Coltivare l'IA, custodire il patrimonio, educare all'umano

Programmazione attività #DiCultHer

a.s. 2025-2026

Executive Summary

Programmazione #DiCultHer — a.s. 2025-2026

Coltivare l'IA, custodire il patrimonio, educare all'umano

In un contesto segnato dall'intelligenza artificiale e dalle trasformazioni digitali, #DiCultHer propone per l'anno scolastico 2025-2026 un programma fondato su tre principi chiave: consapevolezza, responsabilità, umanizzazione delle tecnologie. Al centro vi è la titolarità culturale, ossia il diritto/dovere di ogni cittadino di essere soggetto attivo nella cura e trasmissione del patrimonio culturale, anche digitale.

La strategia si articola intorno a quattro riferimenti culturali e politici:

- la Dichiarazione di Barcellona (1995) come ponte tra le culture del Mediterraneo;
- la Convenzione di Faro (2005) per il patrimonio come diritto di cittadinanza;
- la Carta dei Diritti nell'Era Digitale e dell'Intelligenza Artificiale – Stefano Rodotà (2024): un invito a costruire una cittadinanza digitale consapevole e responsabile;
- il Manifesto Ventotene Digitale, per una Europa democratica e solidale nell'ecosistema digitale.
- Il Framework europeo per l'AI Literacy (maggio2025), destinato a orientare le politiche educative e scolastiche dell'Unione in vista del PISA 2029.

Questa visione si innesta nel quadro del *New European Bauhaus* (NEB) e integra in tutte le linee d'azione l'approccio di *gender mainstreaming*, per garantire pari opportunità e comunità educanti inclusive.

Le principali azioni previste comprendono:

- l'Undicesima **Settimana delle Culture Digitali "Antonio Ruberti" (6-10 maggio 2026**);
- l'ottava edizione di **#HackCultura2026, dell'hackathon delle studentesse e degli studenti per la titolarità culturale**;
- l'ottava edizione della **Rassegna "Raffaello De Ruggieri" dei prodotti digitali realizzati dalle scuole che hanno partecipato ad HackCultura2026;**
- **Quinta edizione della Festa dell'Europa (9 maggio 2026)**
- Seconda **Edizione del Festival Culture Digitali @niene**;
- **10 DICEMBRE 2025**: 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)
- Revisione del ***Manifesto Ventotene Digitale (ed. 2021)*** attraverso momenti di forte interazione con le nostre studentesse e i nostri studenti, grazie a una nuova SFIDA per **#HackCultura2026,** dal titolo ***"Titolari dell'Europa nell'era dell'Intelligenza Artificiale"***
- avvio della **#DiCultHer Academy**, spazio di alta formazione e aggiornamento, erogato con modalità sincrone e asincrone.
- **Sicurezza Algoretica**: sviluppo di linee guida, moduli formativi e buone pratiche per una governance etica e responsabile dell'IA,
- **Digital Badge**: rilascio di micro-certificazioni a studenti, docenti e operatori culturali per attestare competenze e favorire la costruzione di un portfolio digitale.
- il lancio dell'**AI CULTURA Pavilion**, ponte educativo tra Europa e Cina;
- un fitto programma di **webinar**, eventi di promozione culturale, divulgazione e scambi internazionali, quali il **TG CULTHER** e il **Podcast "L'Europa, parola di Chat"**
- iniziative di supporto alla nascita di **nuove comunità patrimoniali** locali (Fari DiCultHer).

Tutte le attività hanno l'obiettivo di promuovere l'uso consapevole delle risorse digitali aperte e la sperimentazione responsabile dell'intelligenza artificiale come strumento educativo.

🎯 Impatti attesi

Attraverso questa programmazione, #DiCultHer mira a generare:

- un cambiamento culturale, rendendo studentesse e studenti protagonisti consapevoli nella salvaguardia e valorizzazione del patrimonio, anche in forma digitale;
- un rafforzamento delle competenze trasversali e digitali, in linea con i quadri europei DigComp 2.2 e con i Piani Nazionali;
- un modello di scuola dinamica e aperta, capace di integrare il digitale come strumento di cittadinanza attiva e di creatività condivisa;
- una rete educativa internazionale, per scambi, co-produzioni e buone pratiche, dall'Europa al Mediterraneo fino alla Cina;
- una comunità patrimoniale diffusa, connessa ai territori, ai giovani e alle istituzioni, per garantire continuità, coesione sociale e sostenibilità.

In sintesi, #DiCultHer intende confermare la propria missione di catalizzatore di consapevolezza e innovazione culturale, promuovendo la creazione e la distribuzione di capitale immateriale come ricchezza condivisa e inesauribile, in linea con la visione di Antonio Ruberti.

Executive Summary (EN)

#DiCultHer Programme — School Year 2025–2026
Cultivating AI, Safeguarding Heritage, Educating for Humanity

In a context marked by artificial intelligence and digital transformation, #DiCultHer proposes for the 2025–2026 school year a programme based on three key principles: awareness, responsibility, and the humanisation of technologies, and inspired by the **European Framework for AI Literacy**. At its core is cultural ownership, meaning every citizen's right and duty to be an active participant in caring for and transmitting cultural heritage, including its digital dimension.

The strategy is grounded in four key cultural and policy references:

- the **Barcelona Declaration (1995)**, a bridge between Mediterranean cultures;
- the **Faro Convention (2005)**, recognising heritage as a citizenship right;
- the **Charter of Rights in the Digital and AI Era — Stefano Rodotà (2024)**, encouraging the development of a conscious and responsible digital citizenship;
- the **Ventotene Digital Manifesto**, for a democratic and united Europe within the digital ecosystem;
- **The European Framework for AI Literacy** (May 2025), intended to guide the Union's educational and school policies in view of PISA 2029.

This vision aligns with the ***New European Bauhaus (NEB)*** framework and adopts a ***gender mainstreaming*** approach across all actions to ensure equal opportunities and inclusive learning communities.

