberi da copyright.

2. Utilizzo consapevole di strumenti di **Intelligenza Artificiale (AI)** per sperimentare le tecnologie di AI nella funzione di “assistenti intelligenti” per la progettazione e la produzione degli elaborati digitali richiesti da HackCultura.

Per entrambi i criteri è importante che il Team partecipante ad HackCultura2025 li adotti in modo trasparente e cerchi di documentarne l'utilizzo, anche al fine di contribuire alla diffusione delle conoscenze e delle esperienze acquisite.

Come si partecipa?

1. **Individuazione** della **SFIDA** accettata e del **RISULTATO** che si aspira a conseguire
2. **Iscrizione** di ciascun Team (ogni Scuola potrà proporre uno o più Team e partecipare ad una o più SFIDE) utilizzando il **MODULO per l'iscrizione alla singola SFIDA**;
3. **Attuazione** di #HackCultura per la realizzazione del **RISULTATO** da parte del Team scolastico **con la più ampia libertà di scelta di tempi e modi**.
4. **Trasmissione** del **RISULTATO** con una mail all'indirizzo **hackcultura@diculther.it** entro i termini previsti (seguire l'HP #DiCultHer) (se il **RISULTATO** è già pubblicato in rete va trasmesso il suo indirizzo, se il **RISULTATO** non è pubblicato in rete va trasmesso tramite un servizio di trasferimento File di grandi dimensioni).
5. **Presentazione** (organizzata da #DiCultHer che prenderà contatto con Docente di riferimento del **RISULTATO** nel corso della “**Rassegna dei prodotti realizzati sui temi del Digital Cultural Heritage dalle scuole italiane**”, durante la Settimana delle Culture Digitali.



Criterio 1: Riutilizzo di contenuti digitali aperti

Questo criterio è inerente alla selezione e al riutilizzo delle risorse aggregate nelle principali **Banche Dati Aperte** nazionali ed internazionali contenenti “oggetti” digitali culturali per realizzare ricerche, pubblicazioni, presentazioni, risorse interattive. L’adozione di questo criterio prevede che il Team studentesco partecipante possa selezionare il tema della ricerca e predisporre il progetto per la realizzazione dell’elaborato multimediale avvalendosi delle risorse contenute su tali Banche Dati (testi, audio, immagini).

In Italia ed in Europa esistono ormai da decenni rilevanti **Banche Dati Aperte** per il Patrimonio culturale che offrono contenuti digitali, tra opere d’arte, manufatti, libri, film e file audio, provenienti da biblioteche, musei, archivi e gallerie e istituti per la conservazione dei beni culturali di tutta Europa.

Riferimenti rilevanti sono le **Banche Dati Aperte** gestite in Italia dall’Istituto Centrale per il Catalogo Unico (**ICCU**) , L’Istituto Centrale per i Beni Sonori ed Audiovisivi (**ICBSA**) , e sul piano europeo, **Europeana**, il portale dell’Unione Europea del Patrimonio culturale a cui conferiscono i dati tutti gli Stati membri. A queste è possibile anche aggiungere l’archivio [Imago: l’obiettivo sul Novecento](#), realizzato dal Polo di Rimini e dal Dipartimento di Discipline Storiche dell’Università degli Studi di Bologna, un database di immagini inedite a cui affidare il racconto della condizione giovanile nel XX secolo.

Queste Banche Dati rappresentano archivi di **fonti primarie certificate** che possono essere direttamente consultate e studiate dagli studenti. Esaminando le fonti primarie gli studenti potranno approfondire il senso della storia e della complessità del passato sviluppando la capacità di pensiero e di analisi critica, gli studenti hanno l’occasione di esplorare i contenuti per periodi storici, mostre virtuali e gallerie e collezioni tematiche, come Arte, Musica, Moda, Fotografia, Migrazioni, Giornali, Manoscritti, Prima guerra mondiale.

Per aiutare gli studenti e Docenti a consultare le risorse del portale europeo EUROPEANA è disponibile il Portale <https://www.diculther.it/europeana-iccu/> che

.....

illustra le caratteristiche di Europeana con particolare riferimento ai contenuti in lingua italiana.

Modalità di riuso dei contenuti digitali

I Team sono liberi di selezionare i contenuti di loro interesse, **nel rispetto delle licenze che ne permettono il riuso**. Per facilitare la ricerca dei contenuti è possibile consultare in ICCU, ICBSA, Imago, Europeana, ecc.. una selezione di dataset organizzati per livello didattico, tipo di risorsa (disegno, dipinto, libro, giornale ecc.), area geografica, soggetto (letteratura, storia, grande guerra, filosofia ecc.) al riguardo si veda come esempio la pagina https://pro.europeana.eu/resources/datasets?&page_data=2.

Al riguardo devono essere tenuti presente due aspetti importanti:

1. La scelta delle risorse sulle **Banche Dati Aperte** va fatta tenendo presenti le **condizioni di riuso** presenti per ciascuna risorsa..
2. i contenuti multimediali prodotti dal Team dovranno essere rilasciati con una licenza aperta per favorirne la diffusione e la riusabilità e cioè per permetterne il libero riuso selezionando una licenza tra CC BY, CC-BY-SA, CC0. Attraverso l'applicazione di tali licenze, Il Team è consapevole che le informazioni descrittive dell'oggetto digitale e l'icona dell'immagine raffigurante l'oggetto candidato potranno essere condivise con aggregatori di risorse culturali italiani ed europei (es. CulturalItalia ed Europeana).

