

Roma, 5 settembre 2018

Oggetto: Quarta edizione della Settimana delle culture digitali “Antonio Ruberti” #SCUD2019, del Concorso "Crowddreaming: i giovani co-creano culture digitali" #CCD2019 e di #HackCultura2019 l’hackathon degli studenti per la “titolarità culturale”. (8-14 aprile 2019)

La quarta edizione della “*Settimana delle Culture Digitali “Antonio Ruberti” (#SCUD2019)* promossa dalla Scuola a rete in Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities (www.diculther.it) insieme al **Concorso “Crowddreaming: i giovani co-creano culture digitali** e all’**#HackCultura2019**, l’hackathon degli studenti per la “titolarità culturale”, si terranno **dall’8 al 14 aprile 2019**.

Seguendo il solco tracciato nel 2018 - anno europeo del patrimonio culturale – **la #SCUD2019, il #CCD2019 e l’#HackCultura2019** affrontano vari temi connessi al patrimonio culturale in forma digitale, **il Digital Cultural Heritage (DCH)** che identifica **l’insieme dei processi digitali che costituiscono e costituiranno la memoria culturale della contemporaneità** con una particolare attenzione al **ruolo della cultura digitale** nell’agire “**Con i ragazzi per costruire opportunità**” e per promuovere un uso responsabile della rete per formare cittadini digitali con i valori della cultura dell’incontro.

Garantire contesto e sviluppi attuativi al «*diritto di ogni cittadino all’accesso ai saperi e di essere educato alla conoscenza e all’uso responsabile del digitale per la salvaguardia e la valorizzazione del patrimonio culturale e dei luoghi della cultura*» e la promozione della “*cultura dell’incontro per la pace attraverso l’integrazione di comunità educative mediate dalla tecnologia per la progettazione di classi interattive*”, sono gli obiettivi posti alla base dell’agire del network DiCultHer, nella convinzione che il patrimonio culturale, retaggio abilitante i processi di costruzione identitaria, di educazione alla cittadinanza e di promozione del dialogo interculturale, rappresentino sempre di più una risorsa strategica per **realizzare una società integrata, meno ingiusta e pacifica**.

Tali proposte interpretano, per quanto riguarda la dimensione digitale europea:

- le indicazioni di scenario di Europa Creativa per il 2014-2020;
- le Conclusioni del Consiglio del 21 maggio 2014 relative al patrimonio culturale come risorsa strategica per un’Europa sostenibile;
- la Decisione del Parlamento europeo e del Consiglio del 17 maggio 2017, relativa all’Anno europeo del patrimonio culturale (2018)
- la Convenzione quadro del Consiglio d’Europa sul valore del patrimonio culturale per la Società, cosiddetta di Faro del 27 ottobre 2005;

- la Relazione del Parlamento Europeo del 14 maggio 2018 sugli ostacoli strutturali e finanziari nell'accesso alla cultura¹

per il livello nazionale:

- il Piano Nazionale dell'Educazione al Patrimonio Culturale promosso dal Ministero per i Beni e le attività Culturali
- gli orientamenti del sistema di istruzione che individua nel digitale e nell'acquisizione delle relative conoscenze e competenze uno degli assi portanti per diffondere la cultura dell'innovazione nel Paese ed in particolare in ambito scolastico, al fine di sviluppare nelle studentesse e negli studenti capacità di orientamento agli studi e al lavoro e consapevolezza dell'esistenza e del valore delle culture digitali come risorse e beni comuni da conservare come memoria del processo creativo della contemporaneità.

e, per quanto riguarda ***l'Educazione all'umanesimo solidale***, gli Orientamenti della Congregazione per l'educazione cattolica² a 50 anni dalla *Populorum progressio*³

Al mondo dell'istruzione, delle Università, degli Enti di Ricerca e delle organizzazioni culturali nazionali ed internazionali si chiede quindi di animare, durante questa quarta edizione della *"Settimana delle culture digitali "Antonio Ruberti"*, laboratori, eventi, attività informative, formative, didattiche, di sensibilizzazione nei confronti del mondo dell'istruzione nei settori della valorizzazione, della conservazione, gestione e della produzione culturale digitale, per sottolineare ulteriormente l'importanza sociale ed economica del patrimonio culturale oggi e per il futuro, e ridisegnare la prospettiva degli interventi **per riaffermare il valore di essere Persone, il valore di essere Cittadini, il valore di essere e far parte di quell'importante visione che si chiama Europa.**

Un'occasione per presentare progetti digitali volti a facilitare l'accessibilità e la fruibilità del patrimonio culturale e a comunicare i valori della co-creatività digitale e delle altre forme di esplorazione, conoscenza e comunicazione della nostra identità culturale in Europa e nel mondo, attraverso:

