



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Calabria

Direzione Generale

Via Lungomare 259, 88100 CATANZARO - Tel. 0961734411 Codice Ipa: m_pi

	ISTITUTO COMPRESIVO «C. Alvaro» di Melito Porto Salvo
	Prot. n° <u>505 IV.S</u>
	del <u>30/1/2020</u>

Ai Dirigenti Scolastici
 delle Scuole di ogni Ordine e Grado
 Loro Sedi

Oggetto: Educazione all'eredità culturale digitale: partecipazione #HACKCULTURA2020.

Anche per questo anno scolastico, lo scrivente Ufficio Scolastico Regionale della Calabria intende contribuire alla piena realizzazione degli obiettivi e delle iniziative per la diffusione della Cultura Digitale attraverso 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 tema della "Bellezza" quale tratto fondante la nostra identità culturale, territoriale, produttiva, esistenziale.

Garantire contesto e sviluppi attuativi al «diritto di ogni cittadino all'accesso ai saperi e di essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del digitale per la salvaguardia e la valorizzazione del patrimonio culturale e dei luoghi della cultura» è l'obiettivo posto alla base della collaborazione dell'Ufficio scrivente con la rete DiCultHer, nella convinzione che il patrimonio culturale, retaggio abilitante i processi di costruzione identitaria, di educazione alla cittadinanza e di promozione del dialogo interculturale, rappresenta oggi sempre di più una risorsa strategica per realizzare una società inclusiva, integrata, solidale.

Come per i precedenti anni, la collaborazione tra la Scuola Calabrese e la rete DiCultHer (solo per citare alcuni dei partner della rete: INDIRE, ICCU, ICBSM, EUROPEANA, SCHOLAS OCCURRENTES) si realizza proponendo temi ed attività per 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 Italiane¹**, avviato nel corso della prima edizione di #hackCultura2019, in collaborazione con INDIRE e ICCU.

Anche questa 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, che si svolgerà durante la quinta edizione della "Settimana delle Culture Digitali Antonio Ruberti" (30 Marzo 2020-5 Aprile 2020), rappresenta una occasione per la Comunità educativa calabrese per interpretare il "Manifesto Ventotene Digitale"⁽²⁾ e la "Carta di Pietrelcina"⁽³⁾ per l'Educazione all'Eredità Culturale Digitale". Una occasione per diffondere tra i ragazzi la conoscenza e l'utilizzazione degli strumenti di comunicazione di rete, attraverso la partecipazione attiva alla Settimana delle Culture

¹ <https://movio.beniculturali.it/iccu/daunoggettoraccontalatuascuola/>

² <https://www.diculther.it/redpatrimonioculturale/prodotto/il-manifesto-ventotene-digitale/>

³ <https://www.diculther.it/blog/2019/08/01/carta-di-pietrelcina-sulleducazione-alleredita-culturale-digitale/>

Responsabile del procedimento: Giulio Benincasa

Pec: drical@postacert.istruzione.it; e-mail: direzione-calabria@istruzione.it C.F.: 97036700793
 Codice per la fatturazione elettronica: D9YGU9 per la contabilità generale, PLIB87 per quella ordinaria
 Sito internet: www.istruzione.calabria.it



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Calabria

Direzione Generale

Via Lungomare 259, 88100 CATANZARO - Tel. 0961734411 Codice Ipa: m_pi

Digitali e ad #HackCultura2020 per la piena titolarità del patrimonio culturale ed affrontare, mediante l'uso consapevole del digitale e con approcci innovativi, la conoscenza, la salvaguardia, la valorizzazione del Patrimonio Culturale e dei luoghi della cultura presenti nel territorio calabrese. Una opportunità, inoltre, per sostenere la consapevolezza del valore culturale del paesaggio dei territori calabresi e l'esistenza e il valore delle culture digitali quali risorsa e beni comuni da conservare come memoria del processo creativo contemporaneo.