Criterio 2: Utilizzo consapevole dell'Intelligenza Artificiale

Questo criterio invita a sperimentare le tecnologie di AI nella funzione di "assistenti intelligenti" per la progettazione e la produzione degli elaborati digitali richiesti da HackCultura, con particolare riferimento alla tecnologie che consentono di estendere le capacità creative (per la produzione grafica, video, della scrittura, ...), e quelle

.....

(come *ChatGPT*) che permettono di fornire ai partecipanti ausili per acquisire informazioni utili, suggerimenti e risposte alle loro domande durante lo sviluppo dei loro progetti, per aiutare gli studenti a sviluppare l'apprendimento di metodologie e competenze digitali, linguistiche e culturali efficaci per la loro formazione personale e professionale. Una sperimentazione quale atto sostanziale per avvicinare docenti e studenti alle opportunità fornite dall'intelligenza artificiale affinché gli stessi siano in grado di individuare le prospettive e le implicazioni nel campo dell'apprendimento e del lavoro.

Visione di DiCultHer per l'AI

Nella visione di DiCultHer (in particolare nella revisione della Carta di Pietrelcina) viene evidenziato il ruolo dell'Intelligenza Artificiale nel settore dell'educazione, ancorché ascrivibile al contesto e alle prospettive della promozione della "Cultura digitale", in quanto l'intelligenza artificiale (AI) sta diventando onnipresente nella nostra economia e nella nostra società: influisce sul modo in cui restiamo informati e prendiamo le decisioni. E sta già cambiando le modalità di lavoro di scuole, università ed educatori, e le modalità di apprendimento delle nostre studentesse e studenti. Sta inoltre rendendo i contesti educativi più reattivi aiutando gli insegnanti a rispondere alle necessità specifiche di ciascun discente, e si sta rapidamente convertendo in un elemento fondamentale del tutoraggio personalizzato e della valutazione, mettendo sempre più in luce il potenziale di cui dispone per fornire preziose informazioni sullo sviluppo degli studenti. L'impatto dell'AI sui nostri sistemi di istruzione e formazione è innegabile, e gli analisti del settore sottolineeranno che aumenterà ulteriormente in futuro.

Di fatto, gli studenti e gli educatori beneficiano già dell'AI nella loro vita quotidiana, in molti casi senza accorgersi della sua presenza. Gli ambienti di apprendimento online abbracciano infatti vari contesti senza che gli utenti siano sempre pienamente consapevoli di come e dove sono usati i loro dati. Tra l'altro, ciò solleva anche problematiche etiche specifiche qualora si utilizzi l'IA e si trattino grandi quantità di dati nel settore dell'istruzione. Va da sé che è necessario garantire che gli

.....

insegnanti e gli educatori comprendano appieno il potenziale dell'IA e dei megadati nel settore dell'istruzione, ma siano allo stesso tempo consapevoli dei rischi connessi.

Importanza del feedback

Un tema centrale della sperimentazione, anche ai fini della sua validazione, sarà quello della valutazione della sperimentazione stessa, attraverso la raccolta di feedback dagli utenti, docenti e studenti, per comprendere come l'assistente virtuale stia aiutando e identificare eventuali aree di miglioramento.

4.1.3 Serie di Webinar #DiCultHer

Come tradizione, #DiCultHer organizza una serie di Webinar di accompagnamento e approfondimento delle tematiche proposte nella propria programmazione annuale di attività, i cui contenuti fanno riferimento in via prioritaria ai contenuti dei Cantieri **EFFETTO CULTURA DIGITALE” On the Road** ⁴² avviati nel mese di maggio 2023 **per raccogliere le osservazioni, gli approfondimenti, le suggestioni e buone prassi da parte di esperti, docenti e studenti**, ai fini di arricchire e focalizzare al meglio la programmazione delle azioni #DiCultHer per gli a.s..

I Webinar finora organizzati, trasmessi anche in Streaming e tutti visionabili nel **Canale DiCultHer di YouTube**⁴³ sono stati realizzati da ottobre 2020.

4.1.4 Festa dell'Europa

Il **9 maggio** si festeggia la festa dell'Europa, occasione per celebrare la pace e l'unità in Europa. La data ricorda l'anniversario della storica dichiarazione di Schuman⁴⁴, un discorso a Parigi, nel 1950, in cui l'allora ministro degli Esteri francese Robert Schuman espose la sua idea di una nuova forma di cooperazione politica per l'Europa, che avrebbe reso impensabile una guerra tra le nazioni europee.

La sua ambizione era creare un'istituzione europea che avrebbe messo in comune e gestito la produzione del carbone e dell'acciaio. Il trattato che dava vita ad

⁴² [CANTIERE “EFFETTO CULTURA DIGITALE” On the Road. – #DICULTHER](#)

⁴³ [\(742\) DiCultHer - YouTube](#)

⁴⁴ [Dichiarazione Schuman maggio 1950 | Unione Europea \(europa.eu\)](#)

una simile istituzione, la CECA, fu firmato appena un anno dopo, nel 1951. La proposta di Schuman è considerata l'atto di nascita dell'Unione europea.

