



DiCultHer
Digital Cultural Heritage School

Linee Educative DiCultHer

Avviso PON su Patrimonio Culturale, Artistico e Paesaggistico

Guida alla Progettazione

Versione 2 del 23 giugno 2017

Sommario

PER UNA SCUOLA PROTAGONISTA DELLA CULTURA NELL'ERA DIGITALE	4
Il perché di queste Linee Educative	6
Coinvolgimento dei giovani	6
Collegamento con iniziative DiCultHer	6
Coordinamento delle iniziative progettuali	7
Struttura del documento	8
Novità nella versione 2	8
Modello di intervento	10
L'Istituto nelle diverse tipologie di progetti	10
Individuazione della tematica del Progetto	10
Elementi caratteristici dei Progetti della Rete DiCultHer	11
Repository Attività Laboratoriali (RAL)	12
Repository Materiali e Strumenti Didattici (RMD)	12
Utilizzo della Guida in fase di progettazione	13
Indicazioni per le sezioni "Progetto" e "Caratteristiche del Progetto"	14
Paragrafo "Descrizione del Progetto"	14
Paragrafo "Obiettivi del Progetto"	14
Paragrafo "Coinvolgimento del territorio"	15
Paragrafo "Metodologie e innovatività"	15
Paragrafo "Promozione di una didattica attiva e laboratoriale"	16
Paragrafo "Promozione del valore sociale del Patrimonio"	16
Indicazioni per la sezione "Moduli Formativi"	17
Modulo Formativo Tipo	17
Obiettivi didattico-formativi del Modulo	18
Contenuti del Modulo	18
Modalità e Metodologie didattiche del Modulo	19
Risultati attesi del Modulo	21
Modalità di verifica e valutazione	21
Attività Laboratoriali innovative	22

Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	22
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	23
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	25
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	26
Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	26
Produzione artistica e culturale	27
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	28
ALLEGATO - Iniziative della Rete DiCultHer: SCUD e CONCORSO	29
Terza edizione della Settimana delle culture digitali "Antonio Ruberti" (9-14 aprile 2018) e Concorso "Crowd-dreaming: i giovani co-creano culture digitali"	29

1 PER UNA SCUOLA PROTAGONISTA DELLA CULTURA NELL'ERA DIGITALE

Ripartire dalla cultura come **bene comune** e come **condivisione**: è questo il messaggio forte che arriva dai risultati della Consultazione Pubblica a seguito della mozione *Safeguarding and enhancing Europe's Intangible Cultural Heritage* presentata l'11 luglio 2016 presso la sede dell'Istituto della Enciclopedia Treccani i cui risultati sono consultabili all'indirizzo di rete <http://www.diculther.eu/contributi-della-scuola-diculther/>.

Un messaggio che intercetta e identifica le istanze che hanno portato all'elaborazione e realizzazione del progetto #DiCultHer, una rete di circa settanta istituzioni pubbliche e private in Italia, i cui obiettivi sin dalla nascita ne hanno sotteso la programmazione e le azioni nel nostro Paese: **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 del patrimonio culturale e dei luoghi della cultura'**.

Obiettivi che si sostanziano nella convinzione che il patrimonio culturale, retaggio abilitante i processi di costruzione identitaria, di educazione alla cittadinanza e di promozione del dialogo interculturale, rappresenti sempre più un volano di sviluppo ed una risorsa strategica nel concorrere, anche attraverso il digitale inteso esso stesso come entità ormai di fatto e di diritto integrata in quel retaggio, a re-innovare le modalità di condivisione del sapere.

Una sfida che pone la cultura al centro di quel "progetto d'Europa" – anche rispetto al suo essere "bene comune" e dispositivo fondamentale di coesione sociale – in grado di modificarne la percezione individuale e collettiva rispetto al valore assoluto della cultura stessa e delle culture digitali, che ne sono parte integrante.

La riflessione innescata con la citata mozione *Safeguarding and enhancing Europe's Intangible Cultural Heritage*, la partecipazione alle due edizioni della **Settimana delle Culture Digitali "Antonio Ruberti"**¹ e del concorso nazionale **"I giovani co-creano culture digitali"**, nonché delle altre rilevanti iniziative organizzate autonomamente dalle organizzazioni culturali afferenti alla Rete DiCultHer, rappresentano i proficui contesti entro i quali si è intrapreso il confronto finalizzato alla co-creazione di un ecosistema in cui **i giovani siano protagonisti nella progettazione e realizzazione di un processo nazionale di formazione ed educazione al patrimonio culturale**, in osservanza ai principi e ai contenuti dell'Art. 9 della nostra Costituzione.

Un processo che, in linea e recependo le istanze che riconoscono il Patrimonio Culturale, il **digital cultural heritage** e la **digital culture** quali entità strutturali del complesso ecosistema delle **digital humanities**, abbia quale humus fondante l'interdisciplinarietà, nella convinzione che solo la concertazione condivisa tra tutte le

¹ La **Settimana delle Culture Digitali** è dedicata al Prof. Antonio Ruberti, indiscusso maestro del dialogo nei differenti campi delle Scienze ed instancabile promotore di azioni per la diffusione della cultura scientifica e storico scientifica.

Nella funzione di Ministro dell'Università e della Ricerca, Antonio Ruberti già nel 1991 ha promosso la Settimana della Cultura Scientifica. E' stato questo il primo passo di un cammino di diffusione della cultura scientifica che, proseguito poi in ambito europeo nella sua funzione di Commissario europeo per la scienza, la ricerca e lo sviluppo tecnologico e l'educazione, lo ha portato a varare accordi con istituzioni internazionali, programmi europei e, quale naturale punto di arrivo del percorso, lo ha spinto a ricordare le iniziative dei singoli Paesi con l'istituzione della Settimana europea della cultura scientifica.

Dedicare la Settimana della Cultura Digitale ad Antonio Ruberti assume oggi il significato di raccordo e di continuità tra il grato ricordo per una vita dedicata interamente alla cultura scientifica, in tutti i suoi aspetti, e l'attuale apertura verso il paradigma digitale che, sempre di più profondamente, influisce sul nostro modo di vivere e di pensare la cultura.



discipline porta alla costruzione di percorsi realmente rappresentativi dell'idea di **retaggio culturale** quale organismo complesso di entità patrimoniali, materiali, immateriali, tangibili e intangibili (e oggi anche digitali).

Per queste prospettive la Scuola a Rete DiCultHer ha raccolto la sfida sottesa all'Avviso PON sul Patrimonio Culturale, Artistico e Paesaggistico (Prot. 4427/17 – scadenza 10 luglio 2017), ritenendo assolutamente prioritario per i propri obiettivi offrire al sistema scolastico chiamato a rispondere all'Avviso le proprie riflessioni su modalità di progettazione quanto più possibile allineate alle istanze educative in esso richiamate, nella consapevolezza che il **coinvolgimento consapevole dei giovani e dei loro docenti** sia prioritario per renderli **protagonisti nei processi di costruzione identitaria e di cittadinanza attiva europea**, anche nella prospettiva di offrire un contributo italiano all'anno europeo dedicato alla cultura (2018).

L'Avviso PON sul Patrimonio Culturale, Artistico e Paesaggistico, infatti, rappresenta un'occasione particolarmente rilevante per la Rete DiCultHer per iniziare a produrre delle **Linee Educative DiCultHer** indirizzate alle Scuole di ogni ordine e grado finalizzate ad aprire l'istruzione scolastica alla conoscenza dell'impatto che la rivoluzione digitale ha avuto sulla cultura e sul patrimonio culturale.

Nell'ambito del più ampio progetto di redazione delle **Linee Educative**, questa **Guida alla Progettazione DiCultHer** costituisce un essenziale corredo informativo a supporto degli Istituti Scolastici che presenteranno un progetto in risposta all'Avviso PON relativo al Patrimonio Culturale, Artistico e Paesaggistico, e rappresenta per la Rete un ulteriore forte momento di confronto per sostenere **il protagonismo della Scuola Italiana** nel favorire la piena 'titolarità' culturale e l'engagement tra i giovani alla realizzazione di quel **digital knowledge design system applicato all'educazione al patrimonio culturale** da molti auspicato, che mette al centro la 'creatività' dei giovani come **strumento di governance** per affrontare, mediante **competenze abilitanti all'uso consapevole del digitale** e con approcci innovativi, la salvaguardia, l'accesso partecipativo e la gestione dei luoghi della cultura e del cultural heritage.

2 Il perché di queste Linee Educative

2.1 Coinvolgimento dei giovani

La progettazione condivisa è uno dei caratteri distintivi della Rete DiCultHer. Anche questo documento è frutto di un processo di progettazione attuato in collaborazione all'interno della Rete.

Il processo di elaborazione di questo documento è stato coordinato da Stati Generali dell'Innovazione, già direttamente impegnati nel supporto a titolo non oneroso alle scuole per tutti gli Avvisi PON del 2017 con la propria rete SIDERA, e dal Polo Apulian DiCultHer ed è stato intrapreso con l'intento di:

- proporre e far conoscere al comparto Scuola istanze, attività e obiettivi della Rete DiCultHer mettendo a disposizione uno strumento operativo di supporto alla redazione delle proposte progettuali da valorizzare in questo specifico Avviso PON;
- riconoscere le scuole quali protagoniste nell'ambito dell'attivazione di percorsi educativi finalizzati alla co-creazione di un sistema di competenze consapevoli sulla cultura e il patrimonio culturale;
- accelerare il processo di avvicinamento dei giovani alla conoscenza, all'accesso partecipato e all'adozione del Patrimonio culturale, artistico e paesaggistico.

