



#hackCultura2024

INNOVARE L'EDUCAZIONE AL E CON IL PATRIMONIO

Un contest di proposte progettuali e di metodologie innovative
per
la promozione della cultura digitale
e la valorizzazione del patrimonio culturale – tangibile, intangibile e digitale –
centrate sull'engagement dei giovani
chiamati
in una logica di esercizio di cittadinanza e di progettazione partecipata
a “**prendersi carico**” del proprio patrimonio
come complesso di risorse di cui aver cura a livello individuale e come comunità
per un nuovo *Bauhaus europeo*

OBIETTIVI

1. garantire il 'diritto' di ogni cittadino ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del digitale per la 'titolarità culturale' e la cittadinanza attiva
2. sostenere, mediante l'uso del digitale, la salvaguardia e la promozione dei luoghi della cultura
3. implementare soluzioni di sviluppo territoriale
4. attivare i giovani come *driver* di coinvolgimento delle varie fasce di popolazione distanti dal patrimonio

hackcultura@diculther.it

5. costruire *contest* innovativi su temi del patrimonio culturale materiale, immateriale e digitale (memorie, testimonianze, opere, prodotti culturali, etc.)

Come tradizione ormai da cinque anni a questa parte, ad ottobre, all'inizio dell'anno scolastico #DiCultHer presenta la sua programmazione delle proprie attività (vedi¹) e tra queste per il 2023-24, la VI edizione di [#hackCultura2024, l'hackathon delle studentesse e degli studenti](#) per la titolarità culturale e la presa in carico del patrimonio culturale dei territori, promosso nel solco e nello spirito della *Convenzione di Faro*, del [Manifesto Ventotene digitale](#), e nella visione del [New European Bauhaus](#), di cui #DiCultHer è partner ufficiale. Inoltre, è tenuto conto che il 2023 è stato dichiarato *l'anno europeo sulle competenze digitali "Per realizzare la transizione digitale ed ecologica di modo che sia socialmente equa, inclusiva e giusta"*², tutto l'impianto progettuale delle attività #DiCultHer 2023-24 ha tenuto conto anche dell'aggiornamento 2.2 del *Digital Competence Framework for Citizen's (DigComp 2.2)*³, che negli anni ha rappresentato e rappresenta il documento di riferimento per la formazione delle competenze. Con tale rilevante documento di riferimento si è ulteriormente sottolineato quanto la competenza digitale sia una delle competenze chiave per l'apprendimento così come sottolineato già nella raccomandazione del Consiglio nel 2018: *"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."* (Raccomandazione del Consiglio sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, 22 maggio 2018, ST 9009 2018 INIT).

#HACKCULTURA2024 quindi una rilevante occasione per la sperimentazione, mediante l'uso consapevole del digitale e con approcci innovativi, la conoscenza, la salvaguardia e la valorizzazione dei luoghi della cultura con particolare riferimento ai propri territori di riferimento, analizzati e rappresentati nel contesto europeo, ma anche un appuntamento per comprendere la rilevanza delle competenze digitali per esercitare di essere cittadino europeo a pieno titolo. Per #DiCultHer, #hackCultura2024 rappresenta il riferimento pedagogico per valorizzare le potenzialità e la creatività degli studenti; l'alfabetizzazione all'informazione e ai media, la comunicazione e collaborazione digitale.

Convenzione di Faro, nuovo Bauhaus europeo, Manifesto Ventotene Digitale, DigComp 2.2, rappresentano quindi gli **obiettivi e il contesto culturale di riferimento di questo rinnovato**

¹ <https://www.diculther.it/blog/2023/05/19/programmazione-diculther-per-la-s-2023-24/>

² <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?langId=en&catId=89&newsId=10431&navItem-relatedDocuments>

³ <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?langId=it&catId=89&newsId=10193&furtherNews=yes>

appuntamento culturale per il paese per sostenere il protagonismo delle nostre studentesse e dei nostri studenti sui temi del Patrimonio culturale, la cultura digitale, l'Europa. Veri e propri **spazi di dialogo** e di approfondimento con il mondo della Scuola per sostenere una **"Cultura Digitale"** attraverso un'attenzione costante all'innovazione, ai temi dell'inclusione sociale, dell'interculturalità, della sostenibilità e del contrasto dei pregiudizi verso le differenze di ogni genere, di cultura, di età, di provenienza, di abilità, di colore della pelle.