Annualmente le Istituzioni europee celebrano questa data del 9 maggio e, agli inizi di maggio le istituzioni dell'UE aprono al grande pubblico le porte delle loro sedi di Bruxelles e Strasburgo. Gli uffici locali dell'UE in Europa e nel resto del mondo organizzano serie di attività ed eventi per un pubblico di tutte le età.

Come tradizione anche #DiCultHer tenta di dare il proprio contributo alla Festa dell'Europa affrontando di volta in volta approfondimenti in riferimento al Manifesto Ventotene digitale.

Nello specifico, il programma della giornata organizzata da #DiCultHer prevede due momenti. Al mattino il dialogo con e tra le Istituzioni sul tema: *Cultura digitale come fattore di sviluppo del Paese e dell'Europa per un nuovo Bauhaus europeo*. Nella sessione pomeridiana il dialogo con i progetti culturali di interesse europeo, tra le esperienze in attuazione della Convenzione di Faro e la sua contestualizzazione nell'era digitale, per riflettere insieme sulle culture digitali e il loro ruolo per sostenere le identità culturali nazionali ed europee. In particolare, nella sessione pomeridiana di solito sono presentati i risultati della partecipazione alle **Sfida n. 8 di #HackCultura riguardanti l'Europa, dal titolo: "L'Europa, la nuova città del sole"**.

4.1.5 Rassegna dei prodotti digitali realizzati dalle scuole italiane sui temi della Cultura digitale "Raffaello De Ruggieri"

NOVA MAGNA GRÆCIA
L'OCCASIONE DIGITALE PER LA CULTURA
E IL MEZZOGIORNO D'EUROPA

NOVA MAGNA GRÆCIA:
L'OCCASIONE DIGITALE PER LA
CULTURA E IL MEZZOGIORNO
D'ITALIA E D'EUROPA: è il logo e
il nome che si è scelto di dare alla

Rassegna dei prodotti digitali realizzati sui temi della Cultura digitale dalle scuole italiane.

Una Rassegna per dare voce ai giovani e ai loro docenti per identificare e riconoscere il digitale nel suo autentico ruolo di *facies culturale* dell'epoca contemporanea, per un rinascimento culturale digitale, una nuova "Megàle Hellàs", che sappia raccogliere la straordinaria eredità culturale e storica del Mezzogiorno d'Italia e d'Europa e *rimodellarla grazie alla creatività dei suoi giovani e al*

.....

coinvolgimento delle «comunità di eredità culturale», nello spirito della Convenzione di Faro e nella visione del New European Bauhaus (NEB).

È questa l'ambiziosa prospettiva di realizzare nel Mezzogiorno d'Italia, a Matera, Patrimonio Mondiale Unesco e Capitale della Cultura Europea per il 2019, una Rassegna permanente sul *Digital Cultural Heritage*, quale appuntamento culturale ricorrente per il Paese e per l'Europa e "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.

L'obiettivo è quello di proseguire un percorso già avviato nel corso della prima Rassegna tenutasi in presenza a Matera, presso l'Istituto Pentasuglia, nell'Aprile 2019 con le Sfide dei successivi **#HackCultura** per la costruzione di "contenitori di patrimoni digitali scolastici e di occasioni di incontro" stabili e di riferimento per il mondo della Scuola, in collaborazione con le Istituzioni nazionali ed europee impegnate nell'attuazione della Convenzione di Faro nell'era digitale.

Le attività della Rassegna conseguente la partecipazione da parte delle Scuole alle varie SFIDE poc'anzi descritte di **#HackCultura**, saranno organizzate con l'obiettivo di sostenere la Cultura digitale, attraverso un sistema di strumenti, approcci metodologici, esperienze e *best practice* che accompagnino le istituzioni scolastiche nel *«concretizzare la realizzazione del diritto ad apprendere e alla crescita educativa di tutti gli alunni, riconoscendo e valorizzando le diversità, promuovendo le potenzialità di ciascuno e adottando tutte le iniziative utili al raggiungimento del successo formativo»* (art. 4 del DPR 275/99).

Specificamente, nel corso della Rassegna, sono previste le presentazioni, a cura dei singoli Team scolastici che hanno realizzato progetti e prodotti culturali digitali, conseguenti la partecipazione alle SFIDE di **#HackCultura**.

Tutte le attività previste nella Rassegna sono legate a percorsi di formazione e di apprendimento di tipo laboratoriale effettuate durante l'anno scolastico 2023-24, attraverso la creazione e co-creazione di **"oggetti culturali digitali"** realizzati dalle studentesse e dagli studenti per sostenere la conoscenza e la **'presa in carico'** del Patrimonio culturale di riferimento dei singoli territori, con l'obiettivo di favorire l'integrazione fra saperi umanistici tradizionali e conoscenze di metodi e tecniche computazionali nella strutturazione della nuova **Cultura digitale** che mette al centro la **creatività e l'autonomia del Corpo Docente e dei giovani** per affrontare, mediante

.....

l'uso consapevole del digitale e con approcci innovativi, la conoscenza, l'accesso partecipato, la gestione e la valorizzazione del nostro Patrimonio culturale.

