

TEMA

Educare al Patrimonio Culturale nell'era digitale

Marco Di Paolo

Referente Regione Molise Scuola a Rete Diculther

marco.dipaolo@diculther.eu

Link al webinar: <https://youtu.be/ED9NMe3IMu0>

“La Repubblica promuove lo sviluppo della cultura e la ricerca scientifica e tecnica.

Tutela il paesaggio e il patrimonio storico e artistico della Nazione.” - (art. 9 della Costituzione).

Alla luce di questo principio, cosa significa *“Educare al patrimonio culturale nell'era digitale”*? Significa elaborare 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, sulla base delle più avanzate attività di ricerca e innovazione.

Le parole chiave sono: **“scuola”, “innovazione”, “patrimonio culturale”, “digitalizzazione”, “engagement”, “formazione”, “competenze”**.

Il concetto di **educazione al patrimonio** si sviluppa in ambito europeo a partire dagli anni '80 con lo scopo di integrare nella didattica scolastica progetti interdisciplinari incentrati sul patrimonio culturale.

Nel 1998 l'adozione da parte del Consiglio d'Europa della *Raccomandazione N.R. (98)5 relativa alla pedagogia del patrimonio culturale* segna il riconoscimento dell'educazione al patrimonio quale elemento cruciale per le **politiche educative europee**.

L'Accordo quadro siglato in Italia tra il Ministero Beni Culturali Ambientali e il ministero della Pubblica Istruzione (20 marzo 1998) riconosce il *«diritto di ogni cittadino ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del patrimonio culturale»* e stabilisce innovative modalità di sperimentazione di attività di educazione al patrimonio, da realizzare in partenariato tra istituzioni scolastiche e Soprintendenze.

Anche la *Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore del Patrimonio culturale* del 2005 – sottoscritta poi dall'Italia nel 2013 - rivendica la conoscenza e l'uso del patrimonio come **diritto di partecipazione dei cittadini alla vita culturale**; come fonte utile sia allo sviluppo umano sia alla valorizzazione delle diversità culturali e alla promozione del **dialogo interculturale**; come modello di **sviluppo economico** fondato sul principio di utilizzo sostenibile delle risorse.

E' del 21 dicembre 2015 la pubblicazione del primo **Piano per l'Educazione al Patrimonio Culturale** a cura della D.G. Educazione e Ricerca del Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, in linea con la riforma del MIBACT e con la legge 107 detta "La Buona Scuola".

Il Piano prevede importanti novità in merito al ruolo del patrimonio nei processi formativi e culturali, che coinvolgono tutti i cittadini attraverso la definizione di obiettivi generali e specifici e l'identificazione di buone pratiche.

Per rendere attuabili le opportunità previste saranno necessarie quelle che la Strategia di Lisbona chiama «competenze chiave», indispensabili al cittadino per adattarsi in modo flessibile ad un mondo in rapido mutamento e caratterizzato da una forte interconnessione. Tra le 8 skills proposte dal Piano assume un ruolo fondamentale quella relativa alla «competenza digitale» congiuntamente a quelle più prettamente informatiche, quelle culturali e quelle legate alla conoscenza delle lingue straniere.

La sfida del Piano consiste nell' educare i cittadini al patrimonio culturale, soprattutto attraverso **l'accessibilità e la partecipazione**.

L'accessibilità ai beni culturali, diritto essenziale del cittadino, viene intesa come una caratteristica fisica, socio - economica, sensoriale, cognitiva.

Il Piano sostiene anche che la sensibilità verso i beni culturali deve essere rivolta verso un modello di comunicazione, che non si fonda più sulla trasmissione unidirezionale di conoscenze, ma deve presupporre l'attiva partecipazione degli individui alla costruzione e alla rappresentazione di significati.

Viene da sé che, affinché l'educazione al Patrimonio Culturale prenda avvio nei processi locali, saranno fondamentali tre elementi specifici: **la comunicazione con e verso i soggetti culturali e i cittadini; la ricerca e la formazione; e i partenariati e le relazioni con il territorio**.

Il rapporto tra scuola, innovazione, accesso alla cultura rappresenta il principale asse strategico della l.107/15. La scuola è il luogo in cui si pongono le basi ad una piena cittadinanza, alle cui fondamenta c'è l'accesso alla cultura. L'accesso alla cultura, all'istruzione rappresentano i temi fondamentali di diritti individuali per costruire una società democratica. Tutto ciò, nel luogo della scuola, attraverso il perseguimento di competenze, la costruzione di conoscenze e quindi di cultura. La scuola, centro civico – catalizzatore di comunità ed attivatore di comunità attraverso gli studenti e le studentesse.

La grande sfida della didattica innovativa, definita anche "didattica per competenze", concentra l'attenzione sulla dimensione prestazionale dell'apprendimento, ovvero su ciò che il soggetto fa con le proprie risorse. Di conseguenza, le cosiddette prove di verifica devono rilevare il livello di competenza raggiunto dall'allievo, non solo in termini di conoscenze ed abilità, che mirano a riprodurre semplicemente un sapere, ma anche secondo quella pluralità di dimensioni che gli consentono una rielaborazione originale e funzionale ad un determinato contesto d'azione di un determinato sapere.

