

STUDI

ORA, LEGE ET LABORA

**Una regola civile per la scuola
nell'era dell'IA**

**Dalla Carta di Pietrelcina al Monastero Diffuso:
principi, pratiche e strumenti per le Comunità Educanti**

A cura di CARMINE MARINUCCI

SILVIA MAZZEO, GIOVANNI PISCOLLA

STAMEN



COLLANA | STUDI

#DICULTHER
ASSOCIAZIONE INTERNAZIONALE
PER LA PROMOZIONE DELLA CULTURA DIGITALE “DINO BUZZETTI”

ORA, LEGE ET LABORA

Una regola civile per la scuola
nell'era dell'IA

Dalla Carta di Pietrelcina al Monastero Diffuso:
principi, pratiche e strumenti per le comunità educanti

a cura di

Carmine Marinucci,
Silvia Mazzeo e Giovanni Piscolla



All Rights Reserved
International Copyright Secured
© 2026 Stamen | www.edizionistamen.net
Collana: Studi
Cover Design: © Ufficio Grafico Stamen
Volume stampato nel mese di agosto 2026 presso
Tipografia "Jazz", Viale dei Quattro Venti, 162/b (Roma)
isbn 9791281045699

Avvertenza

Il presente volume è il quarto della costellazione editoriale DiCultHer 2026, che comprende – nell'ordine concettuale del percorso – *Ecologia dell'intelligenza, Custodire la vita. Prevenzione, diritti e nuove vulnerabilità nell'Antropocene digitale, Gender Mainstreaming e cultura digitale, «Ora, lege et labora». Una regola civile per la scuola nell'era dell'intelligenza artificiale e Disabilità e Intelligenza Artificiale.*

Nota. Questo libro è stato scritto con il supporto di sistemi di intelligenza artificiale generativa, utilizzati come strumenti di lavoro editoriale. La visione, le scelte argomentative e la responsabilità di ogni pagina restano interamente degli autori. Dichiararlo esplicitamente è parte della tesi stessa del volume: la trasparenza sull'uso degli algoritmi è una forma di rispetto verso il lettore e una condizione minima di fiducia democratica.

Indice

- 9 Premessa concettuale *di* Carmine Marinucci, Silvia Mazzeo, Giovanni Piscolla
- 15 Come leggere questo libro. Una guida per tre lettori
- 17 Introduzione
- 21 PARTE I — Il tempo. Perché oggi, perché questa regola
- 23 Capitolo 1 – L’Antropocene digitale come condizione educativa. Il mondo in cui le scuole operano oggi
- 27 Capitolo 2 – La guerra cognitiva e il rischio democratico. Perché la scuola è infrastruttura di sicurezza
- 29 Capitolo 3 – Il Monastero Diffuso. Una metafora operativa per le comunità educanti
- 31 PARTE II — La regola. I tre verbi per abitare l’era dell’AI
- 33 Capitolo 4 – «Ora»: fermarsi, consapevolezza, igiene dell’attenzione. Per il docente, per la classe, per l’istituzione
- 37 Capitolo 5 – «Lege»: leggere criticamente, discernere, interpretare. Alfabetizzazione algoritmica e cultura della fonte
- 41 Capitolo 6 – «Labora»: co-creare, servire, costruire comunità. Dal consumo alla produzione culturale
- 43 PARTE III — Gli strumenti. Dalla visione alla pratica scolastica quotidiana
- 45 Capitolo 7 – La titolarità culturale e la Convenzione di Faro. Patrimonio come diritto attivo, non passivo
- 47 Capitolo 8 – Gli AI HUB DiCultHer in classe.
- 53 Capitolo 9 – HackCultura, la Rassegna e la DiCultHer Academy. Imparare facendo, imparare insieme
- 63 Capitolo 10 – Living Archives e il dialogo Africa–Italia. Memoria viva come pratica educativa