Quest'ultimo rientra tra gli obiettivi prioritari definiti nell'Accordo di Rete DiCultHer: *“dotare i discenti di una serie di strumenti culturali e scientifici atti a stimolare l'interdisciplinarietà, l'inserimento in comunità nazionali ed internazionali attraverso la partecipazione a progetti avanzati nel campo della conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale, delle arti e scienze umane digitali; sviluppare una cultura del digitale nella conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale nelle arti e scienze umane”*.

L'opportunità offerta da questo Avviso PON deve quindi essere colta, sia perché le finalità dell'Avviso sono assolutamente in linea con quelle della Rete DiCultHer sia per la portata dell'iniziativa, che coinvolgerà centinaia di migliaia di discenti nei circa 17.000 Moduli formativi attivabili con il finanziamento di 80 milioni di Euro.

2.2 Collegamento con iniziative DiCultHer

La grande occasione che questo Avviso offre è inoltre collegata ad altre iniziative di rilevante interesse anche in vista dell'Anno Europeo del Patrimonio Culturale 2018:

1. **#HACKCULTURA2018**
2. la terza edizione della **“Settimana delle Culture Digitali “Antonio Ruberti”** e del **Concorso “Crowd-dreaming: i giovani co-creano culture digitali**

#HACKCULTURA2018: al fine di favorire la cooperazione tra le scuola tramite la costituzione di un patrimonio integrato da rendere disponibile a tutti, – in linea con il Piano Nazionale della Scuola Digitale del MIUR, con il Piano Nazionale dell'Educazione al Patrimonio Culturale del MiBACT, e con le più recenti istanze di rafforzamento della storia e dell'identità europee promosse in occasione dell'Anno europeo del Patrimonio Culturale 2018 – il Network DiCultHer ha attivato un “contest” <http://www.hackcultura2018.it/> per raccordare progettualità e forme cooperative attraverso la condivisione degli elaborati finali in una **piattaforma digitale** dedicata alla mappatura semantica, connettiva e georeferenziata dei progetti. La piattaforma contribuirà ad accrescere, in un quadro coordinato di rete, l'impatto dei singoli percorsi e la condivisione dei risultati, in una prospettiva di sviluppo continuo, riuso ed integrazione della progettualità a livello nazionale ed europeo.

La terza edizione della “*Settimana delle Culture Digitali “Antonio Ruberti”*” e del *Concorso “Crowd-dreaming: i giovani co-creano culture digitali*”, promossi dalla Scuola a rete in Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities (www.diculther.eu), si terranno dal 9 al 14 aprile 2018. Di questi due importanti eventi è riportata in Allegato un’ampia descrizione.

Nell’interpretare e far proprie le ragioni e le istanze del Consiglio e del Parlamento europeo di istituire l’Anno europeo del patrimonio culturale (2018), questa terza edizione della Settimana e del Concorso Crowd-dreaming, sono caratterizzate da un tema principale: **L’occasione digitale per la cultura in Europa**.

Il tema, che ha rappresentato la base del Manifesto “VENTOTENE DIGITALE” (<http://www.diculther.eu/wp-content/uploads/2017/03/brochure-A4-fronte-retro-Ventotene-Digitale.pdf>), in preparazione dell’anno europeo del patrimonio culturale, sottolinea le questioni legate alla Ricerca e all’Alta formazione nel dominio del Digital Cultural Heritage, inteso quale risorsa primaria della Digital Culture contemporanea e futura.

2.3 Coordinamento delle iniziative progettuali

Come indicato, questo documento intende offrire agli Istituti Scolastici chiamati a presentare un progetto in risposta all’Avviso PON relativo al Patrimonio Culturale, Artistico e Paesaggistico (Prot. 4427/17 - scadenza 10 luglio 2017) una **Guida alla Progettazione** costituita da un Modello di intervento e da Linee di indirizzo su cui articolare i Moduli formativi attivabili nel progetto, basati su una serie di esperienze attuate nell’ambito della Rete DiCultHer.

Gli aspetti propositivi della Rete DiCultHer sono contenuti in queste **Linee Guida** in una costellazione di elementi unificanti, resi disponibili alle scuole quali possibili componenti utili a supportare la strutturazione dei Moduli Formativi compresi nei loro progetti:

- forte caratterizzazione “laboratoriale” dei Moduli Formativi, con Piani di lavoro e Risultati di Processi Laboratoriali (RPL)
- esempi di proposte e descrizioni di “Attività laboratoriali” innovative, derivate da sperimentazioni nell’ambito della Rete DiCultHer, collegabili alle 7 Tipologie di Intervento previste dall’Avviso
- possibilità di attivare una circolarità dei Piani di lavoro e dei Risultati di Processi Laboratoriali (RPL) realizzati nei Moduli Formativi attraverso un Repository nazionale Attività Laboratoriali (RAL)
- creazione di un Repository nazionale Materiali e Strumenti Didattici (RMD) in cui sono presentati, descritti e referenziati Materiali didattici e strumenti digitali utili a rappresentare il Patrimonio Culturale, al quale le Scuole possono fare riferimento per le loro Attività Laboratoriali
- pianificazione di momenti di interazione tra istituti diversi che svolgono attività collegate, utilizzando gli strumenti di collaborazione dei Repository nazionali RAL e RMD e un sistema di videocomunicazione.

Queste **Linee Guida**, dunque, si propongono come uno strumento flessibile ed adattabile alle più diverse esigenze progettuali sui temi e contenuti del **Patrimonio Culturale tangibile, intangibile e digitale**, sia nel caso di progetti fortemente legati ad uno specifico territorio sia nel caso di progetti che portino le scuole a lavorare su tematiche i cui contenuti sono trasversali e relativi a più territori.

Il documento fornisce indicazioni generali e, al fine di rendere più agevole l’adattamento di tali indicazioni alle caratteristiche dei tematismi e dei contenuti individuati dagli Istituti scolastici, cerca di utilizzare riferimenti a modalità, tecniche e scenari d’uso quali esemplificazioni utili ad esplicitare passaggi che potrebbero altrimenti risultare poco chiari.

Nell'ambito della Rete DiCultHer sono state comunque individuate una serie di Attività Laboratoriali innovative derivate dalle molteplici esperienze attuate dai soggetti aderenti alla Rete stessa.

Alcune di queste sono state selezionate per essere utilizzate come esemplificazioni e spunti e sono presentate (anche corredate da link per visionarne le concrete realizzazioni) nella Tabella all'indirizzo https://docs.google.com/spreadsheets/d/1_yISYfkD4-Kw4LMfyfzS8vdByMRQmOpzDfZIMgxefY/edit?usp=sharing

2.4 Struttura del documento

Questa **Guida alla Progettazione** è articolata in 3 sezioni:

- a) **Modello di intervento**: Indicazioni generali su come orientare il proprio Istituto nelle diverse tipologie di progetti. Descrizione degli aspetti caratterizzanti gli elementi unificanti di raccordo della Rete DiCultHer. Illustrazione dell'utilizzo delle **Linee Guida** nella progettazione.
- b) **Indicazioni per le sezioni "Progetto" e "Caratteristiche del Progetto"**: Indicazioni operative per valorizzare le **Linee Guida** nella compilazione delle sezioni "Progetto" e "Caratteristiche del Progetto".
- c) **Indicazioni per la sezione "Moduli"**: Indicazioni operative per valorizzare le **Linee Guida** nella compilazione della sezione "Moduli" attraverso la presentazione esemplificativa di un "Modulo Formativo Tipo" e la guida alla sua declinazione nei singoli Moduli Formativi dedicati ad "Attività laboratoriali" innovative.

L'auspicio è che questo documento abbia un'ampia diffusione nell'ambito della scuola, veicolato dagli Istituti già collegati ai soggetti aggregati alla Rete DiCultHer.

2.5 Novità nella versione 2

La versione 1 del Documento di **Linee Educative DiCultHer per l'Avviso PON Patrimonio Culturale** è stata rilasciata in formato PDF il 5 giugno 2017 ed è disponibile a questo indirizzo <https://drive.google.com/open?id=0B-HMnlfEw8IUYkYjYOVQSEd3OVE>

Il rilascio di questa versione 2 del Documento è previsto per il 23 giugno 2017.

Nella Versione 2 sono state effettuate una serie di migliorie:

1. sono stati inseriti, anche in Allegato, riferimenti alla terza edizione della **"Settimana delle Culture Digitali "Antonio Ruberti"** e del **Concorso "Crowd-dreaming: i giovani co-creano culture digitali**, promossi dalla Scuola a rete in Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities (www.diculther.eu), che si terranno dal 9 al 14 aprile 2018
2. sono state inserite le informazioni sulle modalità secondo cui è possibile raccordare Moduli formativi di Istituti diversi per creare anche eventi in contemporanea. Questa possibilità è stata esplicitamente prevista per le sessioni in videocomunicazione per l'Attività Laboratoriale **#Young7 della Cultura**, ma si può utilizzare anche per altre Attività Laboratoriali per le quali è auspicabile la partecipazione di più Istituti
3. sono stati inseriti nuove ipotesi esemplificative di Attività Laboratoriali desunte dalle esperienze attuate dai soggetti aggregati alla Rete DiCultHer
4. sono stati inseriti nuovi paragrafi nell'ambito delle "Caratteristiche del Progetto" in coerenza con il Manuale Operativo dell'Avviso pubblicato il 14 giugno 2017



-
5. sono stati eliminati dal testo delle **Linee Guida** i riferimenti alle specifiche tecnologie utilizzate nelle esperienze attuate nell'ambito della Rete DiCultHer (alcune di queste tecnologie, in genere liberamente utilizzabili, sono descritte a titolo illustrativo dei contenuti trattati nella tabella all'indirizzo https://docs.google.com/spreadsheets/d/1_yISYfkD4-Kw4LMfYfzS8vdByMRQmOpzDfZIMgxefY/edit?usp=sharing)
 6. sono state fatte correzioni e integrazioni di minore entità

3 Modello di intervento

3.1 L'Istituto nelle diverse tipologie di progetti

Di seguito si illustra il Modello di intervento messo a punto per le due tipologie progettuali previste dall'Avviso, allo scopo di orientare l'Istituto nella scelta delle modalità di partecipazione.