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

Sono queste le suggestioni sul tema dell'Europa ispirate nella visione dell'**New European Bauhaus (NEB)**, per contribuire al perseguimento dell'obiettivo di guidare le società europee verso percorsi ispirati ai valori di sostenibilità, qualità, estetica, inclusione, garanzia all'accessibilità, culturale ed economica, equità e giustizia sociale ed ambientale e che trovano riferimento operativo in **#HACKCULTURA2024** attraverso **Sfide** dedicate, per una **"appropriazione culturale"** nei confronti della **"formazione alla cittadinanza europea"**.

#HACKCULTURA2024, "sfida" docenti e studenti per il **superamento** del concetto di **FRUIZIONE** legato al valore d'uso a favore del concetto di **'PARTECIPAZIONE'** dei processi di tutela attraverso la piena consapevolezza della **'titolarità culturale'** del patrimonio esercitata con diritto e la **"presa in carico"** dell'eredità culturale che ricevono dal passato. SFIDE per rendere pienamente consapevoli i nostri giovani del loro fondamentale **ruolo** per raggiungere gli obiettivi di sviluppo individuale, sociale, culturale ed economico, essenziali per rispondere alle sfide del post- pandemia e intraprendere con successo il percorso di transizione sostenibile dell'Europa che il nuovo Bauhaus Europeo indica come direzione da seguire per una ripresa resiliente, equa, bella ed inclusiva.

#HACKCULTURA2024, una vera e propria **"maratona virtuale"** basata su contenuti, che terminerà durante la **nona edizione della Settimana delle culture digitali A. Ruberti a maggio 2024 (6-12 maggio)**, per sostenere la Cultura Digitale come una delle fonti di conoscenza necessarie per i cittadini europei del presente e del futuro, nonché per sostenere un nuovo insieme di competenze indispensabili per garantire la conservazione, la valorizzazione e la promozione del patrimonio culturale digitale e del patrimonio identitario attraverso la **'creatività'** dei giovani nella strutturazione della nuova Cultura Digitale per innovare i processi educativi **"al" e "con"** il patrimonio e intercettare allo stesso tempo le emergenze di settore **"sia come diritto individuale e**

collettivo sia come impegno comune per elaborare una costruzione di senso intorno al patrimonio culturale in grado di produrre consapevolezza dei significati e gestione sostenibile delle risorse”

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

Per quest’ultimo aspetto, per “incrociare” obiettivi culturali, di istruzione e di formazione al digitale, #DiCultHer, che ricoprirà il ruolo di Ente Ospitante, attiverà per questo anno scolastico 2023-24, anche una offerta di **PCTO** in modalità online **“Culture Digitali”** ai sensi della legge 30 dicembre 2018, n. 145, connessa strettamente alle SFIDE di **#HACKCULTURA2024**

LE SFIDE

#HACKCULTURA2024, “sfida” docenti e studenti su molti temi, naturalmente tutti interconnessi, per stimolare sensibilità e attenzioni su questioni rilevanti della contemporaneità, come per esempio con la **SFIDA 1: Riuso di contenuti digitali aperti** che prevede la selezione e il riuso delle risorse aggregate nelle principali Banche Dati nazionali ed internazionali contenenti “oggetti” digitali culturali per realizzare ricerche, pubblicazioni, presentazioni, risorse interattive. Per DiCultHer una Sfida particolarmente rilevante perché abitua studentesse e studenti a ragionare sulla proprietà intellettuale dei dati e a tutti gli aspetti di legalità connessi alla creatività digitale.

Sul piano della **solidarietà**, la **SFIDA 2: Laboratori creativi di Umanesimo Solidale**, in collaborazione con **Scholas Occurrentes**, la Scuola di Papa Francesco, che prevede la costruzione di opere digitali congiunte realizzate da ragazzi di culture diverse in cui la creatività digitale viene stimolata per l’elaborazione di un tema “solidale” e “inclusivo” in cui si valorizza l’interculturalità tra gruppi di giovani, che verranno accompagnati in attività di riconoscimento e di scambio dei rispettivi valori patrimoniali.