65	PARTE IV — Il patto. Impegni concreti per scuole, docenti, studenti
67	Capitolo 11 – Dieci impegni per la comunità educante. La versione scolastica della Carta dei Diritti
69	Capitolo 12 – Come aderire al Monastero Diffuso. La rete, i Fari DiCultHer, il Congresso
73	Appendice A — Lessico essenziale
81	Appendice B — Bibliografia ragionata
87	Appendice C — I documenti fondativi

PREMESSA CONCETTUALE

di Carmine Marinucci,
Silvia Mazzeo e Giovanni Piscolla

Questo volumetto usa due espressioni con grande frequenza: Patrimonio Culturale Digitale e AI CULTURA. Le usa come se fossero ovvie. Non è così. Questa premessa esiste per rimediare a quella svista: prima di entrare nella regola, occorre capire il territorio in cui la regola si applica.

Una precisazione, prima di cominciare. Le definizioni che seguono non nascono da un'elaborazione teorica improvvisata, né sono un'opinione di chi scrive: sono l'esito maturo di un percorso collettivo durato anni. Il Patrimonio Culturale Digitale è stato oggetto di un volume dedicato nel 2023¹, di due giornate di confronto pubblico nel maggio 2024 — con studiosi, docenti e istituzioni, convocate proprio per tentare una definizione condivisa² — e infine di un Manifesto che ne ha raccolto gli esiti³. AI CULTURA ha seguito un cammino parallelo, sfociato a sua

¹ M. Casalino, C. Marinucci, *Il Patrimonio Culturale Digitale. Modelli teorici, proposte didattiche, nuovi linguaggi educativi*, Stamen, Roma 2023. Il volume affronta in particolare il significato di "titolarità culturale" e il rapporto tra educazione al patrimonio e Convenzione di Faro.

² Convegno "Patrimonio Culturale Digitale", 6-7 maggio 2024, nell'ambito della IX Edizione della Settimana delle Culture Digitali "Antonio Ruberti". Le due giornate furono convocate con l'obiettivo dichiarato di mettere a fattor comune esperienze e progetti di ricerca per giungere a una possibile definizione condivisa di Patrimonio Culturale Digitale, e per delinearne la funzione pedagogica nell'educazione al e con il patrimonio. Cfr. www.diculther.it.

³ Manifesto Patrimonio Culturale Digitale, DiCultHer, 2025, che raccoglie gli esiti delle due giornate del maggio 2024 e propone una definizione partecipata e dinamica del PCD nell'era dell'intelligenza artificiale, con il coinvolgimento attivo delle comunità culturali. Cfr. www.diculther.it.

volta in un Manifesto⁴. Ciò che leggerete qui non è dunque il punto di partenza di una riflessione, ma il suo approdo provvisorio — e resta, come ogni definizione viva, aperto al contributo di chi vorrà affinarlo.

1. Cosa è il Patrimonio Culturale Digitale

La prima risposta sbagliata è quella ovvia: il Patrimonio Culturale Digitale (PCD) non sono i file PDF non sono le foto scannerizzate degli archivi, non sono i siti web dei luoghi di cultura. Quelle sono digitalizzazioni — utili, necessarie, ma non il cuore della questione.

La risposta giusta è più radicale. Il Patrimonio Culturale Digitale è una nuova dimensione culturale — non una copia del mondo reale, ma uno spazio autonomo in cui si formano identità, si trasmettono valori, si condividono memorie e si esercita cittadinanza. Include due grandi famiglie:

- 1) Nato digitale: contenuti che esistono solo nel digitale — una conversazione su un forum comunitario, un archivio di testimonianze orali raccolte con uno smartphone, un gioco che racconta la storia di un territorio.
- 2) Diventato patrimonio: contenuti nati dalla digitalizzazione (dalle fotocopie!) che hanno acquisito un valore culturale autonomo — non più semplici copie, ma nuovi oggetti culturali che vivono, vengono citati, reinterpretati, trasformati.

