

# *Cultura digitale* *per* *un nuovo Bauhaus* *europeo*

*In Italia, in collaborazione e con il Patrocinio di:*

Associazione DiCultHer Faro Sicilia, Associazione DiCultHer Faro Molise, Rete di Scuole Faro-Abruzzo, Fondazione Italia Patria della Bellezza, Stati Generali delle Donne, Istituto Centrale Catalogo Unico (ICCU), INDIRE, Campus Orienta - Il Salone dello Studente, PCE-Erasmus +, Associazione di Genova, Movimento Europeo-Italia, Festival della Filosofia in Magna Grecia, Cultura Italiae, PA Social, Associazione Civita, Media 2000-Osservatorio TuttiMedia, LutinX, Centro creativo degli Anziani di Colle Oppio (RM), InternationalWebPost, Regional-radio.

## **PROGRAMMA 2022-23 - KEY WORDS**

**il capitale immateriale e l'educazione**



[www.diculther.it](http://www.diculther.it)



Digital Cultural Heritage School



diculther.school

**LUGLIO/AGOSTO 2022**



*un nuovo Bauhaus europeo*

Ursula von der Leyen, Roma, 12 giugno 2022

## Contesto

**Cultura digitale** come priorità dell'Associazione #DiCultHer<sup>1</sup> per sostenere un uso profondo e innovativo della cultura, per educare al e con il Patrimonio culturale, per integrare punti di vista differenti sulla realtà, per produrre un pensiero critico e un impegno responsabile e adeguato a rispondere alle sfide della modernità in relazione del nuovo Bauhaus Europeo (NEB) che mostra la direzione per la transizione sostenibile dell'Europa. **La Cultura digitale e NEB**, valenza metodologica, strutturale e di contesto, all'interno della quale avviare una nuova ermeneutica per la coesione sociale e la promozione delle diversità, l'innovazione socialmente sostenibile, la promozione della salute e del benessere e l'educazione inclusiva. **La Cultura digitale e NEB** per favorire l'emergere di occasioni strategiche di riorganizzazione dei saperi, di apertura alle entità e ai nuovi contenuti, di accesso alle forme stesse del contemporaneo, nonché una opportunità per restituire ai nostri giovani la piena consapevolezza **del loro ruolo** nella modernità, essenziale nel raggiungere obiettivi di sostenibilità, attraverso un processo che pone al centro la loro 'creatività' e, soprattutto per **renderli protagonisti nei processi di costruzione identitaria e di cittadinanza attiva europea**. Un protagonismo per **l'esercizio del diritto alla cultura, del diritto all'istruzione, del diritto all'innovazione** affinché queste capacità e abilità siano conseguite nello spazio formativo/educativo scolastico quale **irrinunciabile azione per una "appropriazione culturale"** dei territori di riferimento di ognuno e della **"formazione alla cittadinanza"**.

---

<sup>1</sup> **Associazione Internazionale per la promozione della Cultura Digitale - #DiCultHer**. C.F. **97835960580**, PIC **902865525**. Sede in Via Giulio Sacchetti, 22 -00167 Roma. PEC: [diculther@pec.it](mailto:diculther@pec.it) - [www.diculther.it](http://www.diculther.it)

L'Associazione, nata nel marzo 2015, non ha finalità di lucro e in coerenza con l'art.5 del D.lgs.117/2017 (Codice del Terzo Settore) persegue finalità di interesse generale, con riferimento in particolare all'obiettivo di attuare azioni di interscambio culturale, scientifico, tecnologico e organizzativo per la promozione della **Cultura Digitale e della Titolarità culturale** in Italia e a livello internazionale. #DiCultHer è nata per promuovere e consolidare una cultura dell'innovazione digitale sulle problematiche legate all'educazione al e con il Patrimonio culturale e per sostenere i Diritti all'educazione, all'accesso ai saperi, il diritto all'innovazione e il diritto ad Internet, attraverso un'ampia pianificazione di attività educative condivise sul piano regionale, nazionale e internazionale. #DiCultHer promuove sul piano nazionale iniziative di supporto e promozione della cultura digitale ed ha attivi numerosi Accordi Quadro con rilevanti organizzazioni di ricerca e culturali, nonché con organismi centrali del Ministero della Cultura (MiC) e tra la DG Educazione e Ricerca del MiC per l'attuazione del Piano Nazionale per l'Educazione al Patrimonio Culturale. Ha rapporti di collaborazione con alcuni Uffici Scolastici Regionali e con INDIRE. Ho Promosso inoltre varie Associazioni territoriali per l'attuazione della Convenzione di Faro in Molise, Sicilia, Puglia, Calabria, Abruzzo. #DiCultHer ha avviato nel corso degli ultimi cinque anni la programmazione di una serie di iniziative per riflettere insieme sulle culture digitali quali identità culturali della contemporaneità, mobilitando tutte le energie intellettuali del Paese per co-creare e consolidare una cultura digitale condivisa, fondata sulla conoscenza dell'ecosistema digitale e delle sue opportunità e criticità connesse all'uso responsabile del digitale per la salvaguardia e la valorizzazione del patrimonio culturale e dei luoghi della cultura, centrate sull'engagement delle fasce giovani della popolazione per *"farsi carico"* di tali patrimoni. In questa direzione, tutto l'impianto progettuale di #DiCultHer, punta al protagonismo del Corpo docente e delle giovani generazioni nei processi di valorizzazione dei patrimoni culturali materiali, ma anche degli insiemi di pratiche e saperi immateriali che determinano il senso di appartenenza ai luoghi, l'impegno nella cura dei beni comuni, la responsabilità verso i paesaggi condivisi, il rispetto della molteplice e caleidoscopica ricchezza dei modi di abitare il mondo e di fare comunità.

