

TEMA

La Scuola a Rete DiCultHer e la III settimana delle culture digitali #Antonio Ruberti

Carmine Marinucci¹, Marco Di Paolo², Giovanni Piscolla³

¹ Segretario Generale Scuola a Rete DiCultHer - Direttore Direzione Committenza ENEA

² Referente Regione Molise

³ Stati Generali dell'Innovazione

Link al webinar: <https://youtu.be/DqaeCFsogjA>

La Scuola a Rete in Digital Cultural Heritage, nasce attorno ad un **Accordo di Rete**, siglato il 16 febbraio 2015, a Roma, presso l'Istituto Sturzo, è oggi costituita da oltre settanta Istituzioni culturali italiane. La Scuola si è posta l'obiettivo di contribuire alla creazione e al **consolidamento di una cultura dell'innovazione tecnologica digitale sulle problematiche legate alla conservazione, la valorizzazione e promozione del Cultural Heritage** attraverso un'ampia pianificazione di **attività educative, formative, di engagement**, di comunicazione, di rappresentazione, Design e "titolarità" del Cultural Heritage, **condivise sul piano regionale, nazionale ed internazionale**, in forza anche della sua organizzazione reticolare, caratterizzata da un'ampia **distribuzione** sul territorio nazionale di **Poli formativi**.

<https://www.diculther.it/istituzioni-aderenti-e-poli-formativi/>

Una particolare attenzione è riservata anche alla costruzione di percorsi formativi e di aggiornamento professionale innovativi per stimolare la creatività giovanile e non solo.

Due riferimenti operativi per il **2018 Anno europeo del patrimonio culturale** e di rilevanza per DiCultHer sono:

- a) **Manifesto DiCultHer "Ventotene Digitale"** (<https://www.diculther.it/wp-content/uploads/2017/03/brochure-A4-fronte-retro-Ventotene-Digitale.pdf>) promosso quale seguito della Consultazione Pubblica in tema di patrimonio culturale immateriale nel luglio 2016 (http://www.treccani.it/magazine/webtv/videos/Conv_Patrimonio_immateriale.html);
- b) Proposta della Commissione al Parlamento europeo e al Consiglio di designare il 2018 anno europeo del patrimonio culturale in cui viene riconosciuto ed **assegnando al patrimonio culturale, colto nella sua molteplice e inesauribile varietà, un ruolo cruciale per il rilancio dell'Europa.**

La rete DiCultHer ha raccolto la sfida sottesa al 2018, ritenendo assolutamente prioritario per i propri obiettivi offrire al paese e al mondo dell'istruzione in particolare, le proprie riflessioni nella certezza che il **coinvolgimento consapevole dei giovani e dei loro docenti sia prioritario per renderli protagonisti nei processi di costruzione identitaria e di cittadinanza attiva.**

Per DiCultHer l'anno europeo è l'occasione per segnalare l'importanza sociale ed economica del patrimonio culturale oggi e per il futuro e per ridisegnare la prospettiva degli interventi per la preservazione, la valorizzazione e per il riconoscimento del ruolo per **rafforzare l'identità europea, il suo sviluppo sociale e civile nella condivisione dei valori comuni.** Una occasione rilevante per il riconoscimento delle culture digitali quali identità culturali della contemporaneità e per garantire contesto e sviluppi attuativi al «**diritto di ogni cittadino ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del digitale per la salvaguardia e la valorizzazione del patrimonio culturale e dei luoghi della cultura**». Una sfida che pone la cultura al centro di quel "progetto d'Europa" – anche rispetto al suo essere "bene comune" e dispositivo fondamentale di coesione sociale – in grado di modificarne la percezione individuale e collettiva rispetto al valore assoluto della cultura stessa e delle culture digitali, che ne sono parte integrante.