Key planned actions include:

- **The 11th Week of Digital Cultures "Antonio Ruberti" (6–10 May 2026);**
- **The 8th edition of #HackCultura2026, the student hackathon for cultural ownership;**
- **The 8th Raffaello De Ruggieri Exhibition showcasing digital products by schools participating in HackCultura2026;**
- **Fifth edition of Europe Day (May 9, 2026)**
- **Second edition of the @niene Digital Cultures Festival;**
- **December 10, 2025: Access to culture as a right and value in the digital age. (On the occasion of the December 10, 1948, anniversary of the United Nations Universal Declaration of Human Rights);**
- **Revision of the Ventotene Digital Manifesto (2021 edition) through moments of intense interaction with our students, thanks to a new CHALLENGE for #HackCultura2026, entitled *"Owners of Europe in the Age of Artificial Intelligence."***
- **The launch of #DiCultHer Academy, a hub for advanced training and continuing education through synchronous and asynchronous methods;**
- **Algorithmic Safety: guidelines, training modules and best practices for ethical and responsible AI governance;**
- **Digital Badges: issuing micro-certifications for students, teachers and cultural operators to validate skills and build a digital portfolio;**
- **The launch of the AI CULTURA Pavilion, an educational bridge between Europe and China;**
- **A rich programme of webinars, cultural promotion events, dissemination and international exchanges, such as TG CUTHER and the Podcast "Europe, word of Chat";**
- **Support for new local heritage communities (DiCultHer Faro initiatives).**

All activities aim to foster the responsible use of open digital resources and the ethical adoption of AI as an educational tool.

Expected Impacts (EN)

Through this programme, #DiCultHer aims to achieve:

- **A cultural shift**, empowering students to become conscious actors in safeguarding and enhancing heritage, including its digital forms;
- **Strengthened transversal and digital skills**, aligned with the European DigComp 2.2 framework and national strategies;
- **A dynamic and open school model**, integrating digital technologies as tools for active citizenship and shared creativity;
- **An international educational network**, enabling exchanges, co-productions and best practices from Europe to the Mediterranean and China;
- **A widespread heritage community**, deeply rooted in territories, youth and institutions, ensuring continuity, social cohesion and sustainability.

In summary, #DiCultHer reaffirms its mission as a catalyst for cultural awareness and innovation, promoting the creation and sharing of immaterial capital as an inexhaustible and shared wealth, in line with Antonio Ruberti's vision.

1. Premessa e Visione

In un tempo segnato dall'intelligenza artificiale e dalle trasformazioni digitali, la programmazione delle attività #DiCultHer per l'a.s. 2025-26 propone una strategia educativa fondata su tre principi chiave: coltivare consapevolezza, educare con responsabilità, umanizzare le tecnologie.

Al centro vi è il concetto di ***titolarità culturale,*** che ridefinisce la relazione tra cittadino e patrimonio: non più semplice fruitore, ma soggetto consapevole, responsabile, attivo, perché non è possibile educare all'intelligenza artificiale senza interrogarsi sul rapporto che abbiamo con l'eredità culturale. Non basta "educare al digitale": è necessario **educare alla responsabilità**, promuovendo il passaggio da fruitori passivi ad attori consapevoli della produzione, della cura e della trasmissione culturale. La titolarità culturale continua ad esser il punto di partenza della nostra proposta.

Come ricordava Antonio Ruberti, ispiratore e nume tutelare della nostra Settimana delle Culture Digitali, «***il sapere è la ricchezza delle nazioni, è il nuovo capitale immateriale, e questa ricchezza si deve accumulare, produrre e distribuire»*** [1]. Con questa visione, #DiCultHer si impegna a generare e condividere ***sapere come bene comune***, per rafforzare una cittadinanza algoritmica democratica e solidale.

Il documento di programmazione che segue ha raccolto suggestioni, indicazioni e contributi autorevoli dal mondo accademico, educativo e istituzionale, insieme a testimonianze delle nuove generazioni, ed è ispirato da nuovo **Framework europeo per l'AI Literacy**, destinato a orientare le politiche educative e scolastiche dell'Unione in vista del PISA 2029. Si tratta del più articolato e ambizioso tentativo di definire cosa significhi, oggi, educare le nuove generazioni all'Intelligenza Artificiale.

Come Associazione #DiCultHer, nel far proprie queste indicazioni, abbiamo deciso di assumere questo Framework come riferimento strategico, culturale e educativo per tutte le attività del prossimo anno scolastico. Non per applicarlo in modo burocratico, ma per interpretarlo alla luce dei diritti, del patrimonio culturale digitale, della cittadinanza attiva e del pensiero critico, in piena coerenza con la Convenzione di Faro e con il Manifesto AI CULTURA.

A guidare questo percorso, accanto al citato **Framework europeo per l'AI Literacy,** sono due riferimenti centrali presentati il 5 e 6 maggio 2025, nel corso dell'avvio della decima Settimana delle Culture Digitali "A. Ruberti"[2]:

[1] **"***Oggi il sapere è la ricchezza delle nazioni, è il nuovo capitale immateriale, e questa ricchezza si deve accumulare, produrre e distribuire, ma questo complesso di processi deve essere gestito insieme: per la sua produzione c'è la ricerca, per la sua distribuzione ci sono l'istruzione e la formazione professionale. Non si può continuare a considerare separatamente le due cose, non fosse altro che per la velocità di accrescimento del sapere, che non si può trasferire se non c'è vicinanza tra i luoghi in cui viene prodotto e quelli in cui viene trasferito. C'è una istituzione che è durata più di novecento anni ed è stata inventata in Europa, è uno degli apporti della civiltà europea: l'Università. Le Università sono luoghi di produzione naturale di tutte e due le componenti del capitale immateriale: la creazione delle nuove conoscenze e la loro diffusione. È naturale che l'Università debba svolgere un ruolo centrale insieme alle istituzioni specializzate nella distribuzione del sapere, come la scuola, e a quelle specializzate nella sua produzione, come gli enti di ricerca. Non possiamo diventare solo distributori di ricchezza, dobbiamo anche partecipare alla sua produzione. Tra l'altro questa ricchezza – e si tratta di un aspetto fondamentale – non è una ricchezza che diminuisce quando si distribuisce, come i soldi. Al contrario si accresce" (Intervista di Antonio Ruberti in Società dell'apprendimento. Istruzione e formazione nella nuova Europa, a cura di Fabrizio Scanzio, Ed. Associate Editrice Internazionale, Roma 1998.*)

[2] https://www.diculther.it/blog/2025/04/25/scud-2025-5-maggio-ai-cultura-6-maggio-patrimonio-culturale-digitale/

AI CULTURA[3], visione etica e culturale dell'intelligenza artificiale come sfida educativa e sociale;

Patrimonio Culturale Digitale (PCD) [4] inteso come spazio dinamico di conoscenza, innovazione e appartenenza.

