

Programmazione delle attività #DiCultHer per l'anno scolastico 2019-2020

Seguendo il solco tracciato nel 2018 – Anno Europeo del Patrimonio Culturale – ed in attuazione della **Carta di Pietrelcina sull'Educazione all'Eredità Culturale Digitale**, la programmazione delle attività DiCultHer per l'a.s. 2019-2020 affronta vari temi connessi al patrimonio culturale in forma digitale, il Digital Cultural Heritage che identifica l'insieme dei processi digitali che costituiscono e costituiranno la memoria culturale della contemporaneità con una particolare attenzione al ruolo della cultura digitale nella contestualizzazione della **Convenzione di Faro nell'Era Digitale** e al tema della **"Bellezza"** quale tratto fondante della nostra identità culturale, esistenziale e produttiva, da scoprire, conoscere e tramandare anche mediante l'uso di strumenti digitali.

La programmazione delle attività #DiCultHer per l'anno scolastico 2019-2020:

- La quinta edizione della **"Settimana delle Culture Digitali "Antonio Ruberti" (#SCUD2020)** che si realizza attraverso l'animazione di eventi in tutta Italia a cura di università, enti di ricerca, istituti culturali, scuole, musei, aziende, associazioni, etc.;
- la seconda edizione di **#HackCultura2020**, l'hackathon degli studenti per la "titolarità culturale" finalizzato allo sviluppo di progetti digitali da parte degli studenti delle scuole italiane, per favorire nei giovani, in un'ottica di 'titolarità culturale', la conoscenza e la "presa in carico" del patrimonio culturale nazionale. Anche questa seconda edizione si colloca in un contesto di proposte progettuali di metodologie innovative per la valorizzazione del patrimonio – tangibile, intangibile e digitale – centrate sull'engagement delle fasce giovanili della popolazione, chiamate, in una logica di esercizio di cittadinanza e di progettazione partecipata, a "prendersi in carico" il proprio patrimonio come complesso di risorse di cui aver cura a livello individuale e come comunità.
- La quinta edizione del concorso fotografico **#Fotografidiclasse** promosso insieme all'Associazione Italiana Insegnanti di Geografia, da De Agostini Scuola e dalla Fondazione Italia Patria della Bellezza, con il patrocinio dell'Associazione Nazionale dei Dirigenti Scolastici, dell'Autorità garante per l'infanzia e l'adolescenza e di E20-Eventi, per promuovere la conoscenza del territorio e l'apprezzamento delle bellezze naturali, culturali, artistiche e produttive del nostro Paese.
- La realizzazione della seconda edizione della **"Rassegna dei prodotti realizzati sui temi del Digital Cultural Heritage dalle scuole italiane"** a Matera, durante la Settimana della Cultura Digitale "Antonio Ruberti" dal 30 marzo al 4 aprile 2020.
- L'avvio della Piattaforma **#LRXCULTURE**, basata su tecnologia Blockchain, quale luogo dove studenti, docenti ed operatori culturali potranno non solo condividere le loro attività previste nella programmazione #DiCultHer, ma anche accedere a servizi loro dedicati.

I temi preminenti di questa programmazione di attività sono:

1. la **Convenzione di Faro** e la sua contestualizzazione nell'Era Digitale;
2. la **Bellezza** come tratto fondante la nostra identità
3. il **"riuso"** del patrimonio culturale digitale reso accessibile da **INDIRE**, dall'**Istituto Centrale del Catalogo Unico**, dall'**Istituto Centrale per i Beni Sonori ed Audiovisivi** e da **Europeana** per sostenere l'integrazione nei curricula scolastici di contenuti digitali originali e di alta qualità;
4. L' **Umanesimo solidale**, per attuare la cultura dell'incontro per la pace attraverso l'integrazione di comunità educative mediate dalla tecnologia per la progettazione di classi interattive, in collaborazione con **Scholas Occurrentes**
5. il **DIGITAL SHTEAM**, il valore della diversità nell'ecosistema delle **Digital Science, Humanities, Technology, Engineering, Arts And Mathematics** per guardare ad un approccio che pone alla base dell'innovazione la rimozione delle barriere disciplinari e di genere, per superare il riduttivismo culturale del passaggio da STEM a STEAM verso le Digital SHTEAM.