**“Titolarità culturale”** come obiettivo e come prospettiva della conoscenza e presa in carico dei patrimoni culturali di ognuno, tanto a livello territoriale che a più ampio raggio, indispensabile per definire il processo, e la condizione che ne deriva, in cui individui e comunità acquisiscono una progressiva consapevolezza dei loro diritti e dei loro doveri e attuano una presa in carico dell’eredità culturale che ricevono dal passato, superando la posizione di ‘fruitori’ del patrimonio, verso un ruolo di attivo, partecipativo, della promozione della sua tutela e della sua valorizzazione.

**Cultura digitale e NEB** per *“garantire a tutte le studentesse e a tutti gli studenti le competenze chiave per affrontare i cambiamenti e le sfide del loro presente, per proiettarli al meglio nel futuro, per diventare cittadine e cittadini attivi e consapevoli, capaci di condividere valori comuni e di confrontarsi positivamente con l’altro”* anche ai fini di realizzare quei nuovi **“spazi di apprendimento”** intesi come **agorà virtuali dell’innovazione pedagogica per il NEB**, da più parti evocati ed auspicati. ([Carta di Pietrelcina ed. 2019](#) e [Manifesto Ventotene Digitale<sup>2</sup>](#)).

**La Scuola.** *Carta di Pietrelcina e Manifesto Ventotene digitale* riconoscono nella partecipazione il segno di una Scuola dinamica e nel digitale il ruolo di strumento del Contemporaneo, per raccogliere l’eredità storica dell’Unione, rimodellata dalla creatività delle nuove generazioni e dal coinvolgimento consapevole delle comunità patrimoniali nello spirito della Convenzione di Faro, come una delle fonti di conoscenza necessarie per i cittadini europei del presente e del futuro. Un nuovo insieme di competenze per garantire anche la conservazione, valorizzazione e promozione del proprio patrimonio culturale (anche digitale), garantendone altresì la sua trasferibilità alle nuove generazioni.

1. **Roma, 12 giugno 2022.** Questo contributo alla discussione aperta dalla Presidente della Commissione europea Ursula von der Leyen per [un nuovo Bauhaus europeo](#) e rilanciata con la prima edizione del New European Bauhaus Festival con l’obiettivo di riunire *“persone di ogni ceto sociale per esplorare, discutere e plasmare un futuro bello, sostenibile e inclusivo”*.

---

<sup>2</sup> Già l’elaborazione del “Manifesto Ventotene Digitale, redatto nel 2017 quale contributo della rete #DiCultHer all’anno europeo delCH (2018) segnò un momento rilevante di riflessione sui temi del Digital Cultural Heritage, sintetizzati nelle sfide e le azioni nella Carta di Pietrelcina, sul ruolo della Cultura per lo sviluppo. La revisione del Manifesto è partita da queste riflessioni, e, nell’anniversario degli ottanta anni dal Progetto di Manifesto *“Per un’Europa libera e unita”* di Spinelli-Rossi, abbiamo ripreso in mano il testo del 2017 del Manifesto, perché, ancorché quel testo fosse fortemente orientato a contribuire all’anno europeo del 2018, conteneva in nuce tutta una serie di orientamenti, resi poi palesi da un lato con la ratifica della **Convenzione di Faro**, dall’altro dalle rilevanti riflessioni in atto innescate in ambito europeo dalla presidente della Commissione europea per un **nuovo Bauhaus europeo**, e dalla Commissione dell’UE con la **Conferenza sul Futuro dell’Europa**.