Le due tipologie progettuali sono

1. Progetti attuati da singoli Istituti Scolastici
2. Progetti attuati da una rete di Istituti Scolastici (minimo 3) in collaborazione con Enti Locali e Partner territoriali

I Progetti attuati da singoli Istituti Scolastici possono comprendere 4/6 Moduli formativi.

I Progetti attuati da una rete di Istituti Scolastici possono comprendere 17/24 Moduli formativi.

Una prima ripartizione operativa discende dalle specifiche caratteristiche territoriali degli Istituti Scolastici coinvolti, suddivisibili in 4 macrocategorie:

- a) Istituti (in genere Comprensivi o Omnicomprensivi) il cui territorio comprende più ambiti comunali
- b) Istituti il cui territorio di riferimento comprende un unico Comune
- c) Istituti che appartengono a Città di grandi dimensioni
- d) Istituti che appartengono a territori con caratteristiche specifiche (es. Isole minori)

Nel caso a) un unico Istituto accorpa una serie di territori culturalmente distinti e quindi al suo interno già sarebbe presente una rete che può esprimere efficacemente la ricchezza culturale delle singole realtà comunali. Probabilmente questi Istituti propenderanno per un Progetto singolo.

Nel caso b) l'Istituto appartiene ad una realtà territoriale di medie dimensioni (pur attraendo, nel caso di Istituti di secondo grado, alunni di territori limitrofi) e potrebbe efficacemente costituire una rete con altri Istituti dello stesso territorio per lavorare congiuntamente su tematiche che hanno in comune l'identità territoriale.

Nel caso c) l'Istituto avrebbe, oltre alla possibilità di optare per una rete territoriale con altri Istituti della città (ricadendo nel caso b), anche l'interessante possibilità di aggregarsi ad una rete di respiro regionale, interregionale o nazionale.

Nel caso d) all'Istituto è offerta la possibilità di optare per una rete nazionale con altri Istituti di territori con caratteristiche analoghe.

3.2 Individuazione della tematica del Progetto

Per tutte le diverse casistiche illustrate al paragrafo precedente è essenziale che i Moduli formativi del progetto siano incentrati su temi e contenuti coerenti e omogenei.

Nello specifico si illustrano, per ciascuna casistica, alcuni spunti esemplificativi:

- a) gli Istituti possono lavorare o su singole tematiche dai contenuti differenti, a es.: il rito pasquale nelle diverse manifestazioni culturali; o su tematiche differenti con contenuto comune, a es.: le diverse manifestazioni culturali, storiche, artistiche, letterarie del culto nicolaiano;
- b) gli Istituti potrebbero lavorare, ciascuno con la propria specificità, su tematiche comuni che abbiano contenuti coerenti, a es.: l'identità linguistica territoriale nelle sue manifestazioni variabili, l'evoluzione architettonica e urbanistica della città, eventi significativi per la storia e la cultura della città.
- c) gli Istituti potrebbero lavorare congiuntamente, come nodi di costellazione, su tematiche di interesse comune comprendenti più contenuti coerenti, occupandosi ciascuno di un contenuto specifico, a es.: a livello interregionale, le diverse manifestazioni identitarie sui temi del Palio e della Fiera; a livello nazionale, la Rua Francigena
- d) gli Istituti potrebbero lavorare congiuntamente su temi e contenuti specifici, ma che li accomunano, a es.: per le Isole Minori, la loro funzione storica tra eremo e confino

La scelta della tematica di progetto è senz'altro il primo passo da compiere, a tale tematica faranno riferimento tutti gli interventi educativi connessi al Patrimonio Culturale materiale e immateriale.

3.3 Elementi caratteristici dei Progetti della Rete DiCultHer

Gli aspetti propositivi della Rete DiCultHer messi a disposizione delle Scuole in queste **Linee Guida**, quali possibili componenti utili a supportare la strutturazione e realizzazione dei Moduli Formativi compresi nei loro progetti, sono essenzialmente costituiti da:

- forte caratterizzazione "laboratoriale" dei Moduli Formativi, con Piani di lavoro e realizzazione di *Risultati di Processi Laboratoriali (RPL)*
- esempi di "Attività Laboratoriali" innovative, derivate da attività già oggetto di sperimentazione nell'ambito della Rete DiCultHer, pertinenti alle 7 Tipologie di Intervento previste dall'Avviso
- circolarità e raccordo a livello nazionale di:
 - a. Piani di lavoro e dei *Risultati di Processi Laboratoriali (RPL)* nei Moduli Formativi attraverso il Repository nazionale **Repository Attività Laboratoriali (RAL)**
 - b. Materiali didattici utili per i Laboratori previsti nei Moduli Formativi (sia messi a disposizione da parte dei soggetti aggregati alla Rete DiCultHer sia reperibili in rete) presentati, descritti e opportunamente referenziati nel **Repository Materiali e Strumenti Didattici (RMD)**
 - c. Informazioni illustrative sulle metodologie e sulle tecnologie digitali utilizzabili per riprodurre e rappresentare il Patrimonio Culturale, descritte insieme con tutorial e referenziate nel **Repository Materiali e Strumenti Didattici (RMD)**
 - d. Momenti di interazione, confronto ed eventuale collaborazione tra istituti che svolgono attività collegate, utilizzando sia strumenti di collaborazione presenti nei Repository nazionali **RAL** e **RMD** sia sistemi di videocomunicazione.

Di seguito sono descritti i due Repository che potranno essere utilizzati nei Laboratori attivati nei Moduli Formativi per garantire un'identità e una forma di coordinamento ai progetti ispirati da queste Linee Guida e alle attività della Rete DiCultHer.

3.3.1 Repository Attività Laboratoriali (RAL)

Il **Repository Attività Laboratoriali (RAL)** è un Repository nazionale realizzato nell'ambito della Rete DiCultHer dal Team della Rete SIDERA per offrire un nodo unificato di collegamento per tutte le Attività Laboratoriali (AL) realizzate nei Moduli Formativi.

Attraverso il **RAL**, per ciascuna delle Attività Laboratoriali:

- a) vengono censiti, fin dal momento dell'avvio dell'attività, i contenuti specifici, gli strumenti e i risultati attesi (*Risultati di Processi Laboratoriali RPL*)
- b) vengono segnalati i progressi
- c) vengono pubblicati i risultati finali con le relative tipologie di permessi di riuso

L'utilizzo del **RAL** apporta una serie importante di benefici in quanto consente:

1. la conoscenza centralizzata e condivisa di quanto è stato realizzato o è in corso di realizzazione nei Progetti
2. la possibilità di collegamento e condivisione tra Progetti diversi, anche attraverso strumenti di comunicazione in rete
3. la possibilità di contatto con testimoni privilegiati (interni o esterni della Rete DiCultHer) che possono offrire conoscenze e supporto per le Attività Laboratoriali in corso
4. la creazione di una vetrina stabile di presentazione, comunicazione e valorizzazione dei *Risultati di Processi Laboratoriali RPL*

Il **RAL** sarà realizzato entro il 2017, in modo da costituire una base certa di riferimento per i Progetti (che verranno presumibilmente attuati nel 2018). In particolare si cercherà di rendere operativo a pieno il **RAL** adeguando, con fondi da reperire anche tramite crowdfunding, un prototipo già esistente ed in beta test.

Il **Repository Attività Laboratoriali (RAL)** inoltre confluirà nella **piattaforma digitale** dedicata alla mappatura semantica, connettiva e georeferenziata dei progetti prevista dall'iniziativa #HACKCULTURA2018.

3.3.2 Repository Materiali e Strumenti Didattici (RMD)

Il **Repository Materiali e Strumenti Didattici (RMD)** è un secondo Repository nazionale contenente le informazioni referenziate illustrative di Materiali didattici e Strumenti digitali atti a rappresentare il Patrimonio Culturale.

Il **RMD** sarà reso liberamente disponibile e consultabile a supporto dei Laboratori attivati nei Moduli formativi e conterrà la presentazione e la descrizione di:

1. un'ampia serie di Materiali didattici a disposizione dei discenti impegnati nelle attività laboratoriali (sitografia commentata di repository di contenuti di libero utilizzo, tipologie di licenza, metodi e tecniche di valutazione della qualità dei materiali, ...)
2. strumenti digitali liberamente utilizzabili per le attività laboratoriali con i relativi tutorial

I materiali e i tutorial degli strumenti sono:

- a) prodotti all'interno della Rete DiCultHer
- b) messi a disposizione in libera consultazione e riuso dai soggetti aggregati alla Rete DiCultHer
- c) messi a disposizione da terzi in libera consultazione e riuso e accessibili in rete

Il **RMD** e il **RAL** saranno ospitati sul Portale DiCultHer e saranno realizzati dal Team della Rete SIDERA.