Uno strumento di valutazione dell'apprendimento è il compito autentico, una modalità di verifica della padronanza del soggetto all'interno di un determinato dominio di competenza. I compiti autentici mirano a sollecitare gli studenti all'impiego delle proprie conoscenze, abilità, disposizioni emotive e cognitive per elaborare risposte a compiti significativi agganciati alla realtà.

In questo contesto il patrimonio culturale, quale sistema a carattere multidimensionale e pluridisciplinare, costituisce un fattore educativo e formativo determinante per la generazione nativa digitale e, contestualmente, oltre a promuovere un rapporto consapevole con il territorio suggerisce l'opportunità di attualizzare l'interazione con le risorse culturali.

Poiché i compiti autentici o di prestazione mobilitano le diverse dimensioni dell'apprendimento - **risorse cognitive, processi cognitivi e/o operativi, disposizioni ad agire**, mediante una loro interdipendenza, per affrontare e risolvere i problemi, implicitamente sviluppano nei ragazzi anche un senso di responsabilità. Pertanto, nel parlare di valutazione per competenze, di patrimonio culturale, non si può non far riferimento alla **"Titolarità Culturale"**.

Chi si trova ad ereditare un bene, lo considera di sua proprietà e tenderà a prendersene cura; allo stesso modo, tutti noi riceviamo in eredità dal passato e dal presente il patrimonio culturale materiale e immateriale e, in quanto con-proprietari di un bene comune, dovremo tendere a conservarlo, valorizzarlo e arricchirlo, con la prospettiva di ritrasmetterlo.

La titolarità culturale, quindi, altro non è che la "Presenza in carico" di una responsabilità comune e condivisa rispetto a un bene comune. Si applica a ciò che ereditiamo dal passato e a ciò che abbiamo la possibilità di progettare e di produrre nell'ambito della cultura che viviamo, sperimentiamo ed esercitiamo, nell'ottica di lasciare a nostra volta questa eredità a chi verrà dopo di noi: un concetto immediatamente riferibile ai beni paesaggistici e architettonici, ma estendibili a tutta la sfera dell'arte e della cultura.

Il concetto di "titolarità culturale", così, diventa complementare alla "didattica per competenze".

L'educazione al Patrimonio culturale fa scendere in campo diversi organi istituzionali. In Prima Istanza il **Mibact**, con il **Piano Per l'educazione al patrimonio culturale**, di cui abbiamo già parlato.

La Commissione Cultura della Camera, con le sue attività, nell'ambito della diffusione della cultura, della sua fruizione, dell'incentivo e dello sviluppo delle imprese creative e culturali, mette in evidenza il ruolo fondamentale che ha la scuola all'interno di questa compagine. Realtà come art-bonus, rapporto pubblico - privato, mondo analogico e mondo digitale, patrimonio materiale e immateriale, presenti nella nuova governance dei beni culturali, sono, per la commissione cultura, strettamente connesse alla legge 107 "la buona scuola", alla delega alla cultura umanistica, all'alternanza scuola lavoro, al bonus per i docenti e a quello per i neodiciottenni.

Il Miur, con la L.107/15 e relativo PNSD, ha inteso:

1. Migliorare l'accesso alla cultura, all'istruzione e al patrimonio culturale del paese, anche in attuazione del decreto legislativo sulla cultura umanistica, che è diventato legge dal 01/06/17;

2. Stimolare la domanda ed il consumo di cultura, per aumentarne il valore economico e sociale, oltre che di condizione di benessere soggettivo e collettivo;
3. Sollecitare e nutrire lo spirito critico dei giovani, per orientarli nel ricercare informazioni e contenuti di qualità, e dare loro una piena cittadinanza digitale.

Un investimento importante realizzato dal Miur riguarda la capacità della scuola di sviluppare un rapporto positivo e reattivo verso il patrimonio culturale nella sua interezza e nella sua declinazione più ampia. Per valorizzare questa condizione unica e avvicinare e coinvolgere con convinzione i giovani alla cultura, sono stati investiti 80 milioni di euro sull'educazione al patrimonio culturale; oltre tremila scuole e centinaia di migliaia di studenti lavoreranno per valorizzare il patrimonio, creando nuove forme di accesso per altri giovani o interpretazioni innovative di un bene culturale. Gli studenti devono riappropriarsi della cultura nazionale e devono farlo mettendoci le proprie mani e le proprie passioni, lavorando sul campo, in integrazione con il lavoro in classe. Questo è un passaggio importante: ciò significa, davvero, che è la scuola a promuovere tutto questo.