La revisione del Manifesto sottolinea il ruolo del digitale nello sviluppo dell’Unione e il Manifesto rappresenta il contributo della rete DiCultHer e dei suoi partner alla **nuova Europa**, ma anche un’ulteriore occasione per promuovere e consolidare la diffusione di una cultura digitale omogenea e condivisa, fondata sulla conoscenza di questo strumento e delle sue criticità, adatta a restituire ai cittadini nella fase di formazione e di educazione permanente la consapevolezza della titolarità del proprio patrimonio. **In questa direzione**, il documento *Ventotene digitale* riconosce nella partecipazione il segno di una Scuola dinamica e nel digitale il ruolo di strumento del Contemporaneo. È lo strumento adatto a raccogliere l’eredità storica dell’Unione, rimodellata dalla creatività delle nuove generazioni e dal coinvolgimento delle comunità patrimoniali nello spirito della Convenzione di Faro. Il documento si propone di contribuire alla promozione e al sostegno di una cultura digitale come una delle fonti di conoscenza necessarie per i cittadini europei del presente e del futuro. Un nuovo insieme di competenze per garantire anche la conservazione, valorizzazione e promozione del patrimonio culturale digitale anche per la sua trasferibilità alle nuove generazioni. Il documento lavora ad un piano di innovazione dell’educazione al patrimonio nelle sue forme e articolazioni: storico, scientifico, paesaggistico, artistico, etno-antropologico, orientato sull’impegno della popolazione europea in fase di formazione che deve farsi carico dei propri territori e **tutte le fasi dell’istruzione richiedono ora una visione e progettazione sinergica dell’uso del digitale**, in quanto il digitale sta assumendo valenza metodologica, strutturale e di contesto, all’interno della quale avviare una nuova ermeneutica della Cultura e dell’Eredità Culturale.

Durante la cerimonia inaugurale al Museo d'arte contemporanea MAXXI Ursula von der Leyen ha sottolineato il ruolo del Festival dedicato al New European Bauhaus (NEB), il movimento creativo e transdisciplinare per guidare le società europee su tre valori: **sostenibilità** (gli obiettivi climatici e la circolarità, l'inquinamento e la biodiversità), **qualità** (l'esperienza, lo stile, la funzionalità), **inclusione** (la valorizzazione della diversità, la garanzia dell'accessibilità, culturale ed economica).

- Roma, 9 maggio 2022, Festa dell'Europa.** Nel corso dell'avvio della 7a Settimana delle Culture Digitali "Antonio Ruberti" (9-14 maggio 2022), l'Associazione #DiCultHer ha presentato le attività svolte e programmate nell'anno scolastico 2021-22 per sottolineare il ruolo del digitale nello sviluppo dell'Unione sulla linea del Manifesto "Per un'Europa libera e unita" di Spinelli-Rossi, della *Convenzione di Faro*, del *Manifesto Ventotene Digitale* e della *Carta di Pietrelcina* per l'educazione all'eredità culturale (2019).
- Per rileggere, ampliare, diffondere.** Questi documenti hanno sottolineato il ruolo del digitale nello sviluppo dell'Unione e richiedono un ulteriore momento di riflessione per la promozione di azioni che pongano la Cultura al centro del NEB e dell'Europa come bene comune, fondamento di coesione sociale, legate alla ricerca, all'alta formazione e all'educazione scolastica.


La rilettura in ambiente scolastico di questi documenti segnala le iniziative che hanno definito le culture digitali come campi cognitivi adatti a rafforzare la coesione sociale e promuovere la condivisione di valori, occasione per consolidare la diffusione del digitale in modo omogeneo e condivisa, delle tecnologie e delle loro opportunità, del valore aggregante ed inclusivo delle culture locali, passaggi necessari per una comune cultura europea.


Le attività 2021-2022 hanno ascoltato le comunità educanti favorendo la partecipazione a contesti e dialoghi, dibattiti e discussioni su quel che i cittadini si aspettano dall'UE e su come possono contribuire per realizzare *"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"*.

- Resistenza, resilienza.** Nelle difficoltà del 2020-2021-22 abbiamo visto la capacità di resistenza e resilienza alle problematiche poste dalla pandemia e dalla guerra. Sono segnali da valorizzare e da coltivare: **ravvivano il senso di appartenenza ad una comunità dei cittadini europei**. Il capitale umano, fatto di conoscenze e competenze, di valori e principi, di slancio e compassione, esempio e testimonianza appare la strada per costruire il dopo, che è un punto di svolta verso un futuro sostenibile, inclusivo, socialmente equo. **I documenti che #DiCultHer ha fatto circolare in Italia in questi ultimi anni** rappresentano lo scenario culturale di riferimento per la programmazione delle attività del prossimo anno scolastico e gli obiettivi della titolarità culturale partecipata all'Europa per un NEB, a partire dalla Cultura digitale come bene comune.
- Il piano 2022-2023** è costituito da iniziative già sperimentate da #DiCultHer nel corso degli ultimi anni, di diverso livello e struttura ma tutte orientate alle Comunità educanti, scientifiche, sociali, del volontariato, dei media, ecc. per stimolare riflessioni su questi temi e per dare valore e senso alla realtà che ci circonda e per favorire lo sviluppo di processi cognitivi in grado di promuovere

personalità creative, aperte alla complessità grazie all'attenzione posta all'integrazione e allo scambio di esperienze al livello territoriale, nazionale ed europeo.

Di seguito le iniziative che caratterizzano la programmazione in Italia delle attività per il prossimo anno scolastico promosse dall'Associazione #DiCultHer, **integrate (con il simbolo dell'Europa) con le proposte di estensione a livello europeo, nella visione del NEB** "per esplorare, discutere e plasmare un futuro bello, sostenibile e inclusivo".