3.4 Utilizzo della Guida in fase di progettazione

I progetti messi a punto per l'Avviso PON relativo al Patrimonio Culturale, Artistico e Paesaggistico, come gli altri 9 previsti dall'Avviso Quadro Prot. 950/17 relativo alle 10 Azioni per "Una scuola aperta, inclusiva e innovativa", sono costituiti da più sezioni:

- Progetto
- Caratteristiche del Progetto
- Moduli
- Progetti collegati della Scuola
- Coinvolgimento di altri Soggetti

La sezione "Progetto" contiene il Titolo e la Descrizione del Progetto.

La sezione "Caratteristiche del Progetto" è articolata in più paragrafi in cui vanno inserite le caratteristiche generali del progetto, che sarà poi articolato in più Moduli Formativi. Ciascun paragrafo ha un limite di 1500 caratteri.

Le indicazioni di dettaglio sulle modalità per valorizzare l'utilizzo di queste Linee Guida nella compilazione dei paragrafi delle sezioni "Progetto" e "Caratteristiche del Progetto" sono fornite al capitolo 4.

Le indicazioni di dettaglio sulle modalità per valorizzare l'utilizzo di queste Linee Guida nella redazione dei Moduli Formativi facenti parte della sezione "Moduli" sono fornite al capitolo 5.

Nella sezione "Progetti collegati della Scuola" vanno inseriti i progetti contenuti nel PTOF della Scuola (o delle Scuole appartenenti alla Rete in caso di progetti di Rete), attinenti e collegabili con il Progetto presentato in risposta all' Avviso PON relativo al Patrimonio Culturale, Artistico e Paesaggistico.

Nella sezione "Coinvolgimento di altri Soggetti" vanno inseriti i soggetti pubblici e privati del territorio che la scuola ha coinvolto per la realizzazione del progetto. Nell'ambito di tali soggetti (di cui andranno indicati una serie di elementi anagrafici – codice fiscale, partita IVA, se di diritto pubblico o privato, codice ATECO, legale rappresentante, persona di riferimento, e-mail, ...) è possibile inserire anche le strutture territoriali o nazionali aderenti alla Rete DiCultHer (come, ad esempio, l'Associazione Stati Generali dell'Innovazione).

4 Indicazioni per le sezioni “Progetto” e “Caratteristiche del Progetto”

In questo capitolo sono fornite alcune Indicazioni operative per valorizzare le Linee Guida DiCultHer nella compilazione delle sezioni “Progetto” e “Caratteristiche del Progetto” della Proposta progettuale. Le indicazioni sono utilizzabili per progetti presentati sia da singoli Istituti sia da Reti di istituti.

4.1 Paragrafo “Descrizione del Progetto”

Nel Paragrafo “Descrizione del progetto”, nella sezione “Progetto”, è possibile valorizzare queste Linee Guida con una frase del tipo:

*“Per la redazione del presente Progetto sono state utilizzate quale supporto le **Linee Guida** prodotte e fornite in libero riuso dalla Rete DiCultHer (Digital Cultural Heritage – www.diculther.eu). L'utilizzo delle **Linee Guida** garantisce che Il Progetto, ove approvato, sarà inserito nel circuito nazionale della Rete DiCultHer, beneficiando in tal modo dei servizi che il network predisporrà e renderà disponibili al fine di supportare e potenziare l'attuazione delle azioni formative previste nei progetti.*

*In particolare, il Progetto intende caratterizzare le proprie attività formative come fortemente laboratoriali recependo le indicazioni delle **Linee Guida**, anche avvalendosi per la loro strutturazione ed esecuzione di indicazioni e informazioni rinvenienti dalle esemplificazioni illustrate tramite la presentazione di “Attività laboratoriali” innovative già realizzate nell'ambito della Rete DiCultHer, collegabili alle Tipologie di Intervento previste dall'Avviso.*

Per l'esecuzione delle attività di progetto si intende avvalersi, tra gli altri, anche dei seguenti servizi che la Rete DiCultHer predisporrà e renderà disponibili per supportare e potenziare le azioni:

Repository Attività Laboratoriali (RAL), nodo unificato di collegamento per tutte le Attività Laboratoriali, in cui per ciascuna delle Attività Laboratoriali:

- a) vengono censiti, fin dal momento dell'avvio dell'attività, i contenuti specifici, gli strumenti e i risultati attesi (Risultati di Processo Laboratoriale RPL)*
- b) vengono segnalati i progressi*
- c) vengono pubblicati i risultati finali con le relative tipologie di permessi di riuso*

Repository Materiali e Strumenti Didattici (RMD), contenente informazioni referenziate illustrative di Materiali didattici e Strumenti digitali atti a rappresentare il Patrimonio Culturale, liberamente consultabili a supporto della realizzazione dei Laboratori attivati nei Moduli formativi; in particolare, conterrà la presentazione e la descrizione di:

- a) un'ampia serie di Materiali didattici a disposizione dei discenti impegnati nelle Attività Laboratoriali*
- b) strumenti digitali liberamente utilizzabili per le attività laboratoriali con i relativi tutorial”*

4.2 Paragrafo “Obiettivi del Progetto”

Nel Paragrafo “Obiettivi del progetto”, nella sezione “Caratteristiche del Progetto”, vanno indicati quali sono

gli obiettivi perseguiti dal progetto con riferimenti al PON “Per la scuola” 2014-2020.

In questo paragrafo è possibile valorizzare le **Linee Guida** con la seguente indicazione:

“Nei suoi obiettivi e finalità, perseguiti tramite le azioni formative previste, il Progetto recepisce e intende allinearsi agli obiettivi culturali e formativi della Rete DiCultHer, finalizzati ad avvicinare i giovani al patrimonio culturale educandoli alla sua tutela attraverso un percorso virtuoso di conoscenza e valorizzazione, sviluppando in loro sia una cultura del digitale per la conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale, sia la consapevolezza che la cultura digitale contemporanea produce anch’essa patrimonio culturale, e trasmettendo loro il valore che il patrimonio ha per le comunità del presente e del futuro.

Questo obiettivo è in linea con la strategia del PON “Per la scuola”, con particolare riguardo alla consapevolezza da parte dei ragazzi del valore del proprio Patrimonio culturale anche al fine di sfruttarne le potenzialità attrattive.

4.3 Paragrafo “Coinvolgimento del territorio”

Nel Paragrafo “Coinvolgimento del territorio”, nella sezione “Caratteristiche del Progetto”, vanno indicati i tipi di soggetti con cui si è avviato una collaborazione e che sono capaci di agire come comunità educante.

In questo paragrafo è possibile inserire:

1. la valorizzazione, nell’ambito della Rete DiCultHer dei Risultati dei processi Laboratoriali (RPL) realizzati nel Progetto tramite il Repository delle Attività Laboratoriali (RAL) della suddetta Rete
2. la facilitazione del coinvolgimento di testimoni privilegiati del territorio consentita dalle azioni di comunicazione previste nei Moduli
3. altre specifiche caratteristiche della collaborazione con soggetti territoriali o nazionali aggregati alla Rete DiCultHer (come, ad esempio, per l’Associazione Stati Generali dell’Innovazione la collaborazione alle attività di progettazione, monitoraggio dell’efficacia e dell’impatto degli interventi, diffusione delle best practices nell’ambito della “Rete delle scuole innovative” - SIDERA)

4.4 Paragrafo “Metodologie e innovatività”

Nel Paragrafo “metodologie e innovatività”, nella sezione “Caratteristiche del Progetto”, va indicato quali aspetti qualificano il progetto come innovativo; le metodologie/strategie didattiche che saranno applicate nella promozione della didattica attiva (ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.). Vanno inoltre forniti esempi di attività che potranno essere realizzate, indicando quali asset (ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto.

In questo paragrafo è possibile:

- rimarcare la forte caratterizzazione “laboratoriale” dei Moduli Formativi, in cui i discenti, lavorando in Team, progettano e realizzano i Risultati dei Processi Laboratoriali (RPL) dopo aver ragionato e risolto insieme i problemi implementativi (Brainstorming, Problem Solving, Cooperative learning, Project-based learning, Learning by doing and By creating, Team working, Peer-education, Storytelling);
- rimarcare la possibilità di accesso dei discenti al *Repository dei Materiali e Strumenti Didattici (RMD)* che offre spunti per attività in Flipped classroom e Peer education;

4.5 Paragrafo “Promozione di una didattica attiva e laboratoriale”

Nel Paragrafo “Promozione di una didattica attiva e laboratoriale”, nella sezione “Caratteristiche del Progetto”, va indicato come il Progetto intende promuovere una didattica attiva e laboratoriale e della collaborazione tra i diversi attori della comunità educante.

In questo paragrafo è possibile rimarcare ancora:

- la forte caratterizzazione “laboratoriale” dei Moduli Formativi, in cui i discenti realizzano i Risultati dei Processi Laboratoriali (RPL) lavorando in Team, come descritto al paragrafo 4.4.
- la valenza didattica della necessità per i discenti di confrontarsi a livello territoriale e nazionale tramite la divulgazione dei loro Risultati dei Processi Laboratoriali (RPL), offerta dal Repository delle Attività Laboratoriali (RAL) fin dal momento della loro pianificazione

4.6 Paragrafo “Promozione del valore sociale del Patrimonio”

Nel Paragrafo “Promozione del valore sociale del Patrimonio”, nella sezione “Caratteristiche del Progetto”, va indicato, ad esempio, in che modo il progetto intenda contribuire concretamente a diffondere il valore sociale del patrimonio presso la comunità e il territorio.