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

#ItineraridiBellezza, è il titolo della **Sfida n. 5** per “raccontare” e far proprio la bellezza che ci circonda perché ovunque rivolgiamo lo sguardo possiamo trovare diverse espressioni di Bellezza che sono uniche per quel preciso territorio. Le diverse unicità messe insieme creano quell’incredibile caleidoscopio di bellezze che è il nostro paese, diventando parte integrante della nostra identità.

hackcultura@diculther.it

Con questa Sfida, realizzata insieme con la Fondazione Italia patria di Bellezza vogliamo risvegliare, attraverso le ragazze e i ragazzi delle nostre scuole, le coscienze e stimolare la capacità di riconoscere la grande bellezza che è presente ovunque nel nostro paese.

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

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

Sul tema dell'Europa, ben due SFIDE. La prima, la prima, la **Sfida n. 8, dal titolo, L'EUROPA: "La nuova Città del sole"**, la seconda, la SFIDA n. 14, dal titolo **"Donne d'Europa. Radici femminili per l'Europa che verrà"**, ci offre l'occasione per approfondire la conoscenza delle figure femminili che hanno contribuito alla costruzione dell'Europa. Farà di riferimento alla SFIDA anche l'e-Book **"Donne d'Europa. Radici femminili per l'Europa che verrà"**, pubblicato in allegato al n. 7 (novembre-dicembre 2022) della rivista "Culture Digitali" -ISSN 2785-308X-.

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

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

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

Questa Sfida, che si tematizza su due questioni fortemente attuali e collegate: **la parità di genere** ed il **contrasto alla violenza** per costruire relazioni positive a scuola, per superare gli stereotipi, riconoscere e rispettare le differenze al fine di superare le disuguaglianze e promuovere la cultura delle pari opportunità. **Una SFIDA** per far conoscere le importanti iniziative assunte sul piano internazionale come La **Convenzione di Istanbul**, che rappresenta oggi il quadro di riferimento per tutte quelle azioni atte a prevenire e contrastare la violenza contro le donne e la violenza domestica, **la cui conoscenza è un dovere per salvare vite umane.**

La SFIDA n. 11, e adesso sono qui, ideata e sviluppata dai Servizi educativi della Soprintendenza Archeologia, belle arti e paesaggio del Friuli-Venezia Giulia per sostenere la realizzazione di elaborati digitali creativi che **raccontino il patrimonio culturale del proprio territorio visto con gli occhi di chi ha iniziato la propria vita al di fuori dei confini italiani e che ora vive qui.**

La SFIDA n. 12, il Concorso/Sfida NFT-Art per avvicinare studentesse e studenti a tale nuovo mondo di concepire l'arte, ed in particolare dello sviluppo delle tecnologie blockchain.

La SFIDA n. 13, Sport e integrazione, per favorire la massima integrazione dell'alunno disabile e il suo pieno coinvolgimento nelle attività sportive stimolando il senso di collaborazione e solidarietà dei compagni.

La SFIDA 14: Donne d'Europa. Radici femminili per l'Europa che verrà, ci offre l'occasione per approfondire la conoscenza delle figure femminili che hanno contribuito alla costruzione dell'Europa. Farà di riferimento alla SFIDA anche l'e-Book "**Donne d'Europa. Radici femminili per l'Europa che verrà**", pubblicato in allegato al n. 7 (novembre-dicembre 2022) della rivista "Culture Digitali" -ISSN 2785-308X-.

Per partecipare

Per partecipare a questo rinnovato appuntamento culturale per le nostre Scuole, **assolutamente GRATUITO**, basterà seguire le indicazioni sul nostro portale www.diculther.it, ED IN PARTICOLARE LE PAGINE DI [#HACKCULTURA24](https://www.diculther.it/hackcultura24), nonché le indicazioni contenute nelle singole pagine descrittive le varie SFIDE.

La scadenza per la presentazione del RISULTATO delle Sfide è il 20 aprile 2024.

La **presentazione da parte dei vari team di studenti del RISULTATO della Sfida** avverrà nel corso della sesta edizione della "[Rassegna dei prodotti realizzati sui temi del Digital Cultural Heritage dalle scuole italiane](#)" durante la [nona edizione della Settimana delle culture digitali "Antonio Ruberti" \(6-12 maggio 2024\)](#).