 **Settimana delle Culture Digitali "A. Ruberti", (8-13 maggio 2023)<sup>3</sup>, ottava edizione./ Digital NEB WEEK. Prima Settimana Europea delle Culture digitali "A. Ruberti".**

 **#HackCultura2023,<sup>4</sup> l'Hackathon delle studentesse e degli studenti per lo sviluppo della Cultura digitale e la "titolarità culturale" (quinta edizione). /#HackNEB2023. Primo Hackathon europeo delle studentesse e degli studenti per lo sviluppo della Cultura digitale e la "titolarità culturale".**


---

**3** Le Settimane delle Culture Digitali sono organizzate sul modello delle prime (1991) Settimane della Cultura scientifica promosse in Italia dal Ministro della Ricerca e dell'Università Antonio Ruberti.

È stato questo il primo passo di un cammino di diffusione della cultura scientifica proseguito in ambito europeo nella sua funzione di Commissario europeo per la scienza, la ricerca e lo sviluppo tecnologico e l'educazione, con l'istituzione della *Settimana Europea della cultura scientifica (1993)*, raccordando analoghe iniziative di altri Paesi. In questo video <https://youtu.be/JWsro8z6Hpk>, è possibile ascoltare una intervista al Prof. Ruberti che annuncia le motivazioni di questa iniziativa. *Per questi motivi abbiamo dedicato la Settimana delle Culture Digitali ad Antonio Ruberti, quale atto naturale per #DiCultHer e ha voluto assumere il significato di raccordo e di continuità tra il grato ricordo per una vita dedicata interamente alla Scienza e alla diffusione della cultura scientifica e l'attuale apertura verso il paradigma digitale che, sempre di più e più profondamente, influisce sul nostro modo di vivere e di pensare la cultura.*


**4** Anche questa quinta edizione di #HackCultura si colloca in un contesto di *proposte progettuali di metodologie innovative per la promozione della Cultura digitale e la valorizzazione del patrimonio culturale – 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 "prenderci in carico" il proprio patrimonio come complesso di risorse di cui aver cura a livello individuale e come comunità. Per l'individuazione delle SFIDE di #HackCultura si è cercato di proporre obiettivi con una rilevanza "a lungo termine" per i quali l'occasione di #HackCultura2023 possa costituire solo un passo in un percorso più ampio che prevede la costruzione di "contenitori di patrimoni digitali scolastici" stabili. Per la realizzazione delle SFIDE, #DiCultHer metterà a disposizione di docenti, studentesse e studenti momenti di approfondimento, costituiti da webinar, tutti i venerdì pomeriggio da ottobre 2022 a maggio 2023. Di seguito l'elenco delle SFIDE i cui regolamenti saranno descritti nelle singole pagine di approfondimento delle sfide stesse. Naturalmente, tutte le sfide sono **CORRELATE tra di loro negli obiettivi e nel metodo di lavoro.**

- SFIDA 1: **Riuso di contenuti digitali aperti**
- SFIDA 2: **Laboratori creativi di Umanesimo Solidale**
- SFIDA 3: **Da un oggetto racconta la tua scuola**
- SFIDA 4: **Scopri il patrimonio della tua scuola**
- SFIDA 5: **#itinerarioBellezza – Racconta la tua terra**
- SFIDA 6: **Adotta uno dei Goals dell'Agenda 2030 delle NU**
- SFIDA 7: **La grande scrittura. Mille mani per una storia**
- SFIDA 8: **L'Europa. "La nuova Città del Sole"**
- SFIDA 9: **Moda e Patrimonio culturale**
- SFIDA 10: **"La Panchina Rossa".**
- SFIDA 11: **"NFT-Art"**
- SFIDA 12: **NEB-rapporto Uomo-Terra**, per immaginare, co-progettare, realizzare e implementare prodotti culturali digitali che coniughino estetica, sostenibilità e inclusione.

 [Rassegna dei prodotti digitali realizzati dalle Scuole “R. De Ruggieri” on line e a Matera \(12-13 maggio 2023, quinta Edizione\)<sup>5</sup>](#) / **Prima #Rassegna europea dei prodotti digitali realizzati dalle Scuole europee che hanno partecipato ad #HackNeb2023.**

 [Serie di Webinar](#) di accompagnamento e approfondimento delle tematiche proposte per questa programmazione annuale (da ottobre 2022 a maggio 2023).

 [Terza edizione della Festa dell'Europa](#) (9 Maggio 2023)<sup>6</sup>.

 [#NEBGenderSchool. A Scuola di Genere: Educare alla Parità e alla non violenza.](#)<sup>7</sup> Per sostenere l'integrazione della dimensione di genere in tutte le politiche dell'Unione e per porre il tema dell'educazione alla parità al centro del dibattito pubblico e culturale in Europa.