In questo paragrafo è possibile valorizzare le **Linee Guida** come di seguito:

*Il Progetto recepisce le **Linee Guida** pubblicate dalla Rete DiCultHer nel prevedere il coinvolgimento della comunità scolastica allargata e del territorio in diversi momenti.*

All'avvio del progetto è previsto un momento di incontro pubblico in cui la scuola illustrerà (le scuole della Rete illustreranno) le finalità del progetto alla comunità territoriale allargata offrendo quindi spunto per una riflessione sull'importanza dell'azione di conoscenza e valorizzazione del patrimonio.

In ciascuno dei Moduli Formativi è prevista la presentazione del Laboratorio didattico (nell'ambito della Fase 3, dopo la pianificazione ma prima dell'attuazione) in modo da ricevere ulteriori spunti e suggerimenti operativi e permettere il coinvolgimento di testimoni privilegiati esterni che possono coadiuvare i Laboratori apportando contributi di conoscenza sul Patrimonio culturale oggetto dell'intervento.

Al termine di ciascun anno scolastico è prevista l'organizzazione di momenti di divulgazione e confronto sul progetto, sia sul territorio sia a livello nazionale nell'ambito delle iniziative collegate alla Rete DiCultHer, di quanto realizzato per permettere la diffusione delle esperienze didattiche innovative e contribuire ad ulteriori momenti di riflessione congiunta sul valore del Patrimonio culturale.

5 Indicazioni per la sezione “Moduli Formativi”

In questo capitolo sono fornite alcune Indicazioni operative da utilizzare qualora si intenda valorizzare le **Linee Guida DiCultHer** nella compilazione della sezioni “Moduli” della Proposta progettuale presentata sia da singoli Istituti sia da Reti di istituti

Come indicato, i Progetti attuati da singoli Istituti Scolastici possono comprendere 4/6 Moduli Formativi (il numero specifico è in relazione al numero di alunni previsti per i singoli Moduli: il numero massimo di 6 si consegue se per ciascun Modulo sono previsti meno di 20 alunni e non è prevista la figura aggiuntiva).

I Progetti attuati da una rete di Istituti Scolastici possono comprendere 20/24 Moduli Formativi (anche in questo caso il numero specifico è in relazione al numero di alunni previsti per i singoli Moduli: il numero massimo di 24 si consegue se per ciascun Modulo sono previsti meno di 20 alunni e non è prevista la figura aggiuntiva).

Le indicazioni dell’Avviso e del Manuale Operativo prevedono, per ciascun singolo Istituto, un massimo di 2 Moduli per ciascuna tipologia di Intervento in ogni progetto singolo. Nel caso di progetti di Rete c’è comunque un massimo di 6 Moduli per ciascuna tipologia di Intervento in ogni progetto.

Ciascun Modulo Formativo andrebbe descritto con riferimento alle seguenti informazioni:

1. Obiettivi didattico-formativi
2. Contenuti
3. Modalità e Metodologie didattiche
4. Risultati attesi
5. Modalità di verifica e valutazione

Per supportare e orientare gli Istituti alla composizione dei Moduli Formativi in queste Linee Guida si propone un Modello composto come di seguito:

- a) presentazione di un “Modulo Formativo Tipo” in cui sono
 - a. presenti, tra gli altri, tutti gli elementi caratterizzanti delineati da queste Linee Guida DiCultHer
 - b. esposti gli elementi di carattere generale da utilizzare nella descrizione del Modulo in relazione alle informazioni richieste per la sua compilazione;
- b) elencazione di “Attività laboratoriali” innovative suggerite a titolo esemplificativo per effettuare le azioni formative sulle tematiche del Progetto, per alcune di queste sono indicati ulteriori elementi da inserire tra le informazioni richieste nella descrizione del Modulo.

Per procedere alla declinazione del “Modulo Formativo Tipo” nei singoli Moduli Formativi che saranno dedicati alle “Attività laboratoriali” vanno specificate in fase di progettazione alcune informazioni:

1. la Tipologia di Intervento prescelta
2. l’Attività Laboratoriale prescelta (inserendo anche le eventuali integrazioni proposte)
3. i Contenuti oggetto dell’Attività laboratoriale del Modulo Formativo.

5.1 Modulo Formativo Tipo

L’Avviso prevede che le attività previste nei Moduli formativi ricadano in una delle seguenti **sette Tipologie di intervento**:

1. accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio;

2. adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro);
3. costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile;
4. conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera;
5. sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources);
6. produzione artistica e culturale;
7. interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali

Astraendo sia dalle specifiche "Attività Laboratoriali" ricadenti nelle suddette 7 tipologie di intervento sia dalle specifiche tematiche **oggetto dell'intervento**, è stata ipotizzata una struttura tipo per il singolo Modulo Formativo di 30 ore in cui sono comprese:

1. la formazione sulle tecnologie, sugli strumenti che è consigliabile utilizzare (anche con riferimento al *Repository RMD*), sul riuso dei materiali disponibili in rete (tipologie di licenza, metodi di valutazione della loro qualità, metodologie e tecnologie per la ricerca delle risorse, ...) e sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicati i *Risultati dei Processi Laboratoriali (RPL)*. L'obiettivo è rendere abili tutti gli allievi dei singoli Moduli a partecipare alle attività laboratoriali fin dal primo Modulo Formativo seguito
2. la previsione dell'utilizzo del *Repository RAL* sia nella Fase di pianificazione delle attività laboratoriali sia nella Fase di completamento dei *Risultati dei Processi Laboratoriali (RPL)*
3. possibilità di raccordare in rete il Modulo Formativo con altri Moduli di analoga tipologia e/o contenuti; in questo modo, ad esempio, sarà possibile partecipare ad iniziative nazionali promosse dalla Rete DiCultHer

5.1.1 Obiettivi didattico-formativi del Modulo

I seguenti Obiettivi Didattici sono validi per tutte le Tipologie di Intervento:

1. Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici
2. Costruire competenze sulla ricerca dei materiali documentali sia analogici che digitali
3. Costruire competenze sul riuso dei materiali disponibili in rete, sulle relative tipologie di licenza, sui metodi per valutarne la qualità
4. Costruire competenze sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicati i Risultati dei Processi Laboratoriali (RPL)
5. Costruire competenze sulle metodologie e tecnologie digitali abilitanti per la conservazione, gestione e valorizzazione del Patrimonio Culturale tangibile, intangibile e digitale
6. Costruire competenze sugli strumenti tecnologici in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile

5.1.2 Contenuti del Modulo

I contenuti del Modulo Formativo dovrebbero essere essenzialmente collegati al tema relativo a un ben identificato aspetto del Patrimonio Culturale tangibile, intangibile e digitale scelto nell'ambito della tematica generale del Progetto, di modo da poter essere agevolmente utilizzabile quale oggetto su cui concentrare

l'Attività Laboratoriale innovativa.

5.1.3 Modalità e Metodologie didattiche del Modulo

Il Modulo è ripartito in un processo formativo articolato in 5 Fasi.

Le metodologie didattiche che si propone di adottare sono:

- Brainstorming
- Problem Solving,
- Cooperative learning,
- Project-based learning,
- Learning by doing and By creating,
- Team working,
- Peer-education,
- Flipped classroom (solo se è previsto un approfondimento autonomo sui materiali propedeutico alle attività).

Di seguito sono illustrate le singole Fasi dell'Attività Laboratoriale.

Fase 1 - Introduzione tecnica su strumenti, metodologie, contenuti e licenze

Inserita in ciascun Modulo per una durata adeguata (dalle 4 alle 6 ore).

Può avvalersi sia di tutorial ospitati sul **Repository Materiali e Strumenti Didattici (RMD)** sia dei tutorial standard dei singoli Tools scelti dalla scuola. I discenti che già conoscono gli strumenti presentati potranno assolvere a ruolo di guida agli altri all'interno dei Team di lavoro.

Prevede la formazione:

1. sulle tecnologie e sugli strumenti che è consigliabile utilizzare (con riferimento al Portale RMD) per il particolare indirizzo delle attività laboratoriali previste;
2. sugli strumenti metodologici indispensabili alla costruzione di competenze abilitate ad applicare tecniche digitali alla produzione di Risultati di Processi Laboratoriali (RPL) sul Patrimonio culturale
3. su ricerca, valutazione e riuso dei materiali disponibili in rete (sitografia commentata di repository di contenuti di libero utilizzo, tipologie di licenza, metodi per valutare la qualità dei materiali, ...)
4. sulle tipologie di licenza aperta e modalità di riuso con cui verranno pubblicati i *Risultati dei Processi Laboratoriali (RPL)*

In questa fase gli esperti, i tutor e i discenti possono naturalmente proporre e valutare altri strumenti aperti da utilizzare nei Laboratori e in tal caso questi potranno essere inseriti sul *Repository Materiali e Strumenti Didattici (RMD)* in modo da diffonderne la conoscenza anche ad altri Laboratori.

Fase 2 - Individuazione dei Risultati del Processo Laboratoriale (RPL)

Inserita in ciascun Modulo per una durata di 2-3 ore.