4.1.6 GenderSchool. A Scuola di Genere: Educare alla Parità e alla non violenza⁴⁵

Per sostenere l'integrazione della dimensione di genere in tutte le attività dell'Associazione #Diculther, anche in relazione al suo *Statuto* e per porre il tema dell'educazione alla parità e il contrasto alla violenza di genere al centro del dibattito pubblico e culturale in Italia ed in Europa.

Si tratta di un progetto "trasversale" a tutte le attività di #DiCultHer, per sostenere l'integrazione della dimensione di genere in tutte le attività di #DiCultHer. Con il progetto, assieme ad una pluralità di qualificati partner, #DiCultHer sta affrontando il tema della parità e della violenza a vari livelli di approfondimento, chiedendo alle nostre studentesse e ai nostri studenti di essere protagoniste/i delle nostre azioni, ed in particolare della SFIDA n. 10 di #HackCultura "La Panchina Rossa"⁴⁶ **per chiamare in causa studentesse e studenti per concorrere a prevenire e contrastare la violenza contro le donne, con idee, suggestioni, proposte così come indicato nella Convenzione di Istanbul.** Ma anche partecipando alla SFIDA n. 6 "Adotta un Goal dell'Agenda 2030 delle NU"⁴⁷ per una "cittadinanza del mondo" consapevole, responsabile, per uno sviluppo sostenibile del pianeta, per la protezione della natura, per la salvaguardia e la valorizzazione dei patrimoni di cui dispone l'umanità". Un punto centrale del Progetto sarà l'ulteriore riflessione sulle Digital STHEAM (*Digital Science, Humanities, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*) quale innovativo approccio valoriale necessario ai nostri giovani per acquisire le nuove conoscenze e competenze della contemporaneità, allineate alla rapidità evolutiva che caratterizza il Ventunesimo secolo. Una sfida tra creatività digitale, arte e Humanities e tra imprenditorialità, sviluppo e lavoro, da affrontare favorendo l'introduzione al pensiero logico, probabilistico, computazionale e la familiarizzazione con gli aspetti operativi delle tecnologie informatiche.

Dell'a.s. 2024-25, verrà inoltre posta particolare attenzione all'avvio del **"Cantiere Ragazze Digitali"**⁴⁸, presentato durante la giornata del 9 maggio 2024

⁴⁵ <https://www.diculther.it/a-scuola-di-genere-educare-alla-parita-e-alla-non-violenza/>

⁴⁶ <https://www.diculther.it/sfida-n-11-la-panchina-rossa/>

⁴⁷ <https://www.diculther.it/sfida-6-adotta-un-goals-dellagenda-2030-delle-nu/>

⁴⁸ <https://www.diculther.it/blog/2023/12/27/ragazze-digitali/>

.....

dedicata all'Europa dal titolo "Ragazze digitali oggi, protagoniste dell'Europa domani"⁴⁹. Una SFIDA, a breve, medio e lungo periodo, fatta di specifiche azioni e approfondimenti di diverso livello e spessore, che ha l'obiettivo di facilitare –o almeno tentare- una organicità di approccio per sostenere le scelte che le nostre studentesse sono chiamate a fare sia per il proseguimento degli studi post diploma, fino alle scelte nel mondo del lavoro.

In particolare, fra le numerose azioni che daranno senso e contenuto al "Cantiere" anche una vera e propria sfida riguardante la *violenza sulle donne nella letteratura*, ((<https://youtu.be/8nBjKlq5WOU>), partendo dal libro "*Il dolore delle donne. La violenza di genere nella letteratura*" di Stefano Motta, attraverso alcuni percorsi di studio per un confronto tra le dinamiche narrate in letteratura ed episodi di cronaca recente simili (*catcalling, revenge porn, violenza economica, pestaggi domestici, sadismo verbale, ecc.*). L'idea, in particolare, è quella di sostenere la "*scrittura collettiva*", a più mani, attraverso la partecipazione attiva alla sfida n. 7 dal titolo "*La Grande scrittura. Mille mani per una storia*", di #HackCultura, , per affrontare temi complessi come quello del gender mainstreaming, ma anche per promuovere l'educazione *alla lettura e alla scrittura*.

4.1.7 10 DICEMBRE: Accesso alla cultura come diritto e valore nell'era digitale. (in occasione della ricorrenza del 10 dicembre 1948 della dichiarazione universale dei diritti delle Nazioni Unite)⁵⁰

⁴⁹ <https://www.diculther.it/festa-delleuropa-9-maggio-2024/#sessione2>.

⁵⁰ Era il 10 dicembre 1948 quando, a Parigi, l'Assemblea Generale delle Nazioni Unite ha adottato la Dichiarazione universale dei diritti umani. Una data importante se si pensa che erano trascorsi solo tre anni dalla fine della Seconda guerra mondiale, che aveva lasciato vive e profonde ferite, in particolare sull'intero continente europeo, privato a lungo dei diritti umani dalle dittature. Lo spirito della Dichiarazione è racchiuso e immediatamente annunciato nel suo articolo 1, che recita: "Tutti gli esseri umani nascono liberi ed eguali in dignità e diritti. Essi sono dotati di ragione e di coscienza e devono agire gli uni verso gli altri in spirito di fratellanza". Un articolo che, preso alla lettera, lascia ancora letteralmente sognare perché introduce e dichiara "i diritti inalienabili di ogni uomo, senza distinzione alcuna, per ragioni di razza, di colore, di sesso, di lingua, di religione, di opinione politica o di altro genere, di origine nazionale o sociale, di ricchezza, di nascita o di altra condizione".