Al fine di chiarire le motivazioni e la natura delle sopra richiamate iniziative, ed in particolare di #hackCultura2020, nella HP della rete DiCultHer (<https://www.diculther.it/>) è possibile trovare tutte le indicazioni circa le modalità di partecipazione. Per meglio chiarire inoltre, contesto, obiettivi e modalità di partecipazione ad #hackCultura2020, si trasmette in allegato una nota esplicativa, dove sono evidenziate le quattro SFIDE che caratterizzano questa seconda edizione dell'Hackathon.

Per la valorizzazione delle iniziative assunte sia a livello regionale che a livello nazionale tutte le iniziative e tutti i risultati 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/>). Sarà inoltre possibile presentare i risultati della partecipazione ad #hackCultura2020 durante la seconda edizione della "Rassegna dei prodotti realizzati sui temi del DCH dalle scuole italiane" a Matera, dal 30 marzo al 4 aprile 2020.

Come consuetudine, anche per quest'anno l'Ufficio scrivente prevede di organizzare per la Settimana delle Culture Digitali "A. Ruberti" (30 marzo-4 aprile 2020) un evento finalizzato a valorizzare le attività promosse dalle Scuole Calabresi per l'Hackathon.

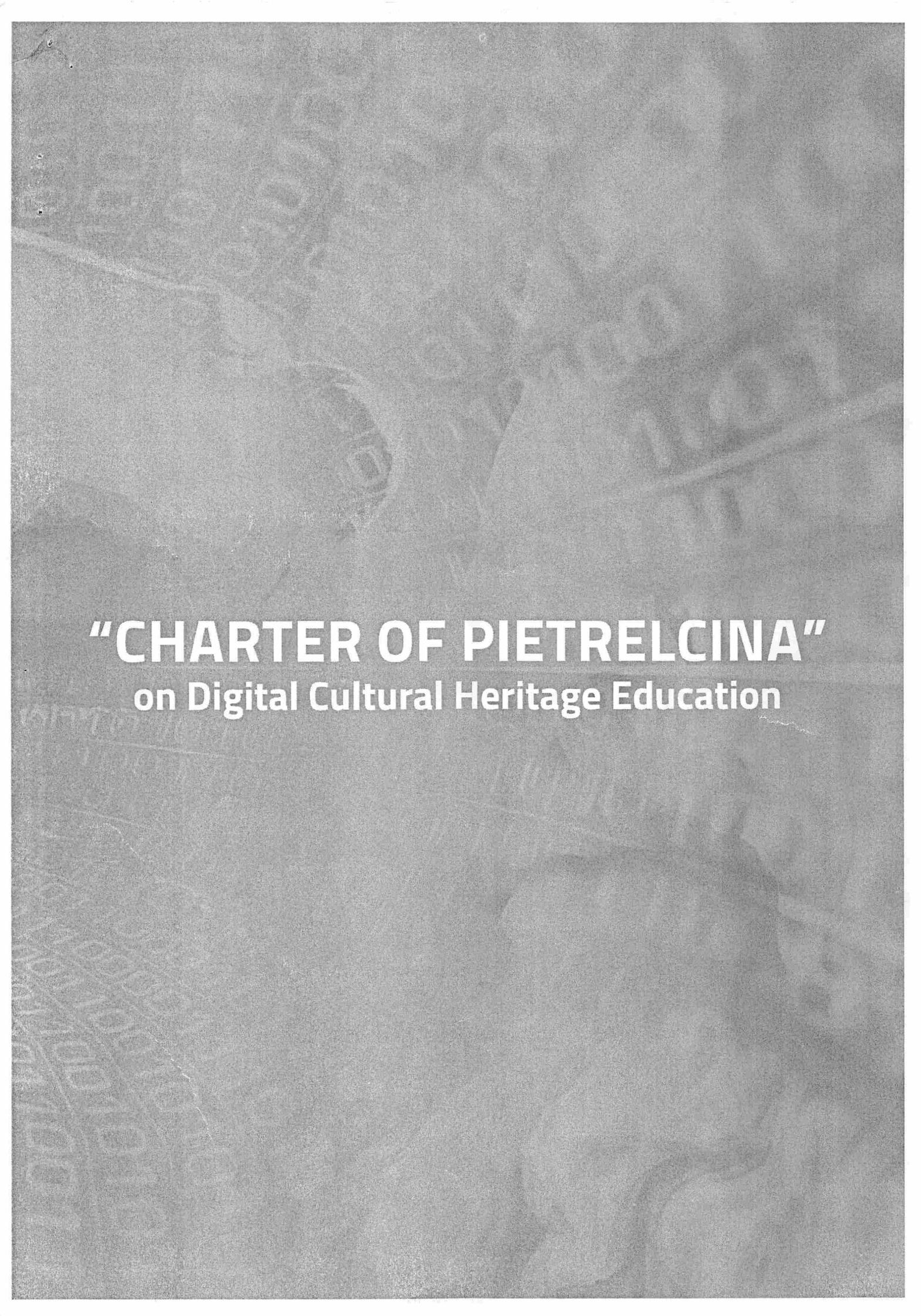
Ad ogni buon fine si allega anche la Carta di Pietrelcina. - Per ulteriori info in merito contattare la docente referente per USR Calabria, Lucia Abiuso lucia.abiuso@scuolarete.org - tel. 0961-734448.