Nell'ambito del Tematica di progetto, della Tipologia di intervento, dei Contenuti individuati e della relativa attività laboratoriale, alla Fase di introduzione tecnica e metodologica segue una Fase di brainstorming collettivo per elaborare il contenuto del Laboratorio, il piano di lavoro e la suddivisione dei compiti nei vari

Team, ovvero:

- gli obiettivi cui si vuole pervenire e la scelta delle metodologie e degli strumenti tecnologici che si vuole utilizzare per raggiungerli
- gli specifici contenuti da approfondire e le modalità con cui verranno approfonditi
- I Risultati dei Processi Laboratoriali da realizzare sui contenuti scelti,
- le metodologie del processo produttivo dei Risultati dei Processi Laboratoriali e le competenze indispensabili all'esecuzione delle diverse fasi
- la costituzione dei Team di lavoro
- il piano di lavoro dei Team

Anche in questa Fase ci si può avvalere del *Repository Materiali e Strumenti Didattici (RMD)* e del *Repository Attività Laboratoriali (RAL)*.

La Fase si completa con l'inserimento dei *Risultati di Processi Laboratoriali (RPL)* previsti nel *Repository Attività Laboratoriali (RAL)* e con il consolidamento del dettagliato Piano di lavoro generale del Laboratorio. Nel caso il Modulo preveda il collegamento con Moduli analoghi attuati da altri Istituti in cui sono compresi momenti di confronto organizzati centralmente, in questa Fase saranno calendarizzate le attività da realizzarsi in collegamento tra Istituti diversi.

Fase 3 - Presentazione dei Laboratori

Inserita in ciascun Modulo per una durata di 2-3 ore.

Le attività laboratoriali pianificate vengono rese note alla comunità scolastica allargata per ricevere ulteriori spunti e suggerimenti sia metodologici sia operativi. In questa fase possono essere utilmente coinvolti testimoni privilegiati esterni che possono supportare e coadiuvare i Laboratori apportando contributi di conoscenza sul Patrimonio culturale oggetto dell'intervento.

Fase 4 - Attuazione dei Laboratori

Inserita in ciascun Modulo per una durata di 15-20 ore.

Le attività laboratoriali pianificate vengono attuate.

Nel corso dell'attuazione dell'Attività Laboratoriale è possibile prevedere sia incontri con esperti di dominio sia visite guidate presso enti e/o aziende culturali.

Fase 5 – Chiusura e valutazione dei Laboratori

Inserita in ciascun Modulo per una durata di 2-3 ore.

Le attività laboratoriali pianificate vengono completate, valutate e validate come *Risultati del Processo Laboratoriale (RPL)*.

I risultati vengono pubblicati sul *Repository Attività Laboratoriali (RAL)*.



5.1.4 Risultati attesi del Modulo

I risultati attesi del Modulo sono costituiti:

- dalla partecipazione diretta attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali
- dalla realizzazione di *Risultati del Processo Laboratoriale (RPL)*, messi a disposizione dell'intera comunità educante attraverso il *Repository Attività Laboratoriali (RAL)* con specifica e consapevole attenzione alle modalità per il loro riuso

5.1.5 Modalità di verifica e valutazione

Si suggerisce di prevedere nel Modulo modalità di verifica e valutazione *in itinere* del percorso formativo. In particolare, sarà utile monitorare con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e la discussione su quanto prodotto dai singoli Team all'interno del gruppo classe, per fare in modo che anche la fase di verifica e valutazione verifica avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo. Questi incontri saranno compresi nel monte ore previsto dal Modulo.

Alcune modalità di rilevazione utilizzabili sono:

- somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte
- verifica del comportamento e della frequenza scolastica
- verifica della partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali

5.2 Attività Laboratoriali innovative

Allo scopo di fornire supporto agli Istituti nell'elaborazione di Attività Laboratoriali innovative, si rinvia alle esemplificazioni derivate da alcune delle molteplici esperienze pregresse realizzate dai soggetti aggregati alla Rete DiCultHer, contenute nella Tabella disponibile all'indirizzo:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1_yISlyfkD4-Kw4LMfyfzS8vdByMRQmOpzDfZIMgxefY/edit?usp=sharing

Per le Attività Laboratoriali che prevedono l'utilizzo di strumenti digitali nella Tabella sono indicati gli strumenti che sono stati oggetto di sperimentazione nell'ambito della Rete DiCultHer; ciascuno di questi strumenti sarà descritto nel *Repository Materiali e Strumenti Didattici (RMD)* che sarà progressivamente implementato con eventuali ulteriori strumenti che saranno stati nel frattempo oggetto di sperimentazione.

Per alcune delle Attività Laboratoriali sono inoltre definite estensioni degli Obiettivi didattico-formativi da includere nei Moduli Formativi in cui tali Attività sono previste.

Nei paragrafi seguenti si delinea una scelta di possibili Attività Laboratoriali, suddivise coerentemente con le **sette Tipologie di intervento** previste dall'Avviso.

5.2.1 Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Per questa Tipologia di intervento sono state individuate le seguenti Attività Laboratoriali:

- a) attività volte a favorire l'accessibilità sia fisica che digitale al Cultural Heritage a tutti, e nello specifico alle diverse abilità, con aspetti fortemente inclusivi e favorenti la coesione sociale tra studenti di diversa estrazione e background socio culturale
- b) digitalizzazione in modalità immagine, 3D e immersiva di entità culturali
- c) digitalizzazione di entità culturali analogiche audio e audio-video relative al patrimonio culturale intangibile e fruizione in modalità interattiva
- d) story-telling digitale per la creazione di contenuti video fruibili in realtà aumentata
- e) story-telling digitale per la creazione di audio-guide fruibili via smartphone
- f) realizzazione di teche e pannelli interattivi sul patrimonio intangibile
- g) pianificazione e realizzazione di documenti audio-video sul patrimonio
- h) rendering 3D di luoghi simbolici
- i) graphic motion per raccontare storie in realtà aumentata
- j) digital story-telling immersivo (con visori a 360°) su storie tipiche del territorio
- k) realizzazioni in digital gaming su eventi e personaggi della storia locale
- l) valorizzazione del patrimonio sonoro
- m) Ideazione o progettazione di un museo virtuale dedicato a un aspetto del patrimonio culturale o del paesaggio del loro territorio
- n) Digital mapping finalizzato alla ricostruzione storica attraverso strumenti di georeferenziazione oppure alla reinterpretazione di opere visive in senso sonoro e multimediale

- o) place-telling digitali relativi al patrimonio culturale, paesaggistico e ambientale per l'implementazione cognitiva della slow-culture dei "cammini"

Per l'Attività Laboratoriale (a) è possibile ampliare gli Obiettivi didattico-formativi con i seguenti:

Capacità progettuali e di pianificazione del lavoro Competenze Tecnologiche / Digitali di Back End per la Gestione di Dati Multimediali, Capacità di Utilizzare in modo flessibile la Lingua Italiana, Capacità di destreggiarsi con le Lingue Straniere, Competenze di dizione, Competenze Fotografiche

Per le Attività Laboratoriali di storytelling (dalla d alla k) e di place-telling (o) è possibile ampliare gli Obiettivi didattico-formativi con i seguenti:

Fornire agli studenti le conoscenze abilitanti all'uso creativo e consapevole dei diversi linguaggi di storytelling, utilizzati nell'elaborazione di contenuti finalizzati a valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale del Territorio. Gli studenti saranno affiancati da un esperto nell'utilizzo dei differenti moduli linguistici relativi ai diversi formati della comunicazione multimediale digitale. Le competenze target, comuni a tutti i formati, sono di conoscenza e analisi del contenuto di valorizzare, progettazione, sceneggiatura e composizione dei moduli linguistici di comunicazione in storytelling differenziati in relazione ai canali di diffusione sulle reti.

ed è possibile ampliare le Metodologie con la seguente:

- *Storytelling*

Per l'Attività Laboratoriale sul Patrimonio Sonoro (l) è possibile ampliare gli Obiettivi didattico-formativi con i seguenti:

*Come suona la città - Per una fonoteca della città
Il progetto educativo prevede una indagine su come suona la città in particolare riconoscere e preservare le qualità sonore e acustiche di alcune parti, beni immateriali della città e territorio. Si tratta di lavorare con i canali digitali per potenziare "l'ascolto" e l'"amplificazione" del patrimonio culturale urbano e territoriale. Il percorso coinvolgerà le scuole attraverso 5 sezioni tematiche: ascoltare la città, suonare la città, risuonare la città, amplificare la città, cantare la città. La parte finale di presentazione all'esterno prevede una "campagna sonora", multi diffusione degli archivi creati attraverso radio-stations, web-portal, filodiffusione.*

5.2.2 Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)

Per questa Tipologia di intervento sono state individuate le seguenti Attività Laboratoriali:

- elaborazione di idee innovative sulla riqualificazione funzionale e sostenibile di patrimoni culturali da valorizzare
- "adozione" di palazzi storici attraverso indagini di archivio e elaborazione di narrazioni su eventi e personaggi collegati ai palazzi
- partecipazione alla preparazione di eventi che abbiano come tema riuso, gestione e valorizzazione del patrimonio culturale (a es., l'evento **#YounG7 DELLA CULTURA**, in preparazione nell'ambito delle attività della Rete DiCultHer per l'Anno Europeo del Patrimonio Culturale 2018)
- ideazione di attività digitali partecipative (es. Invasioni Digitali) per stimolare nuove narrazioni del territorio e la condivisione tramite il Web e le piattaforme sociali
- creazione di una piattaforma multicanale per la valorizzazione e la fruizione dei luoghi della cultura, implementabile anno dopo anno

Per l'Attività Laboratoriale (c) è possibile ampliare gli Obiettivi didattico-formativi con i seguenti:

Sviluppare la dimensione esperienziale e curatoriale, per sviluppare conoscenze, competenze e attitudini in grado di promuovere un ruolo attivo delle studentesse e degli studenti nei confronti delle sfide del patrimonio culturale. Sviluppare la dimensione esperienziale e il lavoro su casi reali per favorire la messa a punto e l'attuazione, in forma partecipata, di strategie di salvaguardia e promozione delle risorse culturali locali. L'applicazione su casi reali potrà essere integrata con momenti di lavoro individuale, e riflessione e discussione collettiva in classe, promuovendo anche la dimensione "curatoriale", funzionale a sensibilizzare studentesse e studenti nella costruzione di proprie interpretazioni del proprio patrimonio e come forma di produzione culturale verso di esso.