Purtroppo, la Dichiarazione universale, che non ha perduto nulla della sua importanza e della sua pertinenza, festeggia la sua ricorrenza in un contesto mondiale preoccupante, carico di tanti conflitti e di gravi violazioni di quei diritti universalmente proclamati. Non solo, ma cresce nel mondo, da parte di vari Stati, la tentazione di rimettere in discussione i valori fondanti e l'universalità dei diritti umani. È un pericolo che ci riguarda da vicino, perché sono proprio quei diritti che sorreggono l'impalcatura delle nostre democrazie, e, di conseguenza la pace. In questi momenti di gravi incertezze politiche che attraversano l'Europa, l'impegno di ogni cittadino è essenziale per garantire quei valori di uguaglianza, di giustizia e di libertà che la stessa Europa ha continuamente cercato di costruire e di rispettare e che, purtroppo, oggi, sembrano vacillare, e il messaggio che le celebrazioni ci

.....

4.1.8 Sostegno alla nascita Associazioni/Comunità patrimoniali DiCultHer Faro⁵¹ con lo scopo di fare rete e promuovere “comunità patrimoniali” in ambiti territoriali rilevanti.

4.1.9 Sviluppo di un quadro di conoscenze e competenze per l’insegnamento della “cultura europea”⁵².

L’iniziativa è il frutto di una collaborazione europea attraverso il Progetto Erasmus “European Culture”, che vede la collaborazione di istituzioni culturali di Francia, Austria, Bulgaria, Irlanda, Germania, Repubblica Ceca, Lettonia, Paesi Bassi, Spagna, e per l’Italia #DiCultHer, L’iniziativa ha sviluppato nel corso di questi ultimi anni un quadro unificante di ciò che è comune nella cultura europea e dopo aver identificato ed elaborato gli elementi generali della cultura europea attraverso l’analisi di un ampio spettro di questionari progettati e analizzati da tutte le nazioni Europee partecipanti, è stato sviluppato un curriculum sperimentale basato sulla cultura e i valori che caratterizzano e contraddistinguono l’Europa e gli esperimenti di apprendimento in corso si basano su diversi metodi d’insegnamento elaborati collettivamente dai paesi partecipanti al progetto e su un’ampia e approfondita analisi dei modi attraverso i quali la cultura europea può essere integrata negli attuali curriculum scolastici delle scuole primarie e secondarie europee. Oltre a gettare basi concrete per la partecipazione informata dei cittadini del futuro alla vita socioculturale dell’Europa, il progetto punta all’elaborazione di linee guida comuni per la costituzione di un insegnamento unitario di “cultura europea” che possa essere insegnato in tutte le Scuole europee.

4.1.10 Digital History

Digital History⁵³ si propone come riflessione epistemologica sui paradigmi e lo statuto della Storia. Il digital turn impone un dibattito-dialogo, al fine di ridefinire le prospettive della ricerca umanistica, la quale, proprio nel settore storico, può arricchire il suo “mestiere” grazie a tools tecnologici che possono portare gli studiosi

mandano è oggi più che mai carico di senso e di impegno: i diritti umani vanno di nuovo difesi e protetti, ogni cittadino è chiamato a difendere l’uguaglianza, la giustizia e la dignità umana. Sempre.

⁵¹ <https://www.diculther.it/associazioni-comunita-patrimoniali-diculther-faro/>

⁵² [Sviluppo di un quadro di conoscenze e competenze per l’insegnamento della “cultura europea” – #DICULTHER](#)

⁵³ <https://www.diculther.it/cantiere-digital-history/>

.....

ad un livello d'analisi più profondo. Intelligenze Artificiali, algoritmi e Big Data sono innovazioni che rappresentano, per lo storico, l'opportunità di lavorare dentro una dimensione empirica virtuale, in grado di avvicinare le sue ricerche all'oggettività delle Scienze Naturali, con la finalità di conoscere analiticamente il nostro Passato.

4.1.11 Per una relazione estetica con il mondo: il ruolo della bellezza e il senso del reincanto

Frutto di un accordo di collaborazione tra #DiCultHer e il Dipartimento di filosofia e scienze dell'educazione dell'Università degli studi di Torino, le cui attività di studio e ricerca previste si articolano lungo i seguenti assi: a) la relazione estetica con il mondo e la formazione del giudizio critico; b) il senso e il ruolo della bellezza nella formazione del pensiero e del giudizio critici; c) l'esperienza estetica come occasione di riflessione e di deliberazione critica sul rapporto con le tecnologie digitali e dell'intelligenza artificiale; d) la progettazione, la sperimentazione e l'analisi di esperienze estetiche per la scuola primaria; e) il sistema di valutazione e autovalutazione dell'esperienza estetica⁵⁴.