IL DIRIGENTE VICARIO
Maurizio Piscitelli

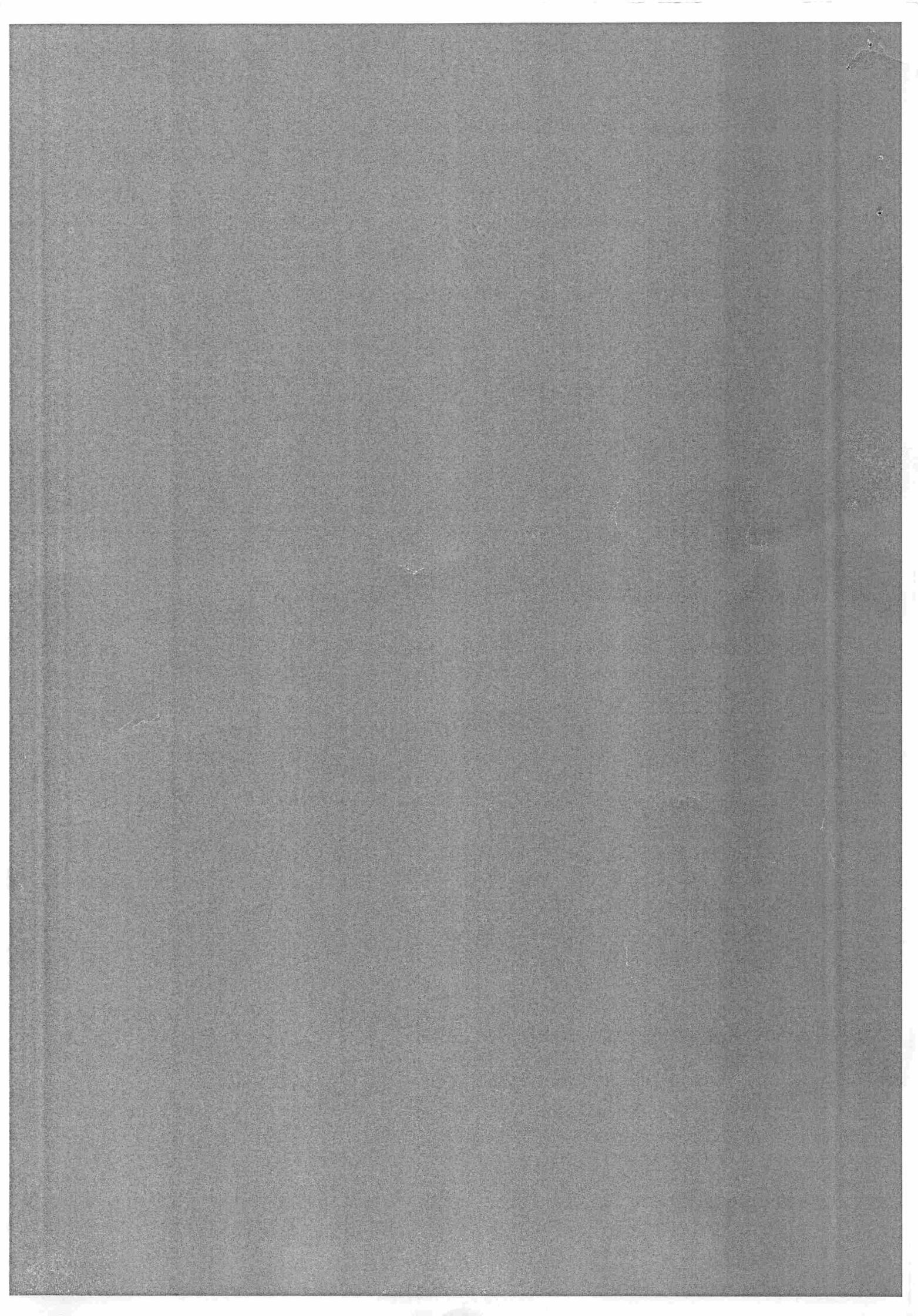
 Firmato digitalmente da PISCITELLI
MAURIZIO
C=IT
O=MINISTERO ISTRUZIONE
UNIVERSITA' E RICERCA