è inoltre possibile ampliare i Contenuti con i seguenti:

*Il Modulo Formativo è volto a contribuire, in rete con altre scuole che avranno adottato lo stesso Modulo, alla preparazione dello **#YounG7 della Cultura** promosso dal Network DiCultHer, che è una simulazione delle sedute del G7 organizzata dalle Scuole che partecipano al PON Educazione al Patrimonio Culturale.*

*Durante ciascuna seduta del **#YounG7 della Cultura** gli studenti approfondiranno e si confronteranno sui temi oggetto del PON Educazione al Patrimonio indossando i panni dei "Capi di Stato" dei 7 paesi partecipanti e della delegazione di rappresentanza dell'Unione Europea. Nel rivestire questo ruolo, i "delegati" svolgeranno le attività tipiche della diplomazia: terranno discorsi, prepareranno bozze di raccomandazioni, negozieranno con gli altri Capi di Stato, e risolveranno questioni di stretta attualità, partendo dai risultati del primo **G7 della Cultura** tenutosi a Firenze dal 30 al 31 Marzo 2017 ed in particolare degli impegni concreti assunti per introdurre la componente culturale nelle missioni di peacekeeping contenuti nella "Dichiarazione di Firenze del G7 della Cultura", un atto fondamentale che ha ribadito il ruolo della cultura come strumento di dialogo tra i popoli e l'importanza di un'azione comune e coordinata per rafforzare la tutela del patrimonio culturale.*

Nel corso del dibattito, gli studenti proporranno un documento finale, un "Position Paper", che conterrà le loro idee e la linea guida quale contributo della Scuola Italiana all'Anno Europeo del Patrimonio Culturale.

*L'elaborazione e la definizione dell'Agenda della riunione plenaria del **#YounG7** della Cultura e il conseguente "**position paper**" finale terrà conto dei temi del patrimonio culturale in tutte le sue manifestazioni: tangibile, intangibile e digitale, nella sua identità di nesso straordinario nell'evoluzione dell'umanità tra passato, presente e futuro.*

Un percorso che parte dalla Scuola per discutere sia il ruolo distintivo della cultura come strumento di dialogo e di cittadinanza, sia l'importanza di un'azione comune e coordinata per rafforzare la tutela del patrimonio culturale e per contribuire a preservare l'identità e la memoria dei popoli, lo scambio interculturale tra tutte le Nazioni, per alimentare la tolleranza, la mutua comprensione, il riconoscimento e il rispetto delle diversità, ma anche come potente strumento per la crescita e lo sviluppo sostenibile della società, anche in termini di prosperità economica.

Gli Istituti che dovessero scegliere contenuti affini a quelli del **#YounG7 della Cultura**, potranno manifestare i loro intenti inserendo nel *Repository Attività Laboratoriali (RAL)* attività laboratoriali strutturate coerentemente con i contenuti come sopra descritti e relativi RPL previsti in uscita (Fase 2

e 5), e dichiarando la volontà di partecipare a eventi e incontri organizzati dalle Rete DiCultHer nel modo che segue:

"Al fine di aderire e partecipare a iniziative di respiro internazionale correlate all'Anno Europeo del Patrimonio Culturale 2018, l'Istituto si propone di prendere parte a eventuali sedute collettive in videoconferenza tra gruppi di 7 Istituti che avranno adottato il Modulo, che la rete DiCultHer, ove vi siano i presupposti, organizzerà ad aprile/maggio 2018, anche in corrispondenza della Terza Settimana delle Culture Digitali "Antonio Ruberti" 2018. Queste sedute saranno calendarizzate centralmente, attraverso il Repository RAL. Se sarà possibile, sarà anche organizzata una seduta finale al termine dell'anno scolastico 2017/2018 presso l'Isola di La Maddalena."

Per l'Attività Laboratoriale (e) è possibile ampliare gli Obiettivi didattico-formativi con i seguenti:

Con il progetto si vuole ricostituire il ruolo dei Musei coinvolti, come hub da cui partire alla scoperta dell'identità del territorio, attraverso una lettura contemporanea sia dei beni, sia degli stessi edifici/museo, affinché si possa tornare a riconoscerne lo status di testimonianza narrativa del tessuto socio-economico da cui scaturirono, nonché del contesto paesaggistico, culturale, che ne condizionarono forme e significati. Attraverso la progettazione di un sito internet pensato per essere una vetrina per l'offerta museale locale che progressivamente - negli anni - integra tutto del sistema, i ragazzi acquisiscono competenze interdisciplinari di progettazione informatica, comunicazione, creazione contenuti digitali, testuali, multimediali, grafica, etc...

è inoltre possibile ampliare i Contenuti con i seguenti:

FORMAZIONE

incontri su Beni Culturali e nuove tecnologie, Comunicazione Interna e esterna, progettazione web, grafica e design web, scrittura creativa, Sicurezza, conoscenza diretta dei musei adottati
Working Activities

- 1. valutazione e scelta del sistema di progettazione del sito*
- 2. struttura sito*
- 3. scelta degli itinerari; scrittura testi; creazioni materiali multimediali; implementazione; presentazione al pubblico dei risultati*

5.2.3 Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile

Per questa Tipologia di intervento sono state individuate le seguenti Attività Laboratoriali:

- a) costruzione e promozione di una proposta territoriale di turismo (religioso, naturalistico, culturale, ...) (Portale, Documenti e Schede digitali)
- b) content marketing per la promozione di pacchetti turistici tematici (Portale, Documenti e Schede digitali)
- c) progettazione di materiale grafico informativo e promozionale collegato agli eventi del territorio (Documenti e Schede digitali)
- d) creazione e implementazione di un business plan e di un piano di web-marketing digitale per la valorizzazione digitale del patrimonio culturale del territorio (Portale, Documenti e Schede digitali)

- e) realizzazione di strumenti web per la promozione della suddetta attività imprenditoriale e la gestione della community (legato al precedente, (Portale, Documenti e Schede digitali)
- f) definizione di strategie per il posizionamento dei contenuti sui mercati esteri e la creazione di stand digitali per la user experience dei partecipanti a fiere internazionali (Documenti e Schede digitali)
- g) comunicare la cultura e il patrimonio culturale: branding e co-branding digitale
- h) valorizzazione dei cammini di fede
- i) place-telling digitali relativi al patrimonio culturale, paesaggistico e ambientale per l'implementazione cognitiva della slow-culture dei "cammini"

Per l'Attività Laboratoriale (h) è possibile ampliare gli Obiettivi didattico-formativi con i seguenti:

Aiutare i giovani a recuperare una parte di conoscenza dimenticata, legata al significato delle immagini e delle narrazioni sacre lungo i cammini, sviluppando una capacità di storytelling con target multiculturali e interreligiosi, e aiutandoli ad acquisire competenze per una progettazione dei contenuti che renda accessibili a tutti il patrimonio oggetto dell'intervento.

5.2.4 Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera

Per questa Tipologia di intervento sono state individuate le seguenti Attività Laboratoriali:

- a) rielaborazione e traduzione in lingua straniera (inglese, spagnolo, francese, tedesco, ...) dei contenuti prodotti in altre tipologie di moduli
- b) creazione di un ambiente immersivo mobile per la partecipazione ad eventi, fiere internazionali o installazioni locali tipo "Museater" (il "Museater" pone l'attenzione sulla messa in scena e sul visitatore piuttosto che sulla tecnologia. Si decide l'effetto di coinvolgimento che si vuole ottenere e poi si sceglie la tecnologia e l'ambiente tecnologico di conseguenza. Le tecnologie che è possibile utilizzare sono molteplici)
- c) videointerviste antropologiche a testimoni del territorio su storie locali, tradizioni, eventi del passato

5.2.5 Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)

Per questa Tipologia di intervento sono state individuate le seguenti Attività Laboratoriali:

- a) ricerca e creazione di Open Data Culturali per la digitalizzazione del cultural heritage e la gestione, conservazione e valorizzazione di banche dati digitali culturali
- b) progettazione e realizzazione di MOOC sulle tradizioni locali (MOOC Video)
- c) realizzazioni in digital gaming su eventi e personaggi della storia locale
- d) digital fashion per la conoscenza dell'evoluzione storica e culturale della moda e del costume
- e) realizzazione di mappe concettuali su eventi storici
- f) realizzazione di mappe cronologiche storiche per la verifica e validazione degli eventi storici