4.1.12 PCTO - Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento⁵⁵.

L'iniziativa ha l'obiettivo di sviluppare una didattica laboratoriale innovativa attraverso la partecipazione attiva alle varie SFIDE di #HackCultura, e si rivolge alle studentesse e agli studenti ai quali si chiede di assumere, soprattutto grazie agli strumenti della digitalizzazione, la titolarità del Patrimonio culturale di cui essi stessi saranno custodi e promotori nello spirito ed in attuazione della **Convenzione di Faro e del **Manifesto Ventotene digitale**.**

4.1.13 Festival della Cultura Digitale @niene.

L'obiettivo principale è quello di sperimentare e sviluppare, in presenza, un “**contest in un ecosistema culturale omogeneo**” per valorizzare i risultati della partecipazione

⁵⁴ <https://www.diculther.it/la-bellezza-salvera-il-mondo/>

⁵⁵ <https://www.diculther.it/pcto-competenze-trasversali-e-per-lorientamento/>

.....

delle studentesse e degli studenti delle Scuole della Valle dell'@niene, alle attività di #DiCultHer, con particolare riferimento alla partecipazione alle SFIDE di #HackCultura, attraverso la progettazione e realizzazione di un **primo Festival della Cultura Digitale @niene**.

Il progetto, in collaborazione con l'Amministrazione comunale di Vicovaro (Rm) mira a innovare le modalità di fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale della Valle dell'Aniene e a valorizzare le potenzialità e la creatività delle studentesse e degli studenti nella Valle impegnate a *"farsi carico"* del proprio patrimonio culturale, del proprio territorio, realizzando la Convenzione di Faro, nella dimensione digitale.

Il progetto mira altresì allo sviluppo di conoscenze, di metodologie e tecniche computazionali per la strutturazione ed elaborazione di modelli formativi e educativi volti a creare saperi e competenze consapevoli trasversali, abilitati ad attivare processi di innovazione digitale per *"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"*.

4.1.14 Percorsi interdisciplinari per la Titolarità dei processi formativi

Con la presentazione della Sfida n. 15 di #HackCultura2024 nel corso del **webinar n. 89 del 12 gennaio 2024**⁵⁶, è stato avviato un percorso di ricerca-azione riguardante l'individuazione di possibili soluzioni digitali per supportare percorsi interdisciplinari per il Corpo Docente che interagisce con l'Associazione #DiCultHer e che l'Associazione metterà a disposizione per l'implementazione di progetti di didattica interdisciplinare, orientati alla promozione della **Titolarità dei processi formativi**, i cui risultati sono stati presentati nel webinar del 24 maggio 2024⁵⁷.

⁵⁶ <https://www.diculther.it/blog/2024/01/06/webinar-89-12-gennaio-2024-interdisciplinarieta-per-la-titolarita-dei-processi-formativi/>

⁵⁷ <https://www.diculther.it/blog/2024/05/21/webinar-111-24-maggio-2024-interdisciplinarieta/>

.....

La SFIDA è stata rivolta alle insegnanti e agli insegnanti affinché elaborassero la



strumentazione teorica, metodologica e tecnica per sviluppare progetti di didattica interdisciplinare e ha avuto l'obiettivo di realizzare soluzioni tecniche digitali per la gestione di un intervento/progetto/unità di apprendimento di didattica interdisciplinare che sarà

messo a disposizione già a partire dell'a.s. 2024-25 per la implementazione nei progetti didattici di interesse delle classi che non hanno partecipato alla sfida.

4.1.15 Formazione e Certificazioni EPICT - European Pedagogical ICT licence

Le Certificazioni EPICT - European Pedagogical ICT licence - sono il risultato di un progetto Europeo⁵⁸ degli anni 2003 – 2005 che ha visto l'Università di Genova (tramite il DIBRIS) partner per l'Italia (www.epict.it). Obiettivo del progetto è stato lo sviluppo di un sistema per la formazione e la certificazione delle competenze di uso pedagogico delle tecnologie digitali.

Seguendo il motto del progetto (no all'uso delle tecnologie digitali a scuola senza un obiettivo pedagogico) i partner del progetto hanno iniziato a proporre nelle proprie realtà corsi di formazione certificata seguendo il modello sviluppato durante il progetto.

In Italia i corsi sono stati organizzati (e sono tutt'ora attivi) dall'Università di Genova sia come corsi di Perfezionamento e Master di I livello sia come corsi organizzati da Enti di formazione tramite convenzione con l'Università per assicurare l'aderenza della formazione con il modello europeo con le Certificazioni EPICT previste al termine del percorso a seguito del superamento di un colloquio di certificazione.

Considerata l'esperienza maturata dai docenti nell'uso del digitale a seguito anche del periodo della pandemia Covid e a seguito delle tante formazioni che nella Scuola italiana sono state svolte sul tema del digitale nella didattica, attraverso una

⁵⁸ <https://cordis.europa.eu/project/id/22210>

collaborazione strutturata tra #DiCultHer, l'Università di Genova e l'Associazione AssoEPICT⁵⁹ si mette a disposizione dei docenti che hanno le competenze di uso pedagogico delle tecnologie digitali, la possibilità di ottenere una certificazione erogata da una Università, come attestazione autorevole della propria professionalità.

Le Certificazioni

Il processo di certificazione basato sulle evidenze permette di dare valore alle attività già svolte e ottenere un riconoscimento pubblico con gli Open Badge dell'Università di Genova, in particolare:

a) Le certificazioni EPICT sull'uso pedagogico delle app per creare Contenuti Multimediali:



b) Le Certificazioni EPICT sull'uso di pedagogico di tecnologie a supporto di Metodologie didattiche innovative:



⁵⁹ <https://www.assoepict.it/home>



Durata delle certificazioni

Visto il veloce procedere dell'evoluzione nel settore delle tecnologie digitali, per assicurare qualità all'attestato di Certificazione, ogni Certificazione EPICT ha una durata di validità di 5 anni dalla data di rilascio.