---

<sup>5</sup> Rassegna dei prodotti digitali realizzati dalle scuole italiane “R. De Ruggieri” dal titolo **NOVA MAGNA GRAECIA: L'OCCASIONE DIGITALE PER LA CULTURA E IL MEZZOGIORNO D'EUROPA.**

La quinta edizione della Rassegna si svolgerà dal **12 al 13 maggio 2023** durante l'Ottava Settimana delle Culture Digitali “A. Ruberti” (vedi). Nel corso della Rassegna saranno presentati da parte dei Team scolastici i progetti e i prodotti culturali digitali realizzati a seguito della partecipazione alle SFIDE di **#HackCultura2023** (<https://www.diculther.it/hackcultura2023-lhackathon-delle-studentesse-e-degli-studenti-per-la-titolarita-culturale/>)

Una **RASSEGNA** quindi per **dare voce e attenzione al protagonismo dei nostri ragazzi** che hanno raccolto le sfide di **#HackCultura2023**. L'obiettivo della **#Rassegna2023** è quello di proseguire un percorso avviato nel corso della *prima* Rassegna tenutasi nell'Aprile 2019, promossa da **#DiCultHer** per la costruzione di **“contenitori di patrimoni digitali scolastici”** stabili e di riferimento per il mondo della Scuola, in collaborazione con le Istituzioni nazionali ed europee preposte alla conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale digitale. **La #Rassegna2023**, proporrà pertanto i risultati della partecipazione alle varie SFIDE di **#HackCultura2023** per facilitare lo sviluppo di competenze complesse e trasversali e per ribadire e sostenere **l'autonomia delle istituzioni scolastiche anche in questo settore «quale laboratorio permanente di ricerca, sperimentazione ed innovazione didattica, orientata verso l'educazione alla cittadinanza attiva, per garantire il diritto allo studio, le pari opportunità di successo formativo e di istruzione permanente dei cittadini».**

<sup>6</sup> Come per le precedenti due Edizioni della Festa dell'Europa, coincidenti tra l'altro con le varie edizioni delle Settimane della Cultura Digitale A. Ruberti, per l'edizione del 9 maggio 2023 il programma della giornata prevede, *così come già sperimentato nella edizione del 9 maggio 2022* (<https://www.diculther.it/festa-delleuropa-9-maggio-2022/>), due momenti. Al mattino il dialogo con e tra le Istituzioni sul tema: *Cultura Digitale come fattore di sviluppo del Paese e dell'Europa per un nuovo Bauhaus europeo. Nella sessione pomeridiana il dialogo con i progetti culturali di interesse europeo, tra le esperienze in attuazione della Convenzione di Faro e la sua contestualizzazione nell'era digitale, per riflettere insieme sulle culture digitali e il loro ruolo per sostenere le identità culturali nazionali ed europee.* In particolare, nella sessione pomeridiana verranno presentati i risultati della partecipazione alle **Sfide di #HackCultura2023** riguardanti l'Europa, ed in particolare la SFIDA **“Mille mani per una storia”** e la SFIDA, **“L'Europa, la nuova città del sole”**.

<sup>7</sup> Si tratta di un progetto “trasversale” a tutte le attività di **#DiCultHer**, per sostenere l'integrazione della dimensione di genere in tutte le nostre attività. Con il progetto, assieme ad una pluralità di qualificati partner, stiamo affrontando il tema della parità e della violenza a vari livelli di approfondimento, chiedendo alle nostre studentesse e ai nostri studenti di essere protagonisti/i delle nostre azioni, ed in particolare della SFIDA n. 10 di **#HackCultura** **“La Panchina Rossa”** 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 partecipando alla SFIDA n. 6 **“Adotta un Goal dell'Agenda 2030 delle NU”** per una “cittadinanza del mondo” 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”. Un punto centrale del Progetto sarà l'ulteriore riflessione sulle **Digital STEAM (Digital Science, Humanities, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)** quale innovativo approccio valoriale necessario ai nostri giovani per acquisire le nuove conoscenze e competenze della contemporaneità, allineate alla rapidità evolutiva che caratterizza il Ventunesimo secolo. Una sfida **tra creatività digitale, arte e Humanities e tra imprenditorialità, sviluppo e lavoro**, da affrontare favorendo l'introduzione al pensiero logico, probabilistico e computazionale e la familiarizzazione con gli aspetti operativi delle tecnologie informatiche. **Una sfida per sostenere il passaggio “from STEM to STEAM”**, con l'ulteriore integrazione della lettera “H” di “Humanities”, **che rimodula le STEAM in “STEAM”**, quale la naturale evoluzione indispensabile a favorire un approccio che pone **alla base dell'innovazione la rimozione delle barriere disciplinari**, per guidare l'attitudine al cambiamento verso la consapevolezza che il digitale, dopo esserne stato una formidabile leva, può diventarne il motore alimentato da un'energia realmente sostenibile: **la conoscenza.**

