



*Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca*

*Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata*  
*Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola*  
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m\_pi

Ai Dirigenti scolastici  
delle Scuole della Regione Basilicata  
LORO  
SEDI

Al sito Web USR Basilicata

**Oggetto: Educazione all'eredità culturale digitale: partecipazione ad #HACKCULTURA2020 – l'hackathon degli studenti per la "titolarità culturale" finalizzato allo sviluppo di progetti digitali nella scuola – che saranno presentati a Matera (30 Marzo 2020-5 Aprile 2020) in occasione della seconda rassegna nazionale dei prodotti realizzati sui temi del digital Cultural Heritage dalle scuole italiane "Raffaello De Ruggieri".**

Anche per questo anno scolastico, lo scrivente Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata intende contribuire alla piena realizzazione degli obiettivi e delle iniziative per la diffusione della Cultura Digitale attraverso la promozione di temi connessi al patrimonio culturale, con una particolare attenzione al tema della **"Bellezza"** quale tratto fondante della nostra identità culturale, territoriale, produttiva, esistenziale.

La collaborazione tra l'USR per la Basilicata, le scuole lucane, la rete DiCultHer e altri autorevoli partner, si realizza proponendo temi ed attività con l'intento di costruire "contenitori di patrimoni culturali digitali scolastici" stabili e di riferimento per il sistema scolastico regionale e nazionale, come per esempio il Museo Digitale delle Scuole Italiane: <https://movio.beniculturali.it/iccu/daunoggettoraccontalatuascuola/> avviato nel corso della prima edizione di #hackCultura2019, in collaborazione con INDIRE e ICCU.

Per la partecipazione ad **#hackCultura2020** - l'hackathon degli studenti per la "titolarità culturale" - qui di seguito il link: <https://www.diculther.it/hackcultura2020-lhackathon-degli-studenti-per-la-titolarita-culturale/> dove sarà possibile trovare tutte le indicazioni circa le modalità di partecipazione e il **format** per l'iscrizione – entro il 29 marzo 2020 - **di ciascun Team (ogni Scuola potrà proporre uno o più Team).**

Per meglio chiarire inoltre, contesto, obiettivi e modalità di partecipazione, si trasmette in allegato una nota esplicativa, dove sono evidenziate le quattro SFIDE che caratterizzano questa seconda edizione dell'Hackathon.

Tutte le iniziative ed i prodotti multimediali - a livello nazionale - della partecipazione ad #HackCultura2020 saranno certificati e resi disponibili nella prima Piattaforma globale basata su tecnologia blockchain dedicata alla #Cultura e al mondo dell'Istruzione, #LRXCULTURE (<https://lirax.org/it/cultura-e-blockchain/>).



*Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca*

*Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata*

*Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola*

Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m\_pi

I risultati saranno presentati nel corso della **seconda rassegna nazionale dei prodotti realizzati sui temi del digital Cultural Heritage dalle scuole italiane “Raffaello De Ruggieri”** (<https://www.diculther.it/rassegna-dei-prodotti-realizzati-sui-temi-del-digital-cultural-heritage-dalle-scuole-italiane/>) che si terrà - dal 30 marzo al 5 aprile 2020 - a Matera presso l’IIS “Pentasuglia” di Matera.

In considerazione del particolare protagonismo della nostra comunità scolastica, reso possibile anche grazie al Protocollo di intesa con la rete DiCultHer e al ciclo di webinar realizzati nello scorso anno scolastico, tenuto conto che la rassegna nazionale si svolgerà anche quest’anno a Matera, si chiede di favorire la più ampia partecipazione degli studenti a tale rilevante appuntamento culturale.

IL DIRIGENTE  
CLAUDIA DATENA

Allegato: nota esplicativa