- g) applicazione e utilizzo di metodi e tecniche del data science allo studio dei data humanities analogici e digitali
- h) educazione al cultural heritage, al paesaggio, alle arti e alle humanities giocando con metodi e tecniche di gamification, edutainment, serious game
- i) progettazione e realizzazione di ambienti digitali interattivi per l'apprendimento del patrimonio culturale
- j) progettare, realizzare, gestire, conoscere e valorizzare con metodi e tecniche digitali le risorse culturali scolastiche (biblioteche, archivi, collezioni museali, collezioni scientifiche etc.)
- k) riuso delle risorse digitali esistenti sul patrimonio culturale (gaming) per supportare e integrare la didattica curriculare
- l) progettazione e realizzazione percorsi didattici interattivi avvalendosi di realtà aumentata, realtà virtuale, realtà immersiva, previa valutazione di vantaggi, criticità e fattori di rischio

5.2.6 Produzione artistica e culturale

Per questa Tipologia di intervento sono state individuate le seguenti Attività Laboratoriali:

- a) progettazione di una serie di eventi artistici sul patrimonio culturale locale (Editor Video)
- b) presentazione di eventi e storie del territorio attraverso una messa in scena drammatica (Editor Video)
- c) ricostruzione digitale di storie di vita locale relative a particolari periodi storici
- d) redazione di notiziario culturale sul Modello TGCultHer (Editor Video)

Per le attività laboratoriali di redazione di notiziario culturale (d) è possibile ampliare gli Obiettivi didattico-formativi con i seguenti:

Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di laboratori permanenti sul modello TGCULTHER, in cui un esperto di settore accompagnerà gli studenti nell'elaborazione di contenuti mediatici da modulare nel format di brevi telegiornali sul web, ideati e gestiti dagli studenti stessi con la guida di esperti e tutor che li orientano nell'identificazione delle tematiche oggetto dell'edizione del TG. Obiettivo formativo del laboratorio sarà altresì la costruzione di competenze (di sceneggiatura, di composizione e montaggio audio-video, di promozione e diffusione nel web) per l'uso creativo e consapevole delle tecnologie multimediali. Ulteriore obiettivo è l'attivazione di un laboratorio permanente che farà da apripista per la creazione del web TG a cui potranno aderire, alla fine del progetto, tutti gli studenti dell'istituto. Nel dettaglio gli obiettivi sono:

- *Facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi*
- *Aprire un nuovo canale di comunicazione e formazione tra e verso i discenti, le famiglie e il territorio*
- *Promozione e diffusione nel web per l'uso creativo e consapevole delle tecnologie multimediali*
- *Utilizzare il computer e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi*
- *Costruzione di sceneggiatura, di composizione e montaggio audio-video*
- *Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe.*

è inoltre possibile ampliare i Contenuti con i seguenti:

Per i linguaggi di video breve e videonotiziario, oltre ai moduli linguistici caratterizzanti saranno approfonditi anche metodi e tecniche del montaggio audio-video finalizzato a produrre la più efficace comunicazione dei contenuti. Per il linguaggio audioguida saranno approfonditi metodi e tecniche della



comunicazione emozionale per l'utente in mobilità. Per la comunicazione tramite Timeline saranno approfonditi moduli linguistici per la creazione di percorsi cronologici finalizzati a coinvolgere l'utenza desktop.

5.2.7 Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali

Per questa Tipologia di intervento sono state individuate le seguenti Attività Laboratoriali:

- a) progettazione di Interventi di recupero di luoghi simbolici (Documenti e schede digitali)
- b) progettazione di interventi di recupero, riuso e valorizzazione di centri storici non convenzionali ad alto valore culturale

6 ALLEGATO - Iniziative della Rete DiCultHer: SCUD e CONCORSO

6.1 Terza edizione della Settimana delle culture digitali “Antonio Ruberti” (9-14 aprile 2018) e Concorso “Crowd-dreaming: i giovani co-creano culture digitali”

La terza edizione della “*Settimana delle Culture Digitali “Antonio Ruberti”*” e del *Concorso “Crowd-dreaming: i giovani co-creano culture digitali*”, promossi dalla Scuola a rete in Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities (www.diculther.eu), si terranno dal **9 al 14 aprile 2018**.

Nell’interpretare e far proprie le ragioni e le istanze del Consiglio e del Parlamento europeo d’istituire l’Anno europeo del patrimonio culturale (2018), questa terza edizione della Settimana e del Concorso Crowd-dreaming, sono caratterizzate da un tema principale: *L’occasione digitale per la cultura in Europa*.

Il tema, che ha rappresentato la base del Manifesto “**VENTOTENE DIGITALE**” (<http://www.diculther.eu/wp-content/uploads/2017/03/brochure-A4-fronte-retro-Ventotene-Digitale.pdf>), in preparazione dell’anno europeo del patrimonio culturale, sottolinea le questioni legate alla Ricerca e all’Alta formazione nel dominio del Digital Cultural Heritage, inteso quale risorsa primaria della Digital Culture contemporanea e della conoscenza futura.

Il 2018, anno europeo del patrimonio culturale, è occasione per riflettere insieme sulle Culture Digitali quali identità culturali della contemporaneità nell’ecosistema cui appartengono sia il nuovo *digital cultural heritage*, esito dei processi di trasformazione delle società, sia il *digital AS cultural heritage* espressione del più tradizionale e consolidato processo co-creativo del *digital FOR cultural heritage*, inteso quale applicazione del digitale alla conservazione, sostenibilità, salvaguardia, valorizzazione, accessibilità del patrimonio.

Su questa sfida la rete DiCultHer mobilita le energie intellettuali dei propri aderenti per co-creare e consolidare una cultura digitale omogenea e condivisa, fondata sulla conoscenza dell’ecosistema digitale e delle criticità connesse, sulla quale ricalibrare i processi strutturali delle nostra società, protagonista dell’Era Digitale.

Al mondo dell’istruzione e delle organizzazioni culturali nazionali si chiede di animare durante la Terza edizione della Settimana delle culture digitali “Antonio Ruberti”, eventi, attività informative, didattiche, formative, di sensibilizzazione nei confronti del mondo dell’istruzione nei di settori della gestione e della produzione culturale. Un’occasione per presentare progetti digitali sostenibili 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 memorizzazione e comunicazione della nostra identità culturale in Europa.

Così come il Manifesto **VENTOTENE DIGITALE**, la Terza edizione della Settimana delle Culture digitali, dovrà essere occasione di riflessione per avviare il processo di identificazione della Cultura Digitale come Retaggio Culturale in forma digitale intangibile e immateriale, il Digital Cultural Heritage che 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. Il Manifesto contribuisce all’organizzazione della cultura digitale in memoria e alla sua comunicazione come fonte di

conoscenza necessaria per i cittadini europei del presente e del futuro.

La Settimana e il Concorso saranno l'occasione per promuovere la progettualità giovanile, il dialogo sulle problematiche legate al diritto per tutti di avere accesso ai saperi per:

- **garantire il 'diritto di ogni cittadino ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del patrimonio culturale';**
- diffondere la **conoscenza e l'utilizzazione dei nuovi media** e dei nuovi strumenti di comunicazione in rete, attraverso la partecipazione pratica alla Settimana delle Culture Digitali e al Concorso;
- promuovere **iniziative** per favorire **engagement** e la **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 contest europeo;
- incrementare la consapevolezza dell'esistenza e del valore delle **culture digitali come risorsa e bene comune da conservare quale memoria del processo creativo nello spazio e nel tempo;**
- aiutare i **giovani a orientarsi** durante la navigazione nell'oceano di opportunità offerte dalle nuove culture digitali.

La Settimana delle Culture Digitali e il Concorso *Crowd-dreaming* prevedono:

- eventi in tutta Italia a cura di università, enti di ricerca, istituti culturali, scuole, musei, aziende, associazioni, ispirandosi al modello di successo della "Settimana della Cultura Scientifica" promossa dal MIUR dal 1991 ininterrottamente";
- l'implementazione del **"monumento digitale"**, la cui costruzione è stata avviata nel corso della prima edizione (2016) del Concorso, attraverso un modello innovativo di concorso "competitivo" per le scuole di ogni ordine e grado, in Italia e all'estero.

Al fine di chiarire le motivazioni e la natura delle iniziative, saranno reperibili alla ripresa dell'anno scolastico ai seguenti indirizzi di rete www.diculther.eu/scud2018/ e www.diculther.eu/crowddreaming2018/ le **modalità** e il **regolamento di partecipazione**.

Tali proposte interpretano, per quanto riguarda la dimensione digitale, le indicazioni di scenario di Europa Creativa per il 2014-2020 e, a livello nazionale, il Piano Nazionale dell'Educazione al Patrimonio Culturale promosso dal Ministero per i Beni e le attività Culturali e del Turismo e gli orientamenti sulla riforma del sistema di istruzione che individua nel digitale e nell'acquisizione delle relative competenze una premessa abilitante per sviluppare nelle studentesse e negli studenti capacità di orientamento agli studi e al lavoro e sviluppo della consapevolezza dell'esistenza e del valore delle culture digitali come risorsa e bene comune da conservare come memoria del processo creativo nello spazio e nel tempo.

Settimana delle culture digitali e Concorso rappresentano quindi un ulteriore momento di verifica e di valorizzazione delle iniziative promosse nell'ambito del PON "Educazione al Patrimonio", ma non solo, potendo consentire la possibilità di collegare temi diversi integrando vecchi e nuovi media, linguaggi, geografie e storia per innovare contenuti, metodologie e logiche di accesso, 'titolarità' e responsabilità da parte dei cittadini.