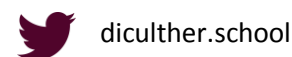
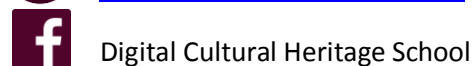


garantire contesto e sviluppi  
attuativi al *'diritto di ogni cittadino  
ad essere educato alla conoscenza e  
all'uso responsabile del digitale per  
la conservazione e valorizzazione del  
patrimonio culturale'*

## #hackCultura

*L'hackathon degli studenti per la "titolarità culturale" finalizzato allo sviluppo di progetti digitali da parte delle scuole italiane, per favorire nei giovani, in un'ottica di 'titolarità culturale', la conoscenza e la "presa in carico" del patrimonio culturale nazionale.*





**DiCultHer**

Digital Cultural Heritage School

***La valorizzazione del patrimonio culturale è una delle sfide che il Paese deve saper affrontare***

**La valorizzazione del patrimonio culturale è una delle sfide che il paese deve saper affrontare**, soprattutto in rapporto all'enorme potenziale di cui dispone. Da un lato, il turismo globale deve saper salvaguardare le peculiarità storiche e culturali del patrimonio, evitando di livellare l'offerta su prodotti sempre simili, utili a una logica di mercato ma non allo sviluppo di una consapevolezza civica; dall'altro, la generazione nativa digitale, che affronta in questi anni il proprio percorso scolastico, ha bisogno di elaborare le proprie modalità di appropriazione del patrimonio culturale ereditato dal passato.

Si sta verificando un cambiamento di paradigma che determina la necessità di un nuovo approccio nella gestione del patrimonio culturale e dell'eredità che ne deriva. Questo profondo cambiamento richiede un nuovo approccio culturale, attraverso una diversa **costruzione identitaria e una fruizione dei prodotti culturali e artistici maggiormente consapevole e proattiva.**

**la generazione nativa digitale, che affronta in questi anni il proprio percorso scolastico, ha bisogno di elaborare le proprie modalità di appropriazione del patrimonio culturale ereditato dal passato, centrato sull'engagement.**

*La cultura è un elemento essenziale della nostra identità*



**DiCultHer**

Digital Cultural Heritage School

In questa direzione, la proposta di un piano complessivo di **innovazione della valorizzazione del patrimonio** (nelle sue diverse forme e articolazioni: paesaggistico, artistico, culturale, etnoantropologico, ecc.) **centrato sull'engagement delle fasce giovani della popolazione che potrebbero 'farsi carico' dei beni del territorio**, sembra corrispondere alle linee di azioni individuate dal Piano Nazionale dell'Educazione al Patrimonio Culturale della Direzione Generale Educazione e Ricerca del MiBACT, con cui DiCultHer ha uno specifico Accordo Quadro (Rinnovato il 30 Settembre 2019).

Per raccogliere con cura e consapevolezza l'eredità culturale che deriva tanto dal nostro passato quanto dal presente, per capire l'importanza di farsene carico, occorre sentirsi e divenire pienamente **'titolari'** di questa stessa eredità. La crescita culturale rappresenta un fattore determinante per lo sviluppo di ciascun individuo ed è un elemento fondamentale per il progresso della società civile nel suo complesso approccio culturale, attraverso una diversa costruzione identitaria e una fruizione dei prodotti culturali e artistici maggiormente consapevole e proattiva.

### **HACKCULTURA:**

“un piano complessivo di innovazione della valorizzazione del patrimonio nelle sue diverse forme e articolazioni: paesaggistico, artistico, culturale, etnoantropologici, ecc. **centrato sull'engagement delle fasce giovani della popolazione PER 'farsi carico' dei beni del territorio**”.

occorre sentirsi e divenire pienamente **'titolari'** della nostra eredità culturale



## “titolarità culturale” e “presa in carico” del patrimonio culturale

Il tema della “**titolarità culturale**” finalizzato allo sviluppo di progetti digitali da parte degli studenti delle scuole italiane, per favorire la “**presa in carico**” del patrimonio culturale nazionale è stato oggetto di ampie riflessioni sul valore culturale delle nuove entità computazionali prodotte nell'Era Digitale contemporanea per dare un'identità al nuovo Digital Cultural Heritage definito dall'UE nell'Art. 2 delle *Conclusioni del Consiglio del 21 maggio 2014 relative al patrimonio culturale come risorsa strategica per un'Europa sostenibile (2014/C 183/08)*.