Un invito a trasformare l'adozione dell'IA in un'occasione di crescita culturale e civile, per scuole, istituzioni e comunità educanti.

Nello specifico, tale documento di programmazione 2025-26 inaugura un percorso strategico che pone al centro l'intelligenza artificiale come risorsa etica, educativa e civica, integrata con il Patrimonio Culturale Digitale (PCD).

La titolarità culturale diventa pertanto la lente attraverso cui scuole, istituzioni e comunità educanti esercitano consapevolmente i propri diritti e doveri nella società algoritmica.

Nel merito, il documento di indirizzo #DiCultHer si fonda su quattro pilastri culturali e politici di straordinaria attualità, che ispirano l'intera programmazione e le attività di DiCultHer per l'a.s. 2025-26:

1. Dichiarazione di Barcellona (1995)[5] – Cultura come ponte nel Mediterraneo.
2. Convenzione di Faro (2005)[6] – Patrimonio come diritto di cittadinanza, oggi anche digitale.
3. Carta dei Diritti nell'Era Digitale e dell'Intelligenza Artificiale – Stefano Rodotà (2024)[7] –. Un documento DiCultHer per promuovere libertà, identità, inclusione, responsabilità, sicurezza e rispetto nel mondo digitale.
4. Manifesto di Ventotene Digitale[8] – Europa democratica, solidale e partecipativa nell'ecosistema digitale;

5 **Framework europeo per l'AI Literacy**, destinato a orientare le politiche educative e scolastiche dell'Unione in vista del PISA 2029

2. Visione NEB e Diritti Digitali

La visione del New European Bauhaus (NEB) [9] sostiene l'integrazione di bellezza, sostenibilità e inclusione con la dimensione digitale. #DiCultHer, come partner ufficiale del NEB, garantisce contesto e sviluppi attuativi per l'esercizio del diritto all'istruzione, all'accesso alla cultura, all'innovazione e all'uso responsabile del digitale per la salvaguardia e la valorizzazione del patrimonio culturale.

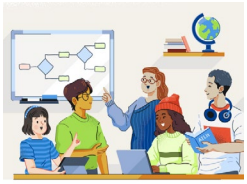
3. Gender Mainstreaming, Patrimonio e Cultura Digitale

Fin dalla sua nascita, #DiCultHer ha fatto proprio l'approccio di *gender mainstreaming*, integrandolo in tutte le linee di azione, nelle SFIDE di HackCultura e nei progetti educativi legati al patrimonio culturale digitale. Promuovere l'uguaglianza di genere significa riconoscere e valorizzare le differenze come risorsa, garantire pari opportunità di partecipazione e successo formativo a tutte e tutti, contrastare

[3] https://www.diculther.it/wp-content/uploads/2025/04/Call_for-AI_CULTURA_rev.pdf
[4] https://www.diculther.it/wp-content/uploads/2025/04/Call_PCD_Rev-26_4.pdf
[5] https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=LEGISSUM:r15001&frontOfficeSuffix=%2F
[6] https://www.coe.int/it/web/venice/faro-convention
[7] https://www.diculther.it/wp-content/uploads/2025/05/Carta-Diritti-rev-20-XI-_24.pdf
[8] https://www.diculther.it/wp-content/uploads/2021/09/MANIFESTO-Ventotene-Digitale-REV1-2021-07-09.pdf
[9] https://new-european-bauhaus.europa.eu/index_en?prefLang=it

stereotipi e discriminazioni, e sostenere la costruzione di comunità educanti inclusive, aperte e capaci di affrontare le sfide sociali e tecnologiche contemporanee.

4. Il Framework europeo per l'AI Literacy[10] (maggio2025), destinato a orientare le politiche educative e scolastiche dell'Unione in vista del PISA 2029.



Il Framework definisce l'AI Literacy come:
"Il complesso di conoscenze tecniche, competenze trasversali e atteggiamenti consapevoli che permettono di comprendere, usare e creare con l'Intelligenza Artificiale in modo etico, critico e responsabile."
Questa visione integra **dimensioni cognitive, etiche, sociali e ambientali**, in sintonia con il nostro Manifesto AI CULTURA e con l'approccio dell'educazione integrale.
Il framework è organizzato in **quattro ambiti di competenza**, ciascuno articolato in conoscenze, abilità e atteggiamenti:

- **Engaging with AI** – Riconoscere, comprendere e valutare l'output dell'IA.
- **Creating with AI** – Collaborare con l'IA per scopi creativi e risolutivi.
- **Managing AI** – Delegare compiti, valutare l'adeguatezza d'uso, progettare flussi etici.
- **Designing AI** – Comprendere e agire sui meccanismi di funzionamento e sulle implicazioni sociali.

E propone un approccio:

- **Interdisciplinare** (coinvolge etica, informatica, cittadinanza digitale, media literacy, scienze sociali).
- **Valoriale** (responsabilità, empatia, creatività, adattabilità).
- **Intergenerazionale e interculturale**, con riferimenti all'ambiente, all'equità e all'inclusione.

5.Matera: Capitale Mediterranea della Cultura Digitale

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

Matera diventa polo simbolico del Mediterraneo digitale. A Matera, negli anni scorsi sono nate una serie di iniziative di riferimento per tutta l'attività #DiCultHer, quale per esempio, la ***Rassegna dei prodotti digitali realizzati dalle scuole italiane***[11] , quest'anno giunta alla ottava edizione. La Rassegna, dal titolo Nova Magna Graecia, l'occasione digitale per la cultura e il mezzogiorno d'Europa "Raffaello De Ruggiero" rappresenta ormai un appuntamento chiave per rafforzare la continuità tra memoria, innovazione e protagonismo giovanile.