- **eventi** in tutta Italia a cura di università, enti di ricerca, istituti culturali, scuole, musei, aziende, associazioni, etc;
- l'implementazione del *"monumento digitale"*, la cui costruzione è stata avviata sin dalla prima edizione del Concorso, attraverso un modello innovativo di concorso *"cooperativo"* per le scuole di ogni ordine e grado, in Italia e all'estero. In particolare gli studenti di ogni ordine e grado e i loro docenti sono chiamati ad elaborare **UNITÀ NARRATIVE DIGITALI per implementare "PIAZZA EUROPA", il monumento digitale collettivo della transculturalità europea promosso durante l'anno europeo del patrimonio culturale (2018)** (di cui al sito

¹ <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?type=REPORT&reference=A8-2018-0169&format=XML&language=IT>

² http://www.vatican.va/roman_curia/congregations/ccatheduc/documents/rc_con_ccatheduc_doc_20170416_educare-umanesimo-solidale_it.html

³ http://w2.vatican.va/content/paul-vi/it/encyclicals/documents/hf_p-vi_enc_26031967_populorum.html

<http://www.piazzaeuropa.it/> è possibile prendere visione dell'avanzamento della "fabbrica" del monumento medesimo);

- la realizzazione di **#HackCultura2019**, l'hackathon degli studenti per la "**titolarità culturale**" finalizzato allo sviluppo di progetti digitali da parte degli studenti delle scuole italiane, per favorire nei giovani, in un'ottica di 'titolarità culturale', la conoscenza e la "**presa in carico**" del patrimonio culturale nazionale. L'iniziativa si colloca in un contesto di proposte progettuali di metodologie innovative per la valorizzazione del patrimonio - 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 "prendere in carico" il patrimonio come complesso di risorse di cui aver cura a livello individuale e come comunità.
- l'avvio "**Laboratori creativi di Umanesimo solidale**" per attuare la cultura dell'incontro per la pace attraverso l'integrazione di comunità educative mediate dalla tecnologia per la progettazione di classi interattive.

I temi preminenti di queste iniziative sono progetti e proposte per implementare, valorizzare, riutilizzare e sostenere:

1. le esperienze derivanti dalla realizzazione dei Moduli Formativi Laboratoriali dei progetti PON-MIUR Patrimonio Culturale che saranno attuati nell'Anno Scolastico 2018-2019;
2. il patrimonio culturale digitale di **Europeana**, dell'**Istituto Centrale per il Catalogo Unico (ICCU)** e dell'**INDIRE** <https://www.diculther.it/europeana-iccu/> per sostenere il "riuso" e l'integrazione di contenuti culturali digitali originali e di alta qualità nei curricula scolastici e nei laboratori previsti nei Progetti PON-MIUR Patrimonio Culturale;
3. il ruolo della cultura digitale nell'agire "**Con i ragazzi per costruire opportunità**" per sostenere la capacità di immaginare il cambiamento e per sostenere forme di raccordo sociale e culturale, potenziando i processi di riconoscimento e valorizzazione della transculturalità nelle giovani generazioni nel contesto del tema **Periferie, povertà educativa e comunità educante e dell'Educazione all'umanesimo solidale**;
4. **Matera 2019** - Capitale europea della cultura.

Così come nelle precedenti edizioni, anche questa quarta edizione della Settimana delle Culture Digitali, del Concorso e dell'#HackCultura2019 dovranno rappresentare una **occasione per promuovere la progettualità giovanile** e il dialogo sulle problematiche legate al diritto per tutti per:

- **garantire il 'diritto di ogni cittadino all'accesso ai saperi e ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del digitale per la piena titolarità del patrimonio culturale'**;
- diffondere la **conoscenza e l'utilizzazione degli** strumenti di comunicazione in rete, attraverso la **partecipazione pratica** alla Settimana delle Culture Digitali, al Concorso e all'#HackCultura2019;
- promuovere **iniziative** per favorire **engagement, titolarità individuale e collettiva sul patrimonio e sull'eredità culturale**;

- affrontare, mediante *l'uso consapevole del digitale* e con approcci innovativi, la conoscenza, la salvaguardia, e la valorizzazione dei luoghi della cultura con particolare riferimento al proprio territorio analizzato e rappresentato nel contesto europeo e mondiale;
- costruire *contest innovativi intorno a memoria, testimonianze, opere, prodotti culturali*;
- incrementare la consapevolezza dell'esistenza e del valore delle *culture digitali come risorsa e bene comune da conservare quale memoria del processo creativo della contemporaneità nello spazio e nel tempo*;
- aiutare i *giovani a orientarsi* durante la navigazione nell'oceano di opportunità offerte dalle nuove culture digitali;
- **promuovere la lingua italiana nel mondo, come lingua di Cultura.**

Al fine di chiarire le motivazioni e la natura delle iniziative, sono reperibili ai seguenti indirizzi di rete le **modalità** e i **regolamenti** di partecipazione rispettivamente per:

- **Settimana Culture digitali "A.Ruberti":** diculther.it/scud2019/,
- **Concorso "Crowddreaming":** diculther.it/crowddreaming2019/
- **#HackCultura2018:** diculther.it/hackcultura2019.it/

Carmine Marinucci



Segretario Generale DiCultHer