Le istanze internazionali sono state recepite all'interno della Scuola a Rete #**DiCultHer** attraverso un confronto originale e vivace tra le istituzioni che ne fanno parte: università, scuole, istituzioni culturali, associazioni, singoli individui, dando voce in particolare a giovani e docenti al fine di identificare il digitale nel suo autentico ruolo di *facies culturale* dell'epoca contemporanea per un *rinascimento culturale digitale*, una nuova “**Megàle Hellàs**”, che sappia raccogliere la straordinaria eredità culturale e storica del Mezzogiorno d'Italia e d'Europa e rimodellarla grazie alla creatività dei suoi giovani e al coinvolgimento delle «comunità di eredità culturale», nello spirito della **Convenzione di Faro**.

**Il digitale**  
nel suo  
autentico  
ruolo di  
**facies  
culturale**  
dell'epoca  
contempo  
ranea per  
una nuova  
**“Megàle  
Hellàs”**,  
che sappia  
raccogliere  
la eredità  
culturale e  
storica del  
Mezzogior  
no d'Italia  
e  
d'Europa.



## MANIFESTO VENTOTENE DIGITALE E CARTA DI PIETRELCINA PER L'EDUCAZIONE ALL'EREDITA' CULTURALE DIGITALE

Riflessione queste che sono state alla base dell'elaborazione del **Manifesto "Ventotene Digitale"** <sup>(1)</sup> nel 2017, quale contributo al 2018, Anno europeo del Patrimonio Culturale.



Nonché, nel 2019, della **"CARTA DI PIETRELCINA"** sull'Educazione all'Eredità Culturale Digitale <sup>(2)</sup>, che rappresenta l'ambito dell'agire della rete DiCultHer anche in riferimento ad #hackCultura.



1) <https://www.diculther.it/redpatrimonioculturale/prodotto/il-manifesto-ventotene-digitale/>

2) <https://www.diculther.it/blog/2019/08/01/carta-di-pietrelcina-sulleducazione-alleredita-culturale-digitale/>



**DiCultHer**  
Digital Cultural Heritage School

## ***Il patrimonio culturale esiste solo in quanto è riconosciuto***

L'incisività della cultura digitale deve agire proprio su questa collettività, con l'obiettivo di aumentare il senso di titolarità culturale in maniera diffusa. La titolarità è un concetto legato a doppio mandato a quello di cultural heritage. Chi si trova ad ereditare un bene, lo considera di sua proprietà e tenderà a prendersene cura; allo stesso modo, tutti noi riceviamo in eredità dal passato e dal presente il patrimonio culturale materiale e immateriale e, in quanto con-proprietari di un bene comune, dovremo tendere a conservarlo, valorizzarlo e arricchirlo, con la prospettiva che altri dopo di noi lo erediteranno a loro volta.

La conoscenza e la comprensione del patrimonio culturale rappresentano un contributo fondamentale per la formazione dei giovani studenti promuovendo un rapporto maturo e consapevole con il proprio territorio e le sue risorse culturali.

**Gli studenti sono** il punto di avvio di un'azione integrata in quanto, oltre ad essere il riferimento principale per le prospettive future, sono essenziali per **innovare la valorizzazione del patrimonio culturale.**

### **Gli studenti driver:**

- ***di coinvolgimento di ampie fasce di popolazione (i giovani sono un buon viatico per allargare la sensibilizzazione anche ad altre generazioni, attraverso la famiglia e i vincoli sociali);***
- ***di innovazione e di cambiamento nei confronti delle strutture culturali territoriali del***
- ***di attivazione e disseminazione in un nuovo modello di comunicazione***

**Innovare la valorizzazione del patrimonio**



**DiCultHer**  
Digital Cultural Heritage School

## **hackathon degli studenti-cittadini protagonisti**

Il progetto, coerente con le linee d'azione del Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo e al Protocollo d'Intesa siglato nel febbraio 2016 e rinnovato il 30 settembre 2019 tra la Direzione Educazione e Ricerca e la Scuola a Rete DiCultHer, **riconosce nella partecipazione studentesca il segno di una scuola moderna.**

Il **protagonismo dei giovani è centrale** tanto per valorizzare le inclinazioni personali, quanto per far in modo che si sentano **realmente titolari del patrimonio culturale e investiti delle responsabilità che ne conseguono.**

Alla luce di queste riflessioni, si prospetta l'opportunità di un contributo della Scuola DiCultHer sui temi dell'**innovazione della valorizzazione del patrimonio culturale** per progettare e sostenere l'attuazione di **un piano d'azione** sempre più orientato al coinvolgimento diretto degli studenti-cittadini come 'titolari' del patrimonio comune. Le nuove tecnologie possono essere strumenti fondamentali per favorire una reale comprensione e conoscenza del patrimonio culturale, materiale e immateriale.