6. AI CULTURA Pavilion: Ponti Digitali tra Europa e Cina

DiCultHer
AI Cultura Pavilion
China Edition

Prima edizione di: ***AI CULTURA Pavilion***: uno spazio di diplomazia culturale che collega scuole, giovani creativi e istituzioni tra Europa e Cina, attraverso scambi educativi, co-produzioni multimediali, cortometraggi e workshop comuni. Nell'ambito della programmazione delle attività 2025-26, verrà perfezionata la sezione: DiCultHer Faro Moda: cultura, digitale e identità

[10] https://ailiteracyframework.org/wp-content/uploads/2025/05/AILitFramework_ReviewDraft.pdf
[11] https://www.diculther.it/settima-rassegna-dei-prodotti-digitali-realizzati-dalle-scuole-italiane-sui-temi-del-digital-cultural-heritage-raffaello-de-ruggieri/

7. DiCultHer Academy

Nel quadro della programmazione #DiCultHer 2025–2026 e in coerenza con il Manifesto "AI CULTURA", la DiCultHer Academy si configura come una piattaforma formativa e generativa, finalizzata a promuovere una cultura digitale consapevole, inclusiva e orientata al bene comune.
La sua architettura modulare consente di operare in modo trasversale con tre grandi comunità educanti del Paese: le Scuole, i luoghi della cultura (Biblioteche, Archivi, Musei…) e le Istituzioni/fondazioni culturali del Paese, con l'obiettivo di:

- Formare e accompagnare i docenti e gli operatori culturali come facilitatori del cambiamento;
- Attivare comunità di pratica per la valorizzazione del patrimonio culturale digitale;
- Promuovere l'uso etico dell'intelligenza artificiale nei contesti educativi e culturali;
- Rafforzare le connessioni tra scuola, territorio e istituzioni culturali attraverso percorsi condiviso.

Tutte le attività saranno sostenute da una solida infrastruttura formativa, dall'adozione di linee guida per la Sicurezza Algoretica e da un sistema di digital badge per attestare e valorizzare le competenze maturate.

Documento d'indirizzo #DiCultHer - a.s. 2025-2026

Contesto

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".*

Cultura digitale e Intelligenza Artificiale come priorità dell'Associazione #DiCultHer [12] per sostenere un incontro profondo e innovativo con la bellezza e 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 *Convenzione di Faro, al Manifesto Ventotene digitale, al New European Bauhaus, al Digital Competence Framework for Citizen's (DigComp 2.2.), al Framework europeo per l'AI Literacy, 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 nella visione del Patto Educativo Globale.

Cultura digitale e Intelligenza Artificiale valenza strutturale, metodologica 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, la formazione del pensiero e del giudizio critico, del benessere e l'educazione inclusiva.

Cultura digitale e Intelligenza Artificiale per favorire l'emergere di occasioni strategiche di riorganizzazione dei saperi e come 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**

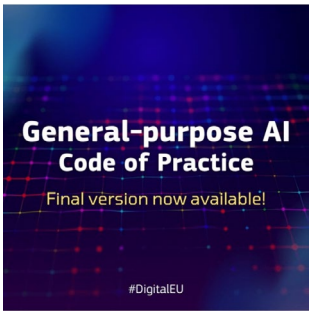
[12] **Associazione Internazionale per la promozione della Cultura Digitale "Dino Buzzetti" – *#DiCultHer.*** C.F. **97835960580,** PIC **902865525**. Sede legale in Via Giulio Sacchetti, 22 -00167 Roma. PEC: dicultther@pec.it – www.dicultther.it L'Associazione, nata nel marzo 2015, non ha finalità di lucro e in coerenza con l'art.5 del D.lgs.117/2017 (Codice del Terzo Settore) 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. Ho Promosso inoltre varie Associazioni territoriali per l'attuazione della Convenzione di Faro in Molise, Sicilia, Abruzzo e nella Moda.

all'innovazione, quale **irrinunciabile azione** per la **"*Titolarità culturale*"** e la "***Titolarità dei processi formativi***".

Cultura digitale, Intelligenza Artificiale come obiettivo e come prospettiva della conoscenza e presa in carico dei patrimoni culturali di ognuno, indispensabile per definire il processo e la condizione che ne deriva, in cui individui e comunità acquisiscono una progressiva consapevolezza dei loro diritti e dei loro doveri per un rapporto ottimale fra spazi e modi di abitarli.

Intelligenza Artificiale e "*Orientamenti etici per gli educatori sull'uso dell'intelligenza artificiale e dei dati nell'insegnamento e nell'apprendimento*"[13] di riferimento per gli educatori per 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.

Orientamenti etici per gli educatori sull'uso dell'intelligenza artificiale, 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, per realizzare lo spazio europeo dell'istruzione, sostenendo allo stesso tempo le organizzazioni culturali nel complesso lavoro che le stesse svolgono nei confronti dei sistemi di istruzione sia al livello di singoli Stati membri che dell'UE, per sostenere "l'uso consapevole della Cultura Digitale e dell'AI nel mondo dell'istruzione, per una "appropriazione culturale" della Convenzione di Faro nell'era digitale.



Inoltre, per accompagnare la transizione all'AI, sarà di riferimento anche il recente Codice di Condotta volontario per l'IA Generale (GPAI Code of Practice), frutto di un processo partecipato che ha coinvolto oltre mille stakeholder pubblici e privati.

Si tratta di un primo importante strumento europeo di autoregolamentazione etica e tecnica, rivolto in particolare a chi sviluppa e distribuisce i modelli più avanzati e pervasivi, ma utile anche a tutte le organizzazioni (scuole, enti culturali, pubbliche amministrazioni, cittadini) che desiderano orientarsi nel nuovo ecosistema normativo.