⁴ Manifesto AI CULTURA, DiCultHer, 2025. Cfr. https://www.diculther.it/wp-content/uploads/2025/11/Manifesto_AI_CULTURA.pdf

La differenza è cruciale per la scuola. Un video prodotto dagli studenti sul loro quartiere non è un compito scolastico: è Patrimonio Culturale Digitale in formazione. Un archivio di interviste agli anziani del paese non è un esercizio di storia orale: è un atto di custodia culturale. Un podcast narrativo sul patrimonio locale non è un progetto multimediale: è la memoria viva di una comunità che si tramanda.

Il PCD non è solo ciò che viene conservato: è ciò che viene vissuto, interpretato, co-creato e trasmesso. È un'infrastruttura educativa prima ancora che archivistica. Non si studia: si abita, si produce, ci si prende cura.

- Definizione operativa Diculther: *Patrimonio Culturale Digitale (PCD) come insieme delle risorse culturali che, nate digitalmente o derivate da processi di digitalizzazione, hanno acquisito valore culturale autonomo: autenticità, riconoscimento comunitario, persistenza nel tempo, capacità di trasmettere identità e valori. Il PCD è uno spazio dinamico di conoscenza, educazione, creatività e innovazione in cui il valore del patrimonio cresce attraverso la partecipazione delle comunità.*

Il digitale non è il futuro del patrimonio. È già il luogo in cui il patrimonio del futuro si sta formando.

2. Cosa è AI CULTURA

Se guardi l'infografica degli AI HUB DiCultHer (cfr. cap.8), al centro dei cinque petali c'è un'unica parola: AI CULTURA. Non è un caso. È la visione DiCultHer comune che orienta l'intero ecosistema verso un'IA centrata sulla persona.

AI CULTURA nasce dalla constatazione che la maggior parte delle discussioni sull'intelligenza artificiale si concentra sull'uso etico dell'AI — come usarla bene, come difendersi dai suoi rischi. Tutto necessario. Ma insufficiente. Perché la vera domanda viene prima: come si progetta un'AI che fin dall'inizio incorpori valori culturali, rispetti la diversità, protegga il patrimonio, serva la persona?

AI CULTURA è questa domanda trasformata in iniziativa culturale. Nata nell'ambito della Settimana delle Culture Digitali 'Antonio Ruberti' nel maggio 2025, propone che l'uso consapevole dell'IA sia una responsabilità culturale, civica, educativa e generazionale — non solo tecnica o normativa.

Etica integrata nel design: l'AI non deve solo rispettare principi etici nell'uso, ma essere progettata fin dall'inizio con valori culturali e rispetto per la diversità.

Patrimonio come fonte di valore: le soluzioni AI devono valorizzare il patrimonio senza snaturarlo o standardizzarlo.

Diversità linguistica e culturale: l'AI deve garantire la rappresentazione di lingue, minoranze e culture marginali.

Memoria e innovazione: l'AI deve connettere passato, presente e futuro potenziando la creatività umana, non sostituendola.

Governance partecipata: serve un framework democratico per guidare lo sviluppo di AI nel settore culturale.

- Definizione DiCultHer operativa: *AI CULTURA come iniziativa che colloca la progettazione dell'IA al centro di una visione umanistica, democratica e sostenibile, orientata alla valorizzazione del patrimonio culturale, alla protezione della diversità, all'inclusione e alla responsabilità generazionale. AI CULTURA non è un*

prodotto: è una cornice di valori condivisi per chi progetta, usa e governa l'AI nel campo della cultura e dell'educazione.

L'AI non deve indebolire la cultura, ma rafforzarla. Non cancellare la pluralità, ma proteggerla. Non sostituire la creatività umana, ma amplificarla.

3. Perché PCD e AI CULTURA sono inseparabili

PCD e AI CULTURA sono due facce della stessa medaglia. La loro inseparabilità ha una logica semplice e stringente.

