

## VI edizione di [#hackCultura2024, l'hackathon delle studentesse e degli studenti](#)

### INVITO ALLA PARTECIPAZIONE ALLA SFIDA N. 6

#### "Adotta un Goal dell'Agenda 2030 delle NU per una "cittadinanza attiva del mondo"

"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" è il tema della **SFIDA n. 6** della 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.



Alla SFIDA N.6 <https://www.diculther.it/sfida-6-adotta-un-goals-dellagenda-2030-delle-nu/>)

attengono una pluralità di temi per una "cittadinanza del mondo" responsabile, legati al concetto di ecosistema globale, all'innovazione sociale, la crescita personale, ai temi dell'incontro, l'imprenditorialità, la sostenibilità ambientale, le

questioni di genere, parità. Tutti temi questi rappresentati nei 17 Goal dell'Agenda 2030 delle NU dove il successo di uno dipende dal successo degli altri e dove tutti e tutte siamo chiamati ad impegnarci a "lavorare insieme", in un approccio integrato, come preconditione necessaria, la sola che può dare i frutti desiderati per la vita del nostro pianeta, **non esiste un piano "B" perché non esiste un pianeta "B"**.



Non uno slogan, ma un presupposto indispensabile alla base di una visione e delle azioni di #DiCultHer nel nostro Paese che ci ha consentito di sollecitare Docenti e Studenti alla elaborazione di idee finalizzate a massimizzare il principio della "titolarità culturale" esercitata con diritto e la "presa in carico" di una responsabilità comune e condivisa rispetto a un bene comune, il patrimonio culturale, paesaggistico, ambientale dei territori di appartenenza, per attuare anche il principio del *mainstreaming* rispetto a genere e saperi e il *mainstreaming*

*dell'innovazione sociale* partendo dagli scenari e dalle prospettive offerte dall'uso "consapevole" del digitale nell'ambito dei 17 obiettivi dell'Agenda 2030.

Per #DiCultHer, #hackCultura2024, e la SFIDA n. 6 rappresentano 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 gli obiettivi e il contesto culturale di riferimento di questo rinnovato appuntamento culturale per il nostro sistema scolastico per sostenere il protagonismo delle nostre studentesse e dei nostri studenti sui temi della Cittadinanza, dell'educazione civica, la "Cultura

[hackcultura@diculther.it](mailto:hackcultura@diculther.it)

**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.

In questo paradigma, i diritti, la parità di genere e l’emancipazione di donne e ragazze, aspetti centrali dell’Agenda 2030, sia in quanto obiettivi a sé stante sia come questioni trasversale -al pari del digitale-, rappresentano 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* per far emergere dai ragazzi proposte dedicate alle Digital SHTEAM (*Science, Humanities, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*), quale nuovo approccio valoriale alla nuove competenze della contemporaneità: una sfida ben più ampia e strutturata di quella che il sentire comune sintetizza nell’uso critico della Rete, o nell’informatica partendo dalla creatività e dalla produzione di contenuti complessi e articolati all’interno dell’universo comunicativo digitale, nel quale a volte prevalgono granularità e frammentazione.

Questa **SFIDA n. 6** è dedicata agli obiettivi dell’Agenda 2030 e intende quindi porre al centro la creatività degli studenti che vi partecipano e **il ruolo e il valore che gli stessi ragazzi attribuiscono alla “Cultura Digitale”**, intesa come strumento principale per sviluppare la loro consapevolezza 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, 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 dei patrimoni di cui dispone l’umanità»*.

### Per partecipare

La SFIDA, come peraltro tutte le sfide di #HackCultura, **assolutamente GRATUITO**, basterà seguire le indicazioni a questo link: <https://www.diculther.it/sfida-6-adotta-un-goals-dellagenda-2030-delle-nu/>

**La scadenza per la presentazione del RISULTATO delle Sfide è il 20 aprile 2024.** E’ gradita, ai fini meramente organizzativi, l’iscrizione alla SFIDA entro il 30 gennaio 2024, all’indirizzo [hackcultura@diculther.it](mailto:hackcultura@diculther.it)

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” \(6-12 maggio 2024\)](#).