"Titolarità culturale"[14]

Come obiettivo e come prospettiva della conoscenza e presa in carico dei patrimoni culturali di ognuno, tanto 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 consapevolezza dei loro diritti e dei loro doveri e attuano una presa in carico dell'eredità culturale che ricevono dal passato, superando la posizione di 'fruitori' del patrimonio, verso un ruolo attivo, partecipativo, della promozione della sua tutela e della sua valorizzazione;

Cultura digitale, Intelligenza Artificiale, "Titolarità culturale" e NEB 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 proiettarli al meglio nel futuro, per diventare cittadine e cittadini attivi e consapevoli, capaci*

[13] https://op.europa.eu/it/publication-detail/-/publication/d81a0d54-5348-11ed-92ed-01aa75ed71a1
[14] https://www.diculther.it/temi-titolarita-culturale-di-germano-paini/

di condividere valori comuni e di confrontarsi positivamente con l'altro" anche ai fini di realizzare quei nuovi "**spazi di apprendimento**" intesi come ***agorà virtuali dell'innovazione pedagogica per il NEB,*** da più parti evocati ed auspicati.(***Carta di Pietrelcina*** ed. 2019 e ed. 2021 [15] e ***Manifesto Ventotene Digitale*** [16])

Centralità della scuola

Già la raccomandazione del Consiglio europeo nel lontano 2018 si esprimeva in questi termini: "*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 Competences for Life-long*

[15] Per #DiCultHer e le organizzazioni culturali partner, la **"Carta di Pietrelcina**" ha rappresentato e rappresenta, al pari del Manifesto Ventotene Digitale il documento di riferimento per l'attuazione dell'azione nel campo dell'Educazione e della formazione **AL e con IL** Patrimonio culturale digitale. Dal 2019, anche a seguito delle rilevanti emergenze sanitarie subite e al ruolo che il digitale ha avuto per mitigare tali emergenze, abbiamo avviato, con l'obiettivo di presentare la **nuova Carta di Pietrelcina** con l'avvio della programmazione delle attività per l'a.s. 2024-25 ad ottobre 2024.
La revisione ha tenuto conto di numerose esigenze e, soprattutto di una visione nuova dell'Europa, anche come conseguenza delle crisi prima pandemica, oggi del conflitto in atto in Europa e non solo. Siamo convinti che, affinché la transizione verso la sostenibilità diventi un obiettivo condiviso e partecipato, è necessario un approccio olistico che promuova l'interazione tra diverse ottiche disciplinari e, in queste prospettive, la cultura e il digitale rappresentano i pilastri principali dello sviluppo sostenibile nella concezione del NEB, ma anche l'ambito nel quale si ridefiniscono valori e aspettative riguardanti il benessere, la qualità della vita e l'uso delle risorse. L'obiettivo della nostra Associazione #DiCultHer, è quello di realizzare una "Carta"/"Guida" che sia di supporto culturale alle politiche educative di sostenibilità e resilienza, capaci di innescare la comprensione e, al contempo, capace di valorizzare le dinamiche inter e transculturali per la costruzione di una società consapevole, solidale, inclusiva e sostenibile e per lo sviluppo di efficaci modelli comunicativi, e non solo.

[16] L'elaborazione del "**Manifesto Ventotene Digitale**, redatto nel 2017 quale contributo della rete #DiCultHer all'anno europeo del CH (2018) segnò un momento rilevante di riflessione sui temi del Digital Cultural Heritage, sintetizzati nelle sfide e le azioni nella Carta di Pietrelcina, sul ruolo della Cultura per lo sviluppo. La revisione del Manifesto è partita da queste riflessioni, e, nell'anniversario degli ottanta anni dal Progetto di Manifesto "***Per un'Europa libera e unita***" di Spinelli-Rossi, abbiamo ripreso 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**. La revisione del Manifesto sottolinea il ruolo del digitale nello sviluppo dell'Unione e il Manifesto rappresenta il contributo della rete DiCultHer e dei suoi partner alla **nuova Europa**, ma anche un'ulteriore occasione per promuovere e consolidare la diffusione di una cultura digitale omogenea e condivisa, fondata sulla conoscenza di questo strumento e delle sue criticità, adatta a restituire ai cittadini nella fase di formazione e di educazione permanente la consapevolezza della titolarità del proprio patrimonio. **In questa direzione, i**l documento *Ventotene digitale* riconosce nella partecipazione il segno di una Scuola dinamica e nel digitale il ruolo di strumento del Contemporaneo. Tenuto conto che le due edizioni, 2019 e 2021 del Manifesto, ha rappresentato uno strumento adatto a promuovere riflessioni e attività per raccogliere l'eredità storica dell'Unione, rimodellarla con la creatività delle nuove generazioni e dal coinvolgimento delle comunità patrimoniali nello spirito della Convenzione di Faro. Nel corso dell'a.s. 2025-26 è prevista una ulteriore revisione del ***Manifesto (ed. 2021)*** attraverso momenti di forte interazione con le nostre studentesse e i nostri studenti, grazie a una nuova SFIDA per **#HackCultura2026,** dal titolo ***"Titolari dell'Europa nell'era dell'Intelligenza Artificiale"***
L'obiettivo è quello di contribuire ulteriormente alla promozione e al sostegno di una cultura digitale come una delle fonti di conoscenza necessarie per i cittadini europei del presente e del futuro. Un nuovo insieme di competenze per garantire anche la conservazione, valorizzazione e promozione del patrimonio culturale digitale anche per la sua trasferibilità alle nuove generazioni. Il documento lavora ad un piano di innovazione dell'educazione al patrimonio nelle sue forme e articolazioni: storico, scientifico, paesaggistico, artistico, etno-antropologico, orientato sull'impegno della popolazione europea in fase di formazione che deve farsi carico dei propri territori e t**utte le fasi dell'istruzione richiedono ora una visione e progettazione sinergica dell'uso del digitale, in quanto i**l digitale sta assumendo valenza metodologica, strutturale e di contesto, all'interno della quale avviare una nuova ermeneutica della Cultura e dell'Eredità Culturale.

Learning – Raccomandazione del Consiglio sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, 22 maggio 2018, ST 9009 2018 INIT).

La *Carta di Pietrelcina* e il *Manifesto Ventotene digitale* riconoscono nella partecipazione il segno di una Scuola dinamica e nel digitale e nell'AI il ruolo di strumento del "contemporaneo", per raccogliere l'eredità storica dell'Unione, rimodellata dalla creatività delle nuove generazioni e dal coinvolgimento consapevole delle comunità patrimoniali nello spirito della Convenzione di Faro, come una delle fonti di conoscenza necessarie per i cittadini europei del presente e del futuro. Un nuovo insieme di competenze per garantire anche la conservazione, valorizzazione e promozione del proprio patrimonio culturale (anche digitale), altresì la sua trasferibilità alle nuove generazioni.