Per queste prospettive DiCultHer **ha avviato la programmazione di una serie di iniziative per riflettere insieme sulle culture digitali quali identità culturali della contemporaneità,** mobilitando tutte le energie intellettuali afferenti alla rete per co-creare e consolidare una cultura digitale omogenea e condivisa, **fondata sulla conoscenza dell'ecosistema digitale e sulle criticità e le opportunità connesse all'uso responsabile del digitale per la salvaguardia e la valorizzazione del patrimonio culturale e dei luoghi della cultura.**

Le principali iniziative, sotto il Patrocinio dell'anno europeo del patrimonio culturale e di RAI CULTURA sono descritte sommariamente nella nota allegata: **LA VIA DIGITALE DICULTHER 2018,** i cui titoli sono:

1. Convegno "a rete" (novembre 2017-marzo 2018): LA VIA DIGITALE. COMUNICARE IL PATRIMONIO

2. Terza edizione del Concorso "Crowd-dreaming: i giovani co-creano culture digitali";
3. #SCUD2018: Terza edizione della Settimana delle culture digitali "Antonio Ruberti" (9-14 aprile 2018)
4. #HackCultura: L'hackathon degli studenti per la 'titolarità culturale'
5. Un Ponte culturale fra Europa e centro e sud America: Dalle radici culturali e sociali alla rete della solidarietà (in collaborazione con Scholas Occurrentes)
6. Culture Digitali: rivista online sui temi e le ricerche sul digitale applicato al patrimonio culturale, materiale e immateriale.

A livello locale, significativa risulta essere la collaborazione con l'ufficio scolastico della basilicata nell'ambito del protocollo d'intesa siglato nei mesi scorsi.

In merito a **#SCUD2018: Terza edizione della Settimana delle culture digitali "Antonio Ruberti" (9-14 aprile 2018)**, due riflessioni per possibili attività da avviare durante questa terza edizione della Settimana delle Culture Digitali:

1. Proseguimento della Consultazione Pubblica in Materia di Patrimonio Culturale immateriale alla luce della convenzione di Faro il cui questionario, in corso di aggiornamento, è raggiungibile all'indirizzo: <https://form.jotforme.com/62531357611350>

Dalla HP del questionario è possibile scaricare :

- Un **primo** documento di indirizzo: <https://www.diculther.it/wp-content/uploads/2016/10/doc-x-consultazione-SCUOLA-def.pdf> ,
- Il **materiale didattico** utile alla consultazione <https://www.diculther.it/blog/2016/10/03/materiale-didattico-per-la-consultazione-pubblica/>
- Un **primo video**: <https://youtu.be/yTDq1smKun0>

2. Da STEM a STEAM fino a Digital SHTEAM (Per la piena attuazione del PNSD)

Uno degli obiettivi della nostra rete DiCultHer è quello di contribuire a rimuovere gli ostacoli all'integrazione, alle disuguaglianze e tra queste anche per **rimuovere le barriere disciplinari e di genere**, attraverso una riflessione al sostegno del passaggio "*from STEM to STEAM*", in cui viene incorporata la lettera "A" di "Arte e Design" negli approcci alle STEM per sostenere l'innovazione attraverso la **creatività sottesa all'Arte e al Design**. L'arte ispira la creatività, la creatività stimola l'innovazione e l'innovazione è necessaria per creare il nostro futuro. La proposta DiCultHer assume l'inclusione delle **scienze umane (H)** nelle **STEAM** per indurre a riflettere sugli effetti potenziali e reali degli sviluppi delle **SHTeam** nella società, consentendo di guardare ad un approccio che pone alla base dell'innovazione la rimozione delle barriere disciplinari (e di genere).

Si è convinti che un inserimento di successo nel mondo del lavoro non richieda più e non soltanto una capacità di uso elementare del computer, ma un'**attitudine al cambiamento** accompagnata dalla consapevolezza che il digitale può esserne una

formidabile leva. Parlare soltanto di STEM e/o solo di digitalizzazione appare non è più sufficiente, perché si rischia di concentrare i nostri sforzi limitandoci alla sola dimensione scientifica e tecnologica invece che su quella epistemologica e culturale. A nostro parere la *Digital Culture* nelle **SHTEAM**, nella prospettiva anche del valore di genere, deve divenire quindi un patrimonio di tutti e deve trovare spazio nella scuola e nell'università attraverso percorsi integrati e sviluppati per mantenere concretezza su ambiti ben riconoscibili e di grande interesse per il nostro Paese e l'Europa. Si tratta di un'azione culturale che parte da un'idea rinnovata di "**spazi di apprendimento**", intesi come spazi aperti, e non unicamente luoghi fisici, che mettono gli studenti e docenti nelle condizioni di sviluppare le competenze per la vita. In questo paradigma, le tecnologie diventano abilitanti, quotidiane, ordinarie, al servizio delle attività orientate alla formazione e all'apprendimento degli studenti, e non solo.