Il Patrimonio Culturale Digitale è vulnerabile senza una AI responsabile. Gli algoritmi che organizzano la memoria digitale decidono cosa viene trovato e cosa scomparire. I modelli generativi possono produrre 'allucinazioni' della memoria — versioni false del passato che si diffondono più velocemente di quelle autentiche. I sistemi di raccomandazione possono invisibilizzare patrimoni marginali e amplificare quelli dominanti, riproducendo bias culturali su scala globale.

AI CULTURA è vuota senza il Patrimonio Culturale Digitale. Un'AI progettata eticamente ma senza radici culturali concrete produce etica astratta, principi senza pratiche, manifesti senza territorio. Il PCD è il banco di prova reale: è lì che si misura se un'AI rispetta davvero la diversità linguistica, se valorizza le culture minoritarie, se rafforza o indebolisce la memoria delle comunità.

Nella scuola questa inseparabilità diventa una guida pratica. Ogni volta che gli studenti producono un progetto di PCD — un archivio, una narrazione, una mappa della memoria —

stanno anche esercitando i principi di AI CULTURA: scegliendo quale AI usare e come, documentando le fonti, dichiarando i limiti, restituendo alla comunità. E viceversa.

Tre domande operative per ogni progetto:

1. Questo progetto produce Patrimonio Culturale Digitale autentico? (Autenticità, riconoscimento comunitario, capacità di trasmettere valori?)
2. L'uso dell'AI rispetta i principi di AI CULTURA? (Trasparenza, rispetto della diversità, valorizzazione più che standardizzazione?)
3. Questo progetto è pronto per essere restituito alla comunità? (Lascia una traccia utile nel mondo, oltre la valutazione scolastica?)

PCD e AI CULTURA non sono due argomenti del programma. Sono la cornice dentro cui ogni progetto di questo libro acquista senso.

COME LEGGERE QUESTO LIBRO

Una guida per tre lettori

Questo libro è stato scritto pensando a tre persone diverse. Tre persone reali, che incontriamo ogni giorno nella rete DiCultHer. Tre persone che potrebbero trovare qui cose diverse ma egualmente utili.

Se sei un docente

Puoi cominciare direttamente dalla Parte II — i tre verbi Ora, Lege, Labora. Ogni capitolo ha una sezione “Scheda pratica per la classe” che puoi usare il giorno dopo senza ulteriori preparativi. Le infografiche nella Parte III sono strumenti visivi che puoi proiettare o stampare. Se vuoi capire perché, leggi prima la Parte I. Se vuoi aderire a qualcosa di più grande, leggi la Parte IV.

Se sei un Dirigente Scolastico

Inizia dalla Premessa e dal Capitolo 1, che contiene un richiamo specifico per il Dirigente Scolastico, e dal Capitolo 3 (Il Monastero Diffuso). Poi vai alla Parte IV, che contiene i Dieci impegni per la comunità educante e le istruzioni per aderire alla rete. Questo libro può diventare il documento di riferimento per il tuo Piano Triennale dell’Offerta Formativa nell’area della cittadinanza digitale e dell’intelligenza artificiale. Il Capitolo 12 spiega come la tua scuola può diventare un Faro DiCultHer.

Se sei una scuola come istituzione

Il libro può essere adottato come cornice pedagogica per l’intero anno scolastico 2026-27. La Parte II offre il trittico Ora-

Lege-Labora come filo conduttore interdisciplinare. La Parte III offre gli strumenti operativi. La Parte IV offre gli impegni formali e il collegamento alla rete nazionale. Il Congresso Di-CultHer di ottobre 2026 sarà l'occasione per presentare pubblicamente le esperienze delle scuole che avranno adottato questo percorso.

Qualunque sia il tuo punto di ingresso: benvenuto nel Monastero Diffuso.