Indicazioni di scenario queste "***Per realizzare la transizione digitale ed ecologica in modo che sia socialmente equa, inclusiva e giusta***" [17], nel contesto del ***Digital Competence Framework for Citizen's (DigComp 2.2)***[18] che negli anni ha rappresentato, e rappresenta, il documento di riferimento per la formazione delle competenze del settore**,** nonché con il nuovo ***Framework europeo per l'AI Literacy.***

[17] https://employment-social-affairs.ec.europa.eu/news/commission-kick-starts-work-european-year-skills-2023-02-24_en?prefLang=it&etrans=it
[18] https://www.agid.gov.it/sites/agid/files/2024-05/digcomp_2.2_italiano.pdf

La Programmazione delle attività #DiCultHer

per l'a.s. 2025-26

La Programmazione delle attività #DiCultHer per l'a.s. 2025-26 si richiama essenzialmente alle iniziative già sperimentate nel corso degli ultimi anni dall'Associazione #DiCultHer. Queste sono di diverso livello e struttura, ma tutte orientate alle Comunità educanti e formative, scientifiche, sociali, del volontariato, e dei media per favorire la partecipazione nella "*dimensione europea*" dei docenti, delle ragazze e dei ragazzi, alle numerose attività che #DiCultHer promuove annualmente ormai dal 2015 nel nostro Paese. **Ossia, attività centrate sull'engagement delle fasce giovanili della popolazione impegnate a "*farsi carico*" del proprio patrimonio culturale, dei propri territori, realizzando la Convenzione di Faro, nella dimensione digitale.**

Le attività proposte configurano, peraltro, 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*).

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 pongano la Cultura al centro del NEB e 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 condivisa, 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. **I documenti che #DiCultHer ha fatto circolare in Italia in questi ultimi anni** rappresentano lo scenario culturale di riferimento per la programmazione delle attività del prossimo anno scolastico e gli obiettivi della titolarità culturale partecipata all'Europa, a partire dalla Cultura digitale come bene comune.

Le proposte #DiCultHer per l'a.s. 2025-26 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".***

Indicazioni per un uso consapevole del #Digitale e l'AI nelle attività #DiCultHer

In questo senso, così come fatto negli anni precedenti, anche per l'a.s. 2025-26 si massimizzeranno in particolare due "criteri" fondamentali per un uso consapevole del digitale nelle attività di #DiCultHer.

a) Il primo criterio attiene al "Riuso di contenuti digitali aperti"

Questo criterio è inerente alla selezione e al riuso 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 scolastici che collaborano nelle attività #DiCultHer 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. CulturaItalia ed Europeana).

b) Il secondo criterio attiene all'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 nelle attività di #DiCultHer come quelle riferite per #HackCultura, l'hackathon delle studentesse e degli studenti per la titolarità culturale, 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 quindi 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. 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.

Le principali attività per il 2025-26

Di seguito le iniziative che caratterizzano la programmazione in Italia delle attività per il prossimo anno scolastico promosse dall'Associazione #DiCultHer "*per esplorare, discutere e plasmare un futuro bello, sostenibile e inclusivo"*.

- **Undicesima Settimana delle Culture Digitali "Antonio Ruberti", (6-10 maggio 2026)**[19]**.**

[19] https://www.diculther.it/undicesima-settimana-delle-culture-digitali-antonio-ruberti-6-10-maggio-2026-per-esplorare-discutere-e-plasmare-un-futuro-bello-sostenibile-e-inclusivo/ **Le Settimane delle Culture Digitali "Antonio Ruberti"** sono

- **#HackCultura2026[20] l'Hackathon delle studentesse e degli studenti per lo sviluppo della Cultura digitale e la "titolarità culturale", ottava edizione.**
- **Rassegna dei prodotti digitali realizzati dalle Scuole "R. De Ruggieri", ottava Edizione[21]**

organizzate sul modello delle prime (1991) settimane della Cultura scientifica promosse in Italia dal Ministro 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.***

[20] https://www.diculther.it/hackcultura2026-hackcultura2026-lhackathon-delle-studentesse-e-degli-studenti-per-la-titolarita-culturale/ Anche questa **ottava** edizione di **#HackCultura** si colloca in un contesto di ***proposte progettuali di metodologie innovative per la promozione della Cultura digitale*** e la ***valorizzazione del patrimonio culturale – tangibile, intangibile e digitale – centrate sull'engagement delle fasce giovanili della popolazione***, chiamate, in una logica di esercizio di cittadinanza e di progettazione partecipata, a "**prendersi in carico**" il proprio patrimonio come complesso di risorse di cui aver cura a livello individuale e come comunità. Per l'individuazione delle **SFIDE** di #HackCultura si è cercato di proporre obiettivi con una rilevanza "a lungo termine" per i quali l'occasione di **#HackCultura2026** possa costituire solo un passo in un percorso più ampio che prevede la costruzione di **"contenitori di patrimoni digitali scolastici"** stabili. Per la realizzazione delle SFIDE, #DiCultHer metterà a disposizione di docenti, studentesse e studenti momenti di approfondimento, costituiti da webinar, tutti i venerdì pomeriggio attivi da ottobre 2024 a maggio 2026. Di seguito l'elenco delle **SFIDE** i cui regolamenti saranno descritti nelle singole pagine di approfondimento delle sfide stesse, tutte **CORRELATE tra di loro negli obiettivi e nel metodo di lavoro.**
Strettamente collegato al **Framework europeo sull'AI Literacy**, e ai suoi quattro ambiti di competenza trasversali e in coerenza con il Manifesto AI CULTURA, **le SFIDE di HACK2026** evolvono **in quattro Macro-Aree Tematiche:**