-  **Sostegno alla nascita [Associazioni/Comunità patrimoniali DiCultHer Faro europee](#) con lo scopo di fare rete e promuovere “comunità patrimoniali” sia sui territori europei, sia in ambiti specifici rilevanti (Moda, Designer, ...).**
-  **Apertura della [RIVISTA Culture Digitali](#) all’Europa e al NEB in particolare.**
-  **[#NEBDiCultHer School TV](#)<sup>8</sup>.**
-  **[Revisione Carta di Pietrelcina per l’educazione al Patrimonio Culturale digitale](#)<sup>9</sup>.**
-  **[Sviluppo di un quadro di conoscenze e competenze per l’insegnamento della “cultura europea”](#).**
-  **[Concorso-Sfida di #HackCultura2023 su NFT-Art](#)<sup>10</sup>**
-  **[La grande scrittura. Mille mani per una storia](#)<sup>11</sup> - SFIDA n. 7 di #HackCultura2023.**

<sup>8</sup> DiCultHer School TV è un progetto editoriale che affianca le attività della rivista “[Culture Digitali](#)” per creare conoscenze e competenze consapevoli trasversali, abilitate a partecipare attivamente ai processi di innovazione digitale, attraverso la ‘creatività’ dei giovani e dei loro docenti, per “raccontare” mediante un uso consapevole del digitale, la **Bellezza e l’identità dei nostri territori e dei luoghi di storie, tradizioni e cultura**, attraverso un **Format comunicativo** condiviso. Il punto di partenza dell’iniziativa saranno le attività di #DiCultHer ed in particolare i risultati della partecipazione delle scuole alle varie edizioni di #HackCultura nonché alla **Rassegna dei prodotti realizzati dalle scuole italiane** (<https://www.diculther.it/quinta-rassegna-online-dei-prodotti-digitali-realizzati-sui-temi-del-patrimonio-culturale-dalle-scuole-italiane-raffaello-de-ruggieri/>)che annualmente #DiCultHer promuove e realizza. Partendo dall’esperienza dei primi numeri del **TG CultHer** promossi da #DiCultHer negli anni passati, il nuovo **DiCultHer School TV** implementerà la collaborazione con le **Redazioni scolastiche** territoriali produttrici di contenuti multimediali, condividendone gli obiettivi e le modalità operative, ponendo al centro delle attività la ‘creatività’ dei giovani per *“garantire a tutte le studentesse e a tutti gli studenti le competenze chiave per affrontare i cambiamenti e le sfide del loro presente, per proiettarsi al meglio nel futuro, per diventare cittadine e cittadini attivi e consapevoli, capaci di condividere valori comuni e di confrontarsi positivamente con l’altro”*.

<sup>9</sup> Per #DiCultHer e le organizzazioni culturali partner, la “**Carta di Pietrelcina**” ha rappresentato e rappresenta, al pari del Manifesto Ventotene Digitale il documento di riferimento per l’attuazione dell’azione nel campo dell’Educazione e della formazione **AL E CON IL** Patrimonio culturale digitale. Dal 2019, anche a seguito delle rilevanti emergenze sanitarie subite e al ruolo che il digitale ha avuto per mitigare tali emergenze, abbiamo avviato, con l’obiettivo di presentare la **nuova Carta di Pietrelcina** durante l’ottava Settimana delle culture digitali (8-13 maggio 2023), la revisione di tale importante atto di indirizzo (almeno per #DiCultHer).

La revisione, di cui al Docs google <https://docs.google.com/document/d/1J9Nq2j9AH9jQmdUvEBEXkcZITZ9P2qqUXsQvePmtgLA/edit>, tiene conto di numerose esigenze e, soprattutto di una visione nuova dell’Europa, anche come conseguenza della pandemia e della guerra in atto. IL DOCUMENTO IN QUESTIONE RAPPRESENTA OGGI UN DOCUMENTO IN BOZZA, SUSCETTIBILE DI INTEGRAZIONI, REVISIONI, ECC. Siamo convinti che affinché la transizione verso la sostenibilità diventi un obiettivo condiviso e partecipato è necessario un approccio olistico che promuova l’interazione tra diverse ottiche disciplinari e, in queste prospettive, la cultura e il digitale rappresentano i pilastri principali dello sviluppo sostenibile nella concezione del NEB, ma anche l’ambito nel quale si ridefiniscono valori e aspettative riguardanti il benessere, la qualità della vita e l’uso delle risorse. L’obiettivo della nostra Associazione #DiCultHer, è quello di realizzare una “Carta”/“Guida” che sia di supporto culturale alle politiche educative di sostenibilità e resilienza, capaci di innescare la comprensione e, al contempo, capace di valorizzare le dinamiche inter e transculturali per la costruzione di una società consapevole, solidale, inclusiva e sostenibile e per lo sviluppo di efficaci modelli comunicativi, e non solo.