DICULTHER, il Network italiano che costituisce la Scuola a rete in Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities, nasce per costruire e consolidare una cultura dell'innovazione tecnologica digitale sulle problematiche legate alla conservazione, valorizzazione e promozione del Cultural Heritage, attraverso un'ampia pianificazione di attività di ricerca, formative ed educative condivise. Si articola attraverso un modello reticolare di Poli Formativi, il cui fine ultimo è garantire la co-creazione di un insieme di competenze digitali abilitato ad assicurare la conservazione, sostenibilità, valorizzazione e promozione di un Digital Cultural Heritage, ma anche e soprattutto la definizione della Cultura Digitale come Patrimonio Culturale in forma digitale intangibile e immateriale. In questo senso il Digital Cultural Heritage identifica entità, processi e fenomeni la cui essenza, manifestazione ed espressione risiede nella trasferibilità e replicabilità nello spazio e nel tempo dei patrimoni che categorizzano, identificano e qualificano la storia e l'esistenza delle comunità con il loro contesto sociale e culturale.

Tutto ciò porterà alla creazione di un Sistema Nazionale di formazione e educazione al patrimonio culturale che vede i giovani come protagonisti della sua progettazione, in osservanza ai principi contenuti nell'articolo 9 della Costituzione (www.diculther.it)

“Ripartire dalla cultura come bene comune e come condivisione”. È questo il messaggio forte che la Commissione Cultura del Senato, il Miur, il Mibact ed il Network Diculther vogliono lanciare, nella convinzione che, il patrimonio culturale, oltre ad abilitare processi di costruzione identitaria, di educazione alla cittadinanza e di promozione del dialogo interculturale, rappresenti, sempre di più, un volano di sviluppo oltre che una risorsa strategica con cui concorrere, tramite il digitale, alla creazione di nuove modalità di condivisione del sapere, nonché a conferire senso e significato a quel “progetto” iniziale di Europa così importante per il futuro della collettività.



Figura 1 - "Per una scuola protagonista della cultura nell'era digitale" - 30/01/2017 - ASS. CIVITA



Figura 2 - "Le sfide DiCulther per l'Anno Europeo del Patrimonio Culturale" c/o MIBACT - Sala della Crociera - Collegio Romano - 15/03/2017

In questa ottica la Scuola a Rete DiCulther si è fatta promotrice di un nuovo Manifesto di Ventotene della Cultura Europea, che verrà redatto interamente da giovani studenti.

"Mettere insieme l'Anno Europeo del Patrimonio culturale nel 2018 e l'alternanza scuola-lavoro nelle scuole italiane – ha dichiarato Silvia Costa Parlamentare Europea – è una grande opportunità. Il nostro Paese potrebbe lanciare come tema focale nella propria partecipazione all'Anno Europeo, la partecipazione attiva dei ragazzi, anche attraverso le reti digitali, sia nella conoscenza ma anche nella co-creazione del patrimonio culturale contemporaneo".



Figura 3 - "Manifesto di Ventotene Digitale"



Figura 4 - "Scuola digitale e Cultura diffusa" - Sala del Mappamondo - Palazzo Montecitorio 04/07/2017



Figura 5 - "Il PNSD incontra il paese"- Sala Centrale dell'Acquario romano 27/07/2017

La Scuola a rete Diculther, nel 2018 - Anno Europeo del Patrimonio Culturale - è prossima a lanciare un nuovo contest **#Hackcultura2018**, - una maratona di sviluppo innovativo di progetti - con cui, gli studenti e gli insegnanti delle scuole italiane, insieme agli operatori dei musei e della cultura del nostro paese saranno chiamati a collaborare con l'intenzione di realizzare le migliori soluzioni digitali per la fruizione del patrimonio culturale.



Figura 6- "#HACKCULTURA2018"

Alla luce di tutto ciò, il Liceo Scientifico del C.N. "Mario Pagano" ed il Liceo Artistico "G. Manzù" di Campobasso, in rete, partecipando al concorso, bandito nel 2015 dal MIUR "Progetti didattici nei musei, nei siti di interesse archeologico, storico e culturale o nelle istituzioni culturali e scientifiche", hanno realizzato un percorso virtuale tematico relativo alla pittura dell'800 e '900 molisano.

La finalità del bando era quello di favorire negli studenti la fruizione consapevole e il senso di appartenenza al patrimonio culturale della Nazione - musei, siti e istituzioni culturali e scientifiche, noti e meno noti, che potessero essere il simbolo della memoria storica e della continuità culturale del territorio. Particolare attenzione viene posta all'uso di metodologie, strumenti e contenuti di carattere innovativo e digitale, per rispondere alle esigenze dei diversi tipi di utenza rispetto alla fruibilità dei contenuti.

La scelta è ricaduta su due luoghi della città di Campobasso: **Palazzo Pistilli**, sede dell'omonimo museo ed il **Convitto Nazionale Mario Pagano** sede di un Istituto scolastico.

Il progetto - "Dall'invisibile al visibile" – punta alla ricerca sulle opere degli artisti molisani; opere ai più sconosciute e quindi invisibili a molti, che, attraverso una restituzione virtuale, che non snatura le opere dal contesto originale, saranno fruibili e diventeranno visibili a tutti. www.invisibilevisibile.it



Figura 7 - "Dall'Invisibilealvisibile"