1) **Cultura e Sostenibilità** Patrimonio come risorsa viva per promuovere transizione ecologica, educazione ambientale, cura dei beni comuni.
   SFIDA 1 – Il patrimonio culturale risorsa per lo sviluppo sostenibile (con Italia Nostra)
   SFIDA 2 – Ascolta il grido amaro della Terra (Laudato Si')
   SFIDA 6 – Adotta uno dei Goals dell'Agenda 2030 delle NU
   SFIDA 13 – Re-incantiamo il mondo con il digitale
2) **Diritti, Genere e Cittadinanza Digitale** Titolarità culturale, uguaglianza, educazione ai diritti umani, parità di genere e uso etico delle tecnologie.
   SFIDA 10 – La Panchina Rossa
   SFIDA 11 – Sport e integrazione
   SFIDA 14 – L'effetto Matilda nel campo della Cultura
   SFIDA 15 – La letteratura educa all'amore?
3) **Memoria, Identità e Intercultura** Riflessioni sul passato per costruire identità aperte, inclusive, dialoganti; valorizzazione della pluralità culturale.
   SFIDA 3 – Da un oggetto racconta la tua scuola
   SFIDA 4 – Scopri il patrimonio della tua scuola
   SFIDA 5 – …e adesso sono qui (migrazione e appartenenza)
   SFIDA 8 – Titolari dell'Europa nell'era dell'AI
   SFIDA 12 – Donne d'Europa. Radici femminili per l'Europa che verrà
4) **Creatività, Immaginazione e Futuro Digitale** Promozione della creatività come motore di conoscenza e trasformazione, anche attraverso strumenti di IA generativa.
   SFIDA 7 – La grande scrittura. Mille mani per una storia
   SFIDA 9 – Moda e Patrimonio culturale

[21] https://www.diculther.it/ottava-edizione-della-rassegna-raffaello-de-ruggieri-maggio-2026/ La **Rassegna dei prodotti digitali realizzati dalle scuole italiane "R. De Ruggieri"** dal titolo **NOVA MAGNA GRAECIA: L'OCCASIONE DIGITALE PER LA CULTURA E IL MEZZOGIORNO D'EUROPA.** L'ottava edizione si svolgerà durante i **venerdì del mese di maggio 2026**. Nel corso della Rassegna saranno presentati da parte dei Team scolastici i progetti e i prodotti culturali digitali realizzati a seguito della partecipazione alle SFIDE di **#HackCultura2026**. Una **RASSEGNA** quindi per **dare voce e attenzione al protagonismo dei nostri ragazzi** che hanno raccolto le sfide di **#HackCultura2026**. L'obiettivo della ***#Rassegna2026*** è quello di proseguire un percorso avviato nel corso della *prima* Rassegna tenutasi a Matera, nell'Aprile 2019, promossa da ***#DiCultHer*** per la costruzione di "***contenitori di patrimoni digitali scolastici***" stabili e di riferimento per il mondo della Scuola, in collaborazione con le Istituzioni nazionali ed europee preposte alla conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale

- **Serie di Webinar[22] di accompagnamento e approfondimento delle tematiche proposte per questa programmazione annuale (da ottobre 2025 a maggio 2026). I Webinar inizieranno venerdì 17 ottobre 2025.**
- **Quinta edizione della Festa dell'Europa (9 maggio 2026)[23]**
- Revisione del **Manifesto Ventotene Digitale[24]** (ed. 2021) attraverso momenti di forte interazione con le nostre studentesse e i nostri studenti, grazie a una nuova SFIDA per **#HackCultura2026**, dal titolo ***"Titolari dell'Europa nell'era dell'Intelligenza Artificiale"***
- **Seconda edizione del Festival Culture Digitali @niene[25]**
- **10 DICEMBRE 2025**: 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)[26].

---

digitale. **La *#Rassegna2026*,** proporrà pertanto i risultati della partecipazione alle varie SFIDE di #HackCultura2026 per facilitare lo sviluppo di competenze complesse e trasversali e per ribadire e sostenere ***l'autonomia delle istituzioni scolastiche anche in questo settore «quale laboratorio permanente di ricerca, sperimentazione ed innovazione didattica, orientata verso l'educazione alla cittadinanza attiva, per garantire il diritto allo studio, le pari opportunità di successo formativo e di istruzione permanente dei cittadini»***.

[22] https://www.diculther.it/webinar-settimanali-sui-temi-del-digital-cultural-heritage/ **I Webinar settimanali di approfondimento (ottobre 2025 - maggio 2026).** Come da tradizione, #DiCultHer organizza una serie di **Webinar settimanali** di accompagnamento e approfondimento delle tematiche proposte nella propria programmazione annuale.
Tali webinar, che si svolgono ogni venerdì pomeriggio da ottobre a maggio, sono parte integrante del percorso culturale e formativo, e fanno riferimento ai contenuti dei **Cantieri "Effetto Cultura Digitale" On the Road**, avviati nel maggio 2023. Questi cantieri raccolgono osservazioni, buone pratiche e spunti progettuali da esperti, docenti e studenti.
Il calendario e i temi specifici dei webinar saranno pubblicati a inizio anno scolastico e diffusi attraverso i canali ufficiali DiCultHer.

[23] **https://www.diculther.it/festa-delleuropa-9-maggio-2026/** Come per le precedenti Edizioni della **Festa dell'Europa**, coincidenti tra l'altro con le varie edizioni delle Settimane della Cultura Digitale A. Ruberti, per l'edizione del 9 maggio 2026, #DiCultHer, insieme a partner istituzionali e culturali, promuove una giornata dedicata alla riflessione sul futuro della nostra Casa Comune, con particolare attenzione al ruolo delle giovani generazioni nell'era dell'Intelligenza Artificiale. Il momento centrale dell'iniziativa sarà la presentazione del **nuovo "Manifesto di Ventotene Digitale nell'era dell'AI", (ed. 2026).**