Ogni Certificazione viene concessa nella forma di Open Badge rilasciati dall'Università di Genova sulla piattaforma myOpenBadge, in coerenza con la raccomandazione europea per il riconoscimento di microcredenziali. (*A European approach to micro-credentials - Recommendation on a European approach to microcredentials for lifelong learning and employability - 16 June 2022*)⁶⁰

Il sistema comprende una serie di **sillabi di competenza** per tutte le sfaccettature della didattica col digitale, un **modello di formazione**, un **modello per la certificazione delle competenze**.

I SYLLABI

(uno standard e un punto di riferimento sicuro per guidare lo sviluppo professionale dei docenti)

Il vasto e complesso mondo del digitale per la didattica (caratterizzato sia dalla disponibilità di tante applicazioni sempre nuove sia dalla proposta da parte degli esperti di tanti stimoli a innovare i metodi educativi) può essere disorientante. Uno standard di riferimento che indica in modo esplicito le conoscenze e le pratiche necessarie per attuare concretamente la didattica col digitale, è prezioso come guida per la formazione e per l'auto-valutazione.

I Syllabi delle Certificazioni descrivono cosa i docenti devono essere in grado di fare quando usano in classe le diverse tecnologie digitali e i diversi approcci metodologici legati all'uso del digitale.

I docenti che applicano le competenze descritte nei syllabi delle Certificazioni

⁶⁰ <https://education.ec.europa.eu/sites/default/files/2022-01/micro-credentials%20brochure%20updated.pdf>

padroneggiano:

- gli aspetti per la gestione ottimale delle attività didattiche: la preparazione del setting d'aula, la predisposizione dei materiali didattici, le pratiche per la gestione degli studenti mentre svolgono le attività col digitale, la valutazione utilizzando strumenti digitali;
- gli aspetti educativi sottesi all'uso delle diverse tecnologie digitali: nella definizione gli obiettivi di una attività didattica fanno esplicitare le competenze digitali che eserciteranno gli studenti, le competenze trasversali che verranno allenate, gli stili di apprendimento che verranno favoriti o stimolati durante la realizzazione delle attività.

Garanzia di qualità - Framework di riferimento

I Syllabi delle Certificazioni EPICT sono annualmente soggetti a una revisione per verificare la necessità di un aggiornamento. La revisione e l'aggiornamento sono a cura di un team che comprende docenti universitari e "docenti formatori di insegnanti", esperti nell'uso pedagogico delle tecnologie digitali membri della Teacher Educators Academy dell'Associazione EPICT Italia.

L'impianto di certificazione è sempre stato mantenuto allineato con i framework internazionali sull'uso delle tecnologie digitali a Scuola:

- il framework **UNESCO ICT-CFT (ICT Competence Framework for Teachers)**
 - Conferenza OnLine Educa Berlin (2010), *Teachers' Competences and Competence Frameworks* (pag. 10)
 - Traduzione Italiana del framework UNESCO ICT-CFT
- il framework **e-CF (e-Competence Framework)**
 - e-Competence Framework
 - il profilo del formatore EPICT secondo e-CF
- il framework **DigCompEdu**
 - Approfondimento su DigCompEdu: traduzione italiana e corrispondenza con syllabus EPICT
- il framework ECVET - European credit system for vocational education and training

-
- Ogni Certificazione EPICT descrive competenze acquisibili con un percorso di formazione corrispondente a 25 ore di formazione e gli è attribuito 1 punto secondo lo schema ECVET.

Certificazione EPICT “Intelligenza Artificiale Conversazionale”

A partire dell’a.s. 2024-25, sono previsti alcuni webinar di DiCultHer per un inquadramento delle competenze necessarie ai docenti - sulla base dei syllabi delle Certificazioni EPICT - per guidare gli studenti a realizzare differenti tipologie di artefatti digitali aventi come tema un aspetto del patrimonio culturale materiale o immateriale del proprio contesto socio-culturale:

- partendo dal riuso di contenuti digitali aperti utilizzando le principali **Banche Dati Aperte** nazionali ed internazionali contenenti “oggetti” digitali culturali per realizzare ricerche, pubblicazioni, presentazioni, risorse interattive (primo criterio fornito di #DiCultHer per la produzione di elaborati digitali per #HackCultura)
- sperimentando le tecnologie di **AI nella funzione di “assistenti intelligenti”** per la progettazione e la produzione degli elaborati digitali richiesti nelle attività di #DiCultHer come quelle riferite per #HackCultura, (secondo criterio fornito di #DiCultHer per la produzione di elaborati digitali per #HackCultura)
- analizzando gli aspetti di cultura digitale riferiti all’attività svolta per realizzare l’artefatto digitale, con riferimento alle competenze DigComp 2.2.

Ogni webinar si basa su uno dei syllabi delle Certificazioni EPICT per condividere con i partecipanti un approccio di qualità all’uso del digitale a scuola con la possibilità di una certificazione delle competenze dei docenti con micro-credenziali erogate dall’Università degli Studi di Genova come strumento per valorizzare la professionalità dei docenti.