<sup>10</sup> Strettamente connesso alla sperimentazione del #DicultherDigitalBadge e all’evoluzione e allo sviluppo delle tecnologie blockchain, #DiCultHer, assieme al partner LuTiX, promuove per l’a.s. 2022-23, il Concorso/SFIDA all’interno di #HackCultura2023, **NFT-Art** per avvicinare studentesse e studenti alla **Crypto Art**, e alla produzione in articolare di opere d’arte certificate con NFT.

<sup>11</sup> La SFIDA n. 7 promuove l’educazione alla lettura e alla scrittura “collettiva” per trasformare queste pratiche in un atto creativo.

## [#NEB\(DiCultHer\)DigitalBadge<sup>12</sup>](#).

- [100 anni dalla nascita di Don Milani.](#)
- [“Dialoghi” di Storia tra due sponde: l’Italia/Europa e il Brasile.](#)
- [Moda e Patrimonio culturale.](#)
- [#NEBPCTO](#)
- [#NEBDiCampus](#), per l’orientamento agli studi e lavoro sui temi della “Cultura Digitale”.
- [#MicroFinanceNEB](#) per l’avvio di programmi di microcredito e diffusione della cultura della microfinanza per la creazione e lo sviluppo delle imprese culturali e creative, con particolare riferimento al NEB, in collaborazione con l’Ente Nazionale per il Microcredito.

### CHE COSA METTE A DISPOSIZIONE #DICULTHER DEL PROGETTO “CULTURA DIGITALE E NEB”

Nelle precedenti due edizioni, abbiamo raccolto testimonianze di contenuti creativi dai nostri giovani e, allo stesso tempo, abbiamo potuto verificare il ruolo che il digitale ha assunto e sta assumendo dal punto di vista metodologico, epistemologico e di contesto nella strutturazione della nuova **Cultura Digitale**, *per sostenere il diritto all’istruzione, il diritto all’accesso ai saperi, il diritto ad internet e il diritto alla cultura, nell’ottica di una comunicazione eticamente efficace.*

Con la Sfida relativo al 2022-23 si prosegue la realizzazione di “Romanzi” collettivi a partire da un **incipit** per orientare studentesse e studenti alla scrittura nel contesto dei contenuti del **Manifesto Ventotene Digitale, dell’Europa e del NEB in particolare.**

L’obiettivo è quello di aiutare studentesse e studenti ad affrontare un tema complesso scelto per stimolare la sensibilità dei nostri ragazzi alla **scrittura creativa “collettiva” “a più mani” sul tema dell’Europa come “bene comune”** per una **“appropriazione culturale”** nei confronti della **“formazione alla cittadinanza europea”** e per sostenere gli attuali e futuri processi partecipativi all’interno del mondo scolastico.

La Sfida si rivolge prioritariamente alle classi di studenti appartenenti al ciclo **“Scuole Secondarie di II grado”**, suddivise in almeno tre **“Team della scrittura”**. Ogni Team della scrittura avrà il compito di scrivere una parte del “Romanzo” per poi affidarla alle classi successive le quali decideranno il prosieguo della storia. Per le edizioni 2020-21 e 2021-22 i saggi sono stati pubblicati in allegato alla Rivista di #DiCultHer **“Culture Digitali”**.

I tre romanzi vincitori dell’edizione 2020-21, sono stati premiati al salone del libro di Torino nell’ottobre 2021 e sono pubblicati in allegato alla rivista:

- 1) “IL DOPPIO BINARIO” <https://www.diculther.it/rivista/allegato-1-romanzo-il-doppio-binario/>
- 2) “MARE INCROCIATO” <https://www.diculther.it/rivista/allegato-2-romanzo-mare-incrociato/>
- 3) “SAI DOVE SEI” <https://www.diculther.it/rivista/allegato-3-romanzo-sai-dove-sei/>

Per l’Edizione 2021-22 i vincitori sono stati i rappresentanti di quattro licei italiani all’estero con il Romanzo **“L’EUROPA DEI GIOVANI IN UN’AVVENTURA”** (<https://www.diculther.it/rivista/allegato-1-romanzo-leuropa-dei-giovani-in-un'avventura/>)

<sup>12</sup> Il **“#DICULTHERDIGITALBADGE”** rappresenta uno strumento essenziale per la certificazione delle #microcredenziali derivanti dalla partecipazione alle numerose attività promosse da #DiCultHer (Webinar, partecipazione ad #HackCultura, Settimane della Cultura Digitale, alla rivista Culture digitali, ecc.). Il Badge, finalizzato all’implementazione di un approccio europeo condiviso alle microcredenziali per l’apprendimento permanente, ha l’obiettivo di consentire la partecipazione attiva delle Comunità di riferimento alle **attività DiCultHer**, riconoscendo loro le competenze acquisite, per il loro sviluppo personale, sociale e professionale. Il Badge, parte essenziale del protocollo **EdVerso**, nasce con l’obiettivo di pervenire ad un sistema condiviso per la valorizzazione delle Competenze, dei Crediti e delle Professionalità acquisiti nel settore dell’educazione, della formazione della cultura. E’ parte di un percorso avviato il 2 settembre 2019 a **Matera** (<https://www.diculther.it/blog/2019/08/24/educazione-alleredita-culturale-digitale-dalla-piattaforma-blockchain-lrxcultura-alla-cartadipietrelcina/>) dalla nostra Associazione #Diculther e della **LutinX** (ex Lirax) – società innovativa americana nel settore della Blockchain.