Responsabile del procedimento: Giulio Benincasa

Pec: drcal@postacert.istruzione.it; e-mail: direzione-calabria@istruzione.it C.F.: 97036700793
Codice per la fatturazione elettronica: D9YGU9 per la contabilità generale, PLIB87 per quella ordinaria
Sito internet: www.istruzione.calabria.it



"CHARTER OF PIETRELCINA"
on Digital Cultural Heritage Education





"CARTA DI PIETRELCINA"
sull'Educazione all'Eredità Culturale Digitale

“CARTA DI PIETRELCINA”

sull’Educazione all’Eredità Culturale Digitale

Antefatto

Le riflessioni sul valore culturale delle nuove entità computazionali prodotte nell’Era Digitale contemporanea avviate in questi ultimi anni nel mondo, sono oggetto di primo livello di attenzione nei dibattiti, ricerche e studi volte a 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)*¹.

Le istanze internazionali sono state recepite all’interno della Scuola a Rete per la Formazione nel Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities - **#DiCultHer**. La rete ha dato origine a un confronto 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 e favorire 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*.

Tali riflessioni hanno maturato proposte concettuali volte a restituire ai giovani la consapevolezza di quanto sia importante riappropriarsi della **titolarità partecipata dell’eredità culturale** ripartendo proprio dal riconoscimento del valore della cultura digitale. Le proposte sono state disseminate e arricchite nell’ambito di una serie di iniziative progettuali realizzate della rete DiCultHer con il coinvolgimento congiunto e sinergico delle comunità scientifiche, educative, territoriali in varie regioni soprattutto del nostro Mezzogiorno.

1 <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52014XG0614%2808%29>

.....

Manifesto Ventotene Digitale

In questa direzione, anche l'elaborazione del "*Manifesto Ventotene Digitale*"², redatto nel 2017 in vista dell'Anno europeo della cultura (2018), conseguente ad una ampia consultazione che ha coinvolto varie comunità scientifiche ed educative in Italia quale seguito della Proposta *Safeguarding and enhancing Europe's intangible cultural heritage* formulata il 22 Aprile 2016 all'Assemblea Parlamentare del Consiglio d'Europa (CoE)³, ha segnato un ulteriore momento di riflessione. Nel *Manifesto* sono sintetizzate le sfide e le azioni che pongono la **Cultura al centro del "Progetto d'Europa"** nel suo essere "**bene comune**" e **dispositivo fondamentale di coesione sociale**, legate alla Ricerca, all'Alta formazione e all'Educazione scolastica nell'area delle *Digital Humanities (DH)* e nel dominio del nuovo *Digital Cultural Heritage (DCH)*:

- co-creare un sistema di conoscenze e competenze digitali consapevoli, abilitate ad assicurare conservazione, fruizione ampia, interattiva, partecipata e consapevole, sostenibilità, valorizzazione, promozione e presentazione del nuovo *Digital Cultural Heritage*
- sviluppare la *Cultura Digitale* quale espressione dell'*Eredità Culturale* nella quale dobbiamo riconoscere e identificare l'ecosistema dei metodi, processi, fenomeni e risorse singole o complesse che identificano il nuovo *Digital Cultural Heritage*, la cui essenza, manifestazione ed espressione risiede nella trasferibilità e replicabilità nello spazio e nel tempo delle entità digitali che identificano, categorizzano e qualificano la storia e l'esistenza delle comunità contemporanee nei loro contesti sociali, culturali, economici.

Il messaggio guida che la Rete ha intercettato e nelle cui istanze si è identificata evolvendo nel progetto #DiCultHer è stato **Ripartire dalla cultura come bene comune e come condivisione**. Non uno slogan, ma un presupposto indispensabile per la **crescita sociale, culturale ed economica sostenibile**, che la Rete ha ripreso e rilanciato anche in Europa, estendendo gli obiettivi che fin dal principio ne hanno sotteso la programmazione e le azioni nel nostro Paese per ridisegnare la prospettiva di interventi in direzione del **rafforzamento dell'identità europea e del suo sviluppo sociale nella vita, nel lavoro, nella condivisione dei valori comuni**.

2 <https://www.diculther.it/blog/2017/03/24/il-manifesto-ventotene-digitale/>

3 <https://www.diculther.it/wp-content/uploads/2017/02/Contributi-della-Scuola-DiCultHer.pdf>

.....

Obiettivi che si stanno sostanziando nella convinzione che l’eredità culturale, retaggio abilitante i processi di ricostruzione identitaria, di educazione alla cittadinanza e alla titolarità partecipata, di promozione del dialogo interculturale, nel riconoscimento del valore culturale del digitale rappresenti sempre più un volano di sviluppo e una risorsa strategica, intesa essa stessa come entità ormai di fatto e di diritto integrata nei processi evolutivi della conoscenza.

In questa direzione, e ai fini di una prima definizione del *Digital Cultural Heritage* il network DiCultHer ha avviato una ulteriore **Consultazione pubblica europea per la definizione, identificazione e formalizzazione del Digital Cultural Heritage⁴** partendo dalla seguente definizione: *“L’ecosistema di processi, entità, fenomeni virtuali Born Digital e Digitalizzati che, in quanto validati, certificati, trasferibili, resilienti, riusabili e replicabili nello spazio-tempo, sono testimonianze, manifestazioni ed espressioni rappresentative dei processi evolutivi che identificano e connotano ogni comunità, contesto socio-culturale, ecosistema semplice o complesso dell’Era Digitale, assumendo la funzione di memoria storica e fonte di conoscenza per le generazioni future.”*

Le entità che dovrebbero comporlo e identificarlo sono state individuate e classificate in tre livelli:

- **Born Digital Heritage:** entità native digitali le cui rappresentazioni registrano processi, metodi e tecniche utilizzati dalle comunità contemporanee per la loro co-creazione, da salvaguardare, riusare e conservare nel tempo come potenziale memoria storica e fonte di conoscenza per future generazioni;
- **Digital FOR Cultural Heritage:** processi, metodi e tecniche di digitalizzazione finalizzata alla co-creazione di entità digitali che nelle rappresentazioni riproducono il patrimonio culturale tangibile e intangibile, integrando nei contenuti immagini e metadati descrittivi (biblioteche digitali, musei virtuali, database demo-etno-antropologici, ecc.);
- **Digital AS Cultural Heritage:** entità digitali prodotte dalla digitalizzazione e dematerializzazione di entità, anche culturali, tangibili e intangibili, le cui rappresentazioni registrano approcci, processi, metodi e tecniche identificative della loro evoluzione nel tempo, da salvaguardare, riusare e preservare valorizzandole come potenziale memoria storica e fonte di conoscenza per le generazioni future.