**Il progetto riconosce nella partecipazione studentesca il segno di una scuola moderna e il protagonismo dei giovani è centrale**

**la Scuola DiCultHer protagonista dei temi dell'innovazione e della valorizzazione del patrimonio culturale**



## *La cultura, il digitale, una risorsa strategica*

**Tra le prime azioni previste nel Manifesto Ventotene Digitale e l'Accordo DG ER-DiCultHer vi è** la progettazione e l'attuazione di contest di studenti delle scuole italiane per la realizzazione di soluzioni (applicazioni, piattaforme, prodotti, dispositivi, ecc.) in grado di mappare e promuovere in **crowdsourcing** il patrimonio culturale dei territori, anche in relazione alle prospettive di sviluppo locale.

Questo **contest è realizzato in forma di HACKATHON**, concepito come un tassello di un piano complessivo più ampio per promuovere la **realizzazione in crowdsourcing di servizi, prodotti, dispositivi, e soluzioni per la valorizzazione del patrimonio culturale** dando un segnale importante di discontinuità e di innovazione che vede il protagonismo della Scuola come fattore principale e di riferimento ai fini anche di possibili ricadute indirette sul mercato turistico e sui cosiddetti **"non pubblico"**

progettazione e  
l'attuazione di  
contest di  
studenti

**realizzazione in  
crowdsourcing  
di servizi,  
prodotti,  
dispositivi,  
soluzioni per la  
valorizzazione  
del patrimonio  
culturale**





**DiCultHer**  
Digital Cultural Heritage School

## Come?

### **L'hackathon si realizza attraverso il:**

lancio di una 'call' aperta a studenti della scuola italiana interessati a partecipare alla realizzazione di **prodotti e servizi per la valorizzazione del patrimonio culturale.**

Il lancio avverrà a **settembre 2019**, in fase con l'apertura dell'a.s. 2019-2020 in modo che le scuole, in particolare quelle che hanno partecipato al Bando PON - MIUR "Patrimonio Culturale", possano programmare per l'a.s. 2019-2020 la partecipazione all'iniziativa per poi realizzarla/consuntivarla durante la quinta edizione della **Settimana delle culture digitali "Antonio Ruberti"** dal 30 marzo 2020 al 5 aprile 2020.

**Tutte le iniziative e tutti i risultati della partecipazione ad #HackCultura2020 saranno certificati e resi disponibili nella prima piattaforma blockchain dedicata alla #Cultura e al mondo dell'Istruzione, #LRXCULTURE (<https://lirax.org/it/cultura-e-blockchain/>)**

***All' #HackCultura sono invitati a partecipare tutti gli studenti delle Scuole italiane di ogni ordine e grado per confrontarsi con il proprio Patrimonio Culturale.***

### **Risultati attesi**

**applicazioni  
dati  
servizi  
dispositivi**

**che le stesse Scuole, e/o i Ministeri, Musei, luoghi della cultura potranno utilizzare per le loro azioni istituzionali, ma allo stesso tempo utili anche ad incentivare l'imprenditorialità creativa e culturale giovanile**

Tutti i risultati saranno certificati nella Piattaforma **#LRXCULTURE**



## Linee guida: come?

### COME?

1. **Iscrivendo** il proprio Team (ogni Scuola potrà proporre uno o più Team) sul Portale [www.diculther.it](http://www.diculther.it) e segnalando, nel Modulo online **la SFIDA** o **le SFIDE** scelte
2. **Inserendo**, sempre, sul Portale [www.diculther.it](http://www.diculther.it) i riferimenti al **RISULTATO** conseguito;
3. **Fornendo** eventuali indicazioni circa le valutazioni del **RISULTATO**, conseguito e pubblicato, fornite:
  - a. dalla **Giuria collettiva** attraverso giudizi quantitativi via web
  - b. dalle **Giurie accreditate** presso ciascuna sede scolastica e/o luogo della cultura attraverso giudizi qualitativi e quantitativi
4. **La valutazione sarà richiesta in termini di:**
  - **rilevanza** (risposta del **RISULTATO** ai bisogni individuati e di assoluta priorità/utilità: affronta un reale problema trovando una risposta senza generare un ulteriore bisogno)
  - **impatto** (impatti delle soluzioni ai fini *della compliance o innesco di nuove strategie di sviluppo culturale, sociale, economico, istituzionale, e del target di beneficiari*)
  - **efficacia** (**crea relazioni nuove ed efficaci tra gli attori e nella società**, cambiamenti e apporti delle soluzioni per le comunità locali di riferimento, miglioramento dei processi di sviluppo di *engagement* dei pubblici, risposta ai bisogni territoriali)
  - **trasferibilità** (possibile utilizzo del **RISULTATO** in contesti sociali e geografici diversi e/o verso altre tipologie di destinatari)