- a) **Esperienza** nella progettazione, promozione e attuazione delle iniziative #DiCultHer attive dal 2015 ad oggi;
- b) **Una direzione italiana del progetto;**
- c) **Un coordinatore italiano per ogni iniziativa proposta;**
- d) **Uno staff di collaboratori italiani per ogni iniziativa proposta;**
- e) **Grafico e web master per ottimizzare ed integrare la comunicazione, d'intesa con lo staff NEB;**
- f) **Un network** consolidato di istituzioni/organizzazioni culturali principalmente attive in Italia sui temi della Cultura e della Cultura Digitale in particolare;
- g) **Un Comitato Scientifico e redazionale** della Rivista "Culture Digitali", costituito dal circa centocinquanta esperti;
- h) **Una organizzazione** su alcuni territori nazionale costituita da "Poli" territoriali di coordinamento e attuazione di attività #DiCultHer (Molise, Sicilia, Puglia, Basilicata, Calabria, Abruzzo);
- i) **Accordi/protocolli d'intesa** con alcune Istituzioni culturali (INDIRE, ICCU-MiC, ICBSM-MiC, USR Molise, Basilicata e Calabria);

## TEMPI

- a) Conferenza Stampa fine **ottobre inizio novembre 2022;**
- b) Progettazione e realizzazione degli spazi web e dei "Moduli" per raccogliere le adesioni e le partecipazioni alle iniziative proposte, attraverso la Piattaforma europea multilingue in uso per il NEB per fine **ottobre inizio novembre 2022;**
- c) Presentazione dei lavori durante la prima #Rassegna **europea** dei prodotti digitali realizzati dalle Scuole che hanno partecipato ad **#HackNeb2023 (maggio 2023)**

**IN PARTICOLARE, PER #HackNEB2023, a cui sono invitati a partecipare tutte le studentesse e tutti gli studenti delle scuole europee** di ogni ordine e grado, si prevede:

- ✓ Il lancio di **#HackNEB2023** all'inizio dell'Anno Scolastico 2022-2023 per consentire a tutte le scuole di programmare per l'anno scolastico 2022-2023 la partecipazione all'iniziativa in modo da poter presentarne i risultati in occasione:
  - della **Digital NEB WEEK. Prima Settimana Europea delle Culture digitali "A. Ruberti"** che prevede eventi in tutta Europa;
  - **Prima #Rassegna europea dei prodotti digitali realizzati dalle Scuole che hanno partecipato ad #HackNeb2023.**

**Che cosa devono presentare le studentesse/studenti che partecipano alle SFIDE di #HackNEB2023?**

Produzione di un **RISULTATO**, appartenente ad una delle seguenti tipologie:

- **servizi e/o prodotti** (soluzioni, percorsi, video, audioguide, oggetti multimediali, installazioni AR, etc.)
- **strumenti** (applicazioni, dispositivi, etc.)
- **metodi e strumenti** per favorire l'approccio più ampio di pubblico (con attenzione all'inclusione dei 'non pubblici', 'Soggetti Fragili'...) al patrimonio culturale tangibile, intangibile, digitale
- **interventi innovativi** per mappare, rendere accessibile, sostenere, promuovere, valorizzare e monitorare il patrimonio culturale dei territori

**Attuazione #HackNEB2023 – Come e Quando:**

1. **Individuazione** della **SFIDA** accettata e del **RISULTATO** che si aspira a conseguire
2. **Iscrizione** di ciascun Team (ogni Scuola potrà proporre uno o più Team e partecipare ad una o più SFIDE) utilizzando il **MODULO** per l'iscrizione alle singole SFIDE,
3. **Attuazione** di **#HackNEB2023** per la realizzazione del **RISULTATO** da parte del Team scolastico **con la più ampia libertà di scelta di tempi e modi.**
4. **Trasmissione** del **RISULTATO** con una mail all'indirizzo [hackNEB@diculther.it](mailto:hackNEB@diculther.it) entro il giorno **30 aprile 2023** (se il **RISULTATO** è già pubblicato in rete va trasmesso il suo indirizzo, se il **RISULTATO** non è pubblicato in rete va trasmesso tramite un servizio di trasferimento File di grandi dimensioni).
5. **Presentazione on line del Risultato da parte del team di studentesse e studenti durante la Prima #Rassegna europea dei prodotti digitali realizzati dalle scuole che hanno partecipato ad #HackNeb2023.** La **Rassegna on line** sarà organizzata dalla Commissione/NEB/DiCultHer che prenderà contatto con i Docente/esperti che hanno seguito le studentesse e gli studenti nella realizzazione del "risultato" afferente alle singole SFIDE di #HackNeb2023.