La formazione

I Relatori

I relatori sono esperti dell'Università degli studi di Genova e dell'Associazione EPICT (<https://www.assoepict.it/>)



Webinar introduttivo

Competenze digitali dei docenti *in action*: i syllabi delle Certificazioni EPICT come strumento per l'aggiornamento continuo e le certificazioni come strumento per valorizzare la professionalità

Il primo seminario ha una doppia finalità:

- illustrare i contenuti, il metodo e i risultati attesi per gli incontri successivi
- illustrare i principi per l'uso efficace e consapevole delle applicazioni per l'Intelligenza Artificiale conversazionale a Scuola: per la progettazione didattica, la creazione di materiali per la formazione (contenuti per l'esposizione, verifiche, testi di consegne,...), la valutazione, la progettazione di attività di apprendimento in cui si guidano gli studenti a utilizzare le applicazioni per conoscere, creare contenuti con atteggiamento critico e spirito creativo nel rispetto dei principi etici.

Primo Webinar - Costruire siti, blog, ebook per raccontare un aspetto del patrimonio immateriale del nostro territorio. La storia di...

[Certificazioni EPICT "Siti e Blog educativi", "Libri digitali"]



Secondo Webinar: Costruire percorsi aumentati e mondi virtuali per raccontare un aspetto del patrimonio materiale del nostro territorio. *Alla scoperta di...*

[Certificazione EPICT Realtà aumentata e virtuale]

Terzo Webinar: Progettare e realizzare oggetti 3D virtuali e fisici per ricostruire oggetti del patrimonio materiale del nostro territorio. *Piccoli progettisti crescono.*

[Certificazioni EPICT “Coding”, “Robotica educativa”]

Quarto Webinar: Reperire dalle banche dati aperte e certificate dati sul patrimonio culturale locale e creare rappresentazioni grafiche da presentare con infografiche digitali. *I dati come strumento di pensiero.*

[Certificazioni EPICT “Educazione ai dati”, “Presentazioni digitali”]

4.1.16 Rivista “**CULTURE DIGITALI**” (ISSN 2785-308X)



**CULTURE
DIGITALI**

La Rivista⁶¹ è impostata per connettere realtà diverse, per trarre beneficio dal confronto reciproco, per cogliere

insieme il senso delle innovazioni tecnologiche nel settore dell'educazione **al e con il** Patrimonio culturale, per riflettere insieme in forma scritta tali esperienze, per favorire lo sviluppo di processi cognitivi in grado di promuovere personalità creative e flessibili, aperte alla complessità, nonché per favorire lo sviluppo dei necessari approfondimenti teorico-pratici per dare identità al nuovo **Patrimonio culturale digitale**, e per rispondere alle domande:

- ✓ In che modo il digitale ha contribuito, sta contribuendo, e può contribuire alla formazione di una Cultura Europea?
- ✓ Alla luce delle attuali politiche e dei programmi Europei, come va costituendosi il valore culturale del digitale?
- ✓ Quali sono gli esempi più virtuosi del nuovo Patrimonio culturale immateriale Europeo?
- ✓ Che relazione intercorre tra il digitale e l'articolazione/discussione dei nuovi trend culturali europei e non?

L'obiettivo di Culture Digitali è quello di approfondire progetti di ricerca, esperienze formative e educative che interagiscono con #DiCultHer, al fine di sostenere un rinnovamento delle conoscenze, individuare e ampliare nuovi spazi operativi di collaborazione, creare nuove reti e approcci condivisi e, soprattutto, contribuire a disegnare la funzione educativa in chiave europea, con l'adozione di tematiche e narrative comuni.

In particolare, sono sollecitati approfondimenti su:

- ✓ Modelli, strumenti per la rappresentazione della conoscenza nello studio del Patrimonio culturale letterario, storico, artistico, archeologico, filosofico.

⁶¹ <https://www.diculther.it/rivista/>

-
- ✓ Metodi e tecnologie di comunicazione del Patrimonio culturale e loro impatto nella conoscenza e nell'educazione.
 - ✓ Problematiche e strategie inerenti alla conservazione 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.
 - ✓ Esperienze e buone prassi di contenuti digitali potenzialmente riutilizzabili (*Open Educational Resources*).
 - ✓ Esperienze e buone prassi di costruzione di percorsi innovativi per stimolare la creatività giovanile.
 - ✓ Esperienze e buone prassi di interventi 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*, *Visualization*, *Virtual & Augmented Reality*, *Metaverso* e *tecnologie Blockchain* applicati al Patrimonio culturale.

L'idea sostanziale è quella di **evidenziare le esperienze in atto** nel campo dell'innovazione nella valorizzazione del Patrimonio culturale europeo nelle sue diverse forme e articolazioni: storico, paesaggistico, artistico, culturale, etnoantropologico, ecc., centrate, in particolare, ma non solo, sull'engagement delle fasce giovanili della popolazione europea, che devono "*farsi carico*" del proprio Patrimonio culturale, dei propri territori, per la realizzazione della Convenzione di Faro, nella dimensione digitale, obiettivi prioritari questi dell'Associazione internazionale per la Promozione della Cultura digitale "Dino Buzzetti".



“CARTA DI PIETRELCINA”

sull’Educazione all’Eredità Culturale digitale