[24] **La proposta è quella di "riscrivere" il Manifesto di Ventotene Digitale nell'era dell'AI**, attraverso momenti di forte interazione con le nostre studentesse e i nostri studenti, anche grazie a una nuova SFIDA per **#HackCultura2026**, con l'accompagnamento di webinar di approfondimento. La **SFIDA — *"Titolari dell'Europa nell'era dell'Intelligenza Artificiale"*** per rispondere "**Come può l'Intelligenza Artificiale rendere le nuove generazioni più consapevoli, protagoniste e titolari del futuro dell'Europa, a partire dal loro patrimonio culturale e dai valori fondativi dell'Unione?"**
Partendo dallo spirito del *Manifesto di Ventotene Digitale*, le studentesse e gli studenti sono chiamati a riflettere e a immaginare nuove forme di **titolarità culturale europea**, intesa come diritto e dovere di partecipare alla costruzione della **cittadinanza digitale europea**, esercitando con creatività e spirito critico il proprio ruolo nella trasformazione della società e nella salvaguardia dei patrimoni (materiali, immateriali e digitali).
I partecipanti potranno:
• reinterpretare i valori di solidarietà, democrazia, giustizia e libertà alla luce dell'era algoritmica;
• raccontare come l'IA può potenziare il loro ruolo attivo nella tutela e valorizzazione del patrimonio europeo;
• proporre visioni future di Europa, in chiave interculturale, sostenibile e inclusiva.
🎯 ***Output atteso***
Un **elaborato digitale originale**, documentato in tutte le sue fasi (ideazione, strumenti usati, impatto), ispirato ai principi di **partecipazione, responsabilità, creatività e uso consapevole dell'IA**.
👉 La SFIDA è concepita per **abilitare e ispirare le nuove generazioni a partecipare attivamente alla riscrittura collettiva del *Manifesto di Ventotene Digitale***, offrendo una **"interpretazione autentica" da parte dei giovani**.

[25] https://www.diculther.it/blog/2025/04/30/festival-culture-digitali-niene-stella-tarquini-15-16-maggio-2025/

[26] 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***

- **Gender School**.[27]
- Sostegno alla nascita di **Associazioni/Comunità patrimoniali DiCultHer Faro** con lo scopo di fare rete e promuovere "comunità patrimoniali" in ambiti territoriali rilevanti.
- Avvio della sperimentazione di una **DiCultHer Academy**[28] in collaborazione con la rete dei partner #DiCultHer e con le Srl **Edu.Viva** e **Edutophy.** La DiCultHer Academy è intesa come una piattaforma formativa e generativa, finalizzata a promuovere una cultura digitale consapevole, inclusiva e orientata al bene comune. La DiCultHer Academy si è posta l'ambizione di realizzare delle vere e proprie **Community** con i Servizi Educativi dei luoghi di cultura (musei, biblioteche, archivi,….) e con gli Istituti/Fondazioni Culturali italiane, per co-progettare percorsi educativi, laboratori digitali e attività di ricerca-azione sul patrimonio culturale.
- **TG CULTHER**[29].

umani nascono liberi ed uguali 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".

[27] Si tratta di un progetto "trasversale" a tutte le attività di #DiCultHer, per sostenere il gender mainstreaming in tutte le nostre attività. Con il progetto, assieme ad una pluralità di qualificati partner, stiamo 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" **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**" 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** (***D**igital **S**cience, **H**umanities, **T**echnology, **E**ngineering, **A**rtsand **M**athematics*) 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.

[28] Nel quadro della programmazione #DiCultHer 2025–2026 e in coerenza con il Manifesto "AI CULTURA", la DiCultHer Academy si configura come una piattaforma formativa e generativa, finalizzata a promuovere una cultura digitale consapevole, inclusiva e orientata al bene comune. La sua architettura modulare consente di operare in modo trasversale con tre grandi comunità educanti del Paese: le **Scuole**, i **luoghi della cultura** (Biblioteche, Archivi, Musei…) e le **Istituzioni/fondazioni culturali** del Paese, il cui obiettivo è:

- Formare e accompagnare i docenti e gli operatori culturali come facilitatori del cambiamento
- Attivare comunità di pratica per la valorizzazione del patrimonio culturale digitale
- Promuovere l'uso etico dell'intelligenza artificiale nei contesti educativi e culturali
- Rafforzare le connessioni tra scuola, territorio e istituzioni culturali attraverso percorsi condivisi

La DiCultHer Academy non è un progetto separato, ma parte integrante della strategia di lungo periodo dell'ecosistema DiCultHer. Contribuisce all'attuazione delle linee programmatiche attraverso:

- la costruzione di una piattaforma comune tra scuola, cultura, ricerca;
- l'adozione di metodologie coerenti con HackCultura e con le Sfide territoriali;
- la valorizzazione dei luoghi e degli attori culturali come nodi di apprendimento distribuito.

[29] **TG CultHer** è un progetto editoriale che affianca le attività della rivista "**Culture Digitali**" per creare conoscenze e competenze consapevoli trasversali, abilitate a partecipare attivamente ai processi di innovazione digitale, attraverso la **'creatività'** dei giovani e dei loro docenti, per "raccontare" mediante un uso consapevole del digitale, la **Bellezza e l'identità dei nostri territori e dei luoghi di storie, tradizioni e cultura,** attraverso un ***Format comunicativo*** condiviso. Partendo dall'esperienza dei primi numeri del ***TG CultHer*** il nuovo TG implementerà la collaborazione con le **Redazioni scolastiche** territoriali produttrici di contenuti multimediali, condividendone gli obiettivi e le modalità operative, ponendo al centro delle attività la 'creatività' dei giovani 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*".

- **Podcast "L'Europa, parola di Chat"**[30]
- **Per una relazione estetica con il mondo: il ruolo della bellezza e il senso del reincanto**[31]**.**

TEMPI

10/10/2025 - Webinar di presentazione delle attività #DiCultHer relative all'a.s. 2025-26.

In presenza a: Campobasso, Matera. Seguiranno ulteriori incontri di presentazione delle attività e di approfondimento ai Saloni degli studenti di Roma, Napoli, Bari, Milano.

[30] **Podcast "L'Europa, parola di Chat", avviato ufficialmente il 5 maggio 2025 in apertura della decima Settimana delle Culture Digitali "Antonio Ruberti",** rappresenta un dialogo tra una giovane umana – Giovanna – e un'intelligenza artificiale che si fa chiamare *Miele*. Perché, come dice lei stessa, "*il miele è qualcosa che non si può fabbricare dal nulla. È il risultato di una relazione*". Un racconto nuovo, intimo e profondo, in cui l'Europa non è solo un territorio, ma un'idea da custodire. Un dialogo tra passato e futuro, tra cultura e tecnologia, tra memoria e intelligenza artificiale. Un podcast che nasce dentro DiCultHer, ma guarda lontano: al Manifesto di Ventotene, alla cittadinanza digitale, alla scuola, all'etica dell'IA, ai diritti, alla cura della memoria.

[31] 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 estetica.