### Dove:

Presso  
ciascuna  
Sede  
Scolastica  
e/o luogo  
della  
cultura  
(museo,  
biblioteca  
archivio,  
CED,etc.)  
aderente  
alla  
iniziativa



## Linee guida: quando e cosa?

### Quando:

1. **Iscrizione** di ciascun Team (ogni Scuola potrà proporre uno o più Team) sul Portale [www.diculther.it](http://www.diculther.it), segnalando nel Modulo online:
  1. **la SFIDA accettata**
  2. **il RISULTATO** che si aspira a conseguire in relazione alla **SFIDA**
  3. il periodo in cui il Team effettua le attività relative ad **#HackCultura** (coincidente possibilmente anche con l'Evento pubblico che la Scuola promuove per la **#SCUD2020**)
2. **Attuazione** di HackCultura durante la quinta edizione della Settimana delle Culture Digitali "Antonio Ruberti" **dal 30 marzo 2020 al 5 aprile 2020**
3. **Pubblicazione** del RISULTATO, a cura di ciascun Team scolastico, su [www.diculther.it](http://www.diculther.it)
4. **Presentazione dei risultati durante la "Rassegna dei prodotti realizzati** sui temi del DCH dalle scuole italiane" **#RassegnaDCH2020** a Matera, dal 30 marzo al 4 aprile 2020.
5. **Valutazione** (Giuria collettiva via web e Giuria di esperti) nel corso del mese successivo;
6. **Premiazione** in un apposito Evento entro la fine dell'Anno Scolastico 2019/2020

### Cosa:

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 di '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

**Il RISULTATO risponde ad una delle SFIDE, che sono rese note fin dal momento del Lancio dell'hackathon.**



**DiCultHer**  
Digital Cultural Heritage School

## Linee guida: **le SFIDE**

Per l'individuazione delle SFIDE si è cercato di richiamare le attività laboratoriali proposte sia nei moduli **PON Patrimonio Culturale**, così da rendere la partecipazione delle tante scuole impegnate in essi il più rilevante e "conveniente" possibile, sia di **proporre obiettivi con una rilevanza "a lungo termine"** per i quali l'occasione di HackCultura possa costituire solo un primo passo in un percorso più ampio che preveda la costruzione di **"contenitori di patrimoni digitali scolastici" stabili**.

Le SFIDE principali individuate sono:

### 1. **Riuso di contenuti culturali digitali aperti**

- a) valorizzazione nel RISULTATO del patrimonio di contenuti culturali digitale originali e di alta qualità messi a disposizione da istituzioni/ aggregatori nazionali e internazionali quali Europea, Istituto Centrale per il Catalogo Unico delle biblioteche (ICCU), Istituto Centrale per i Beni Sonori e Audiovisivi (ICBSA) del MIBACT, INDIRE, ISTAT.....

### 2. **Laboratori creativi di Umanesimo Solidale, in collaborazione con Scholas Occurrentes**

- a) per affermare il ruolo della cultura digitale nell'agire "**Con i ragazzi per costruire opportunità**"
- b) per sostenere la capacità di immaginare il cambiamento
- c) per sostenere forme di raccordo sociale e culturale, potenziando i processi di riconoscimento e valorizzazione della transculturalità nelle giovani generazioni nel contesto del tema Periferie, povertà educativa e comunità educante;

### 3. **Museo digitale delle scuole italiane con due sfide: a) #Da un oggetto racconta la tua scuola, in collaborazione con ICCU e, b) #Scopri il Patrimonio della tua scuola in collaborazione con INDIRE**

Con l'obiettivo della implementazione del **[museo scolastico digitale](https://movio.beniculturali.it/iccu/daunoggettoraccontalatuascuola/)** (<https://movio.beniculturali.it/iccu/daunoggettoraccontalatuascuola/>) iniziato con #HACKCULTURA2019 attraverso la partecipazione alle due SFIDE

### 4. **#ItinerarioBellezza, in collaborazione con la Fondazione Italia Patria di Bellezza**

I partecipanti alla sfida, **Promotori di Bellezza**, dovranno presentare un itinerario esperienziale che conduca il "viaggiatore" a conoscere e prendere parte ad una o massimo due giornate indimenticabili nel territorio prescelto.