Questo volume propone una sorta di nuova regola civile per la scuola nell'epoca dell'intelligenza artificiale, reinterpretando in chiave contemporanea il celebre motto benedettino come paradigma educativo per il XXI secolo. In un tempo segnato dall'Antropocene digitale, dalla guerra cognitiva e dalla trasformazione dei processi di conoscenza, il libro invita a riscoprire tre verbi essenziali: fermarsi (*Ora*), leggere criticamente (*Lege*), costruire insieme (*Labora*). Non come nostalgico ritorno al passato, ma come fondamento di un nuovo umanesimo capace di coniugare cultura, tecnologia e responsabilità democratica. Attraverso un percorso che unisce riflessione teorica, proposte metodologiche e strumenti operativi, il libro presenta il modello del Monastero Diffuso, le esperienze di DiCultHer, gli AI HUB, HackCultura, i Living Archives e un insieme di pratiche pensate per trasformare la scuola in una comunità educante consapevole, creativa e generativa. Più che un saggio sull'intelligenza artificiale, questo testo è un invito a ripensare il ruolo della scuola come luogo in cui si custodisce, si interpreta e si produce cultura: perché, nell'era degli algoritmi, il futuro dell'educazione dipende ancora dalla qualità delle persone e delle comunità che la rendono possibile.

CARMINE MARINUCCI, laureato in Scienze Biologiche, ha svolto attività di ricerca nei settori della Geobotanica e della Paleoeologia naturalistica e culturale. Membro di Comitati, Commissioni e Gruppi di Lavoro sulle politiche della ricerca in rappresentanza di diversi Ministeri, ha avviato rilevanti iniziative in Italia e in Europa per la diffusione della cultura scientifica. Già Dirigente ENEA, promotore del progetto CAMPUS, si è occupato di nuove Tecnologie della Comunicazione nella Scuola e della definizione di Modelli e Servizi E-learning per il sociale e il Terzo Settore promossi dall'IST. Direttore del Nucleo di Vigilanza e Controllo dell'ENEA, rappresentante italiano per il Comitato Cooperazione del 7° Progr. Quadro di Ricerca Europeo, coordinatore del Tavolo di Concertazione MIUR-DPO per le questioni di genere nella scienza, è stato Consigliere per l'internazionalizzazione della ricerca del MIUR. Segretario dell'Associazione Italiana Istituti di Cultura (AICI), dal 2019 è Presidente dell'Associazione Internazionale per la promozione della Cultura Digitale, #DiCultHer, nonché direttore responsabile della Rivista «Culture Digitali». Per i nostri tipi, è autore e curatore di diverse pubblicazioni.

SILVIA MAZZEO è laureata in Lingue e Letterature straniere ed ha conseguito un master in Educazione emotiva. Docente e formatrice, da anni conduce attività di ricerca-azione nell'ambito dell'innovazione educativa, con particolare interesse per l'intersezione tra pedagogia, tecnologie digitali, IA, sostenibilità e valorizzazione del patrimonio culturale. È autrice di contributi scientifici dedicati ai rapporti tra educazione, cultura digitale e sviluppo sostenibile e relatrice in convegni e seminari nazionali. Attivamente impegnata con DiCultHer, cura la DiCultHer Academy, piattaforma formativa e generativa, concepita per promuovere una cultura digitale consapevole e inclusiva.

GIOVANNI PISCOLLA, laureato in Scienze Statistiche, è studioso ed esperto di tecnologie digitali, ambito in cui in decenni di attività ha maturato rilevanti esperienze tecniche e manageriali. Ha diretto aziende di servizi informatici e ha partecipato alla realizzazione di progetti digitali innovativi per le Pubbliche Amministrazioni. È Direttore dell'Associazione DiCultHer e Vicedirettore della Rivista «Culture Digitali».

Cover: Photo by Steve A Johnson on Unsplash

ISBN 9791281045699

€ 14,00 | www.edizionistamen.net

ISBN 9791281045699



9 791281 045699 >