4 <https://form.jotformeu.com/81546663684367>

.....

Eredità Culturale ed inclusione sociale

In ambito di valorizzazione e fruizione dell’Eredità Culturale, è appena il caso di sottolineare come l’inclusione sociale si sviluppi effettivamente solo quando il **luogo culturale diventa luogo educativo**, quando cioè tutte le categorie sociali (diverse per età, livello culturale, *status* sociale ed economico) riescono ad interagire proattivamente con esso e a sviluppare conoscenze e competenze. L’eredità culturale, infatti, è sempre fortemente legata con il territorio in cui è inserito ed è espressione e rappresentazione delle creazioni tangibili, intangibili e, oggi, digitali delle comunità che lo vivono. Tuttavia, permangono molti contesti in cui gruppi sociali non autoctoni, quali i rifugiati o migranti di prima o seconda generazione, non sono del tutto integrati nella storia culturale e artistica del territorio in cui si stabilizzano e, conseguentemente, non riescono a contribuire attivamente alla creazione e all’evoluzione di una rinnovata storia sociale collettiva. **Risulta perciò necessaria la riflessione e l’azione circa la didattica inclusiva anche nei contesti di apprendimento di metodi e tecniche di valorizzazione e fruizione dell’Eredità Culturale:** la concretizzazione dei diritti individuali, la partecipazione alla comunità nonché l’uguaglianza di successo non possono restare mere affermazioni di principio, ma devono diventare le finalità ultime e imprescindibili di qualsiasi azione educativa. Come affermano Booth e Ainscow (2008, p. 31), se *“l’inclusione accade non appena ha inizio il processo per la crescita della partecipazione”*, allora essa deve essere presentata come un obbligo morale: gli educatori, i mediatori, soprattutto di gruppi svantaggiati, e i luoghi di cultura devono muovere le proprie azioni dalla concezione dell’uomo come contribuente attivo allo sviluppo culturale e della comunità del nostro Paese (Chiappetta Cajola, 2013).

Titolarità’ culturale e disponibilità e accessibilità pubbliche dei dati

Diritto all’istruzione, accesso alla cultura, sovranità culturale-epistemologica, diventano istanze da cui generano principi quanto mai importanti e fondamentali, come quello della **TITOLARITÀ CULTURALE** e della **DISPONIBILITÀ E ACCESSIBILITÀ PUBBLICHE DEI DATI**, con riferimento in particolare alla **gestione pubblica e sostenibile dei luoghi dove risiede ed è fruibile pubblicamente e interattivamente il Digital Cultural Heritage**.

.....

La “**Presa in carico**” di una responsabilità comune e condivisa rispetto a un bene comune, corrispondente ad un processo di acquisizione di “**titorietà culturale**” esercitata con diritto si applica sia a ciò che ereditiamo dal passato, sia a ciò che abbiamo la possibilità di progettare e co-creare oggi nell’ambito degli ecosistemi culturali in cui viviamo, sperimentiamo ed esercitiamo, con la prospettiva di lasciare a nostra volta questa eredità a chi verrà dopo di noi.

Educazione all’Eredità Culturale Digitale

L’**Educazione all’Eredità Culturale Digitale** è diventata oggi componente indispensabile delle conoscenze e competenze di cittadinanza globale e, avendo la sua valorizzazione nell’eredità materiale, immateriale e digitale, è per sua natura multi-, trans- e interdisciplinare, fondata su metodologie condivise attive, e partecipative che richiedono forti sinergie tra i territori e le loro entità educative attraverso un reale coinvolgimento sia degli attori del sistema formativo istituzionale (scuola, università), sia di coloro che operano negli ambiti dell’apprendimento informale e della valorizzazione e conservazione del patrimonio culturale.

La nuova Cultura Digitale

In questa direzione, il Network DiCultHer è per vocazione fin dalla sua costituzione fortemente impegnato in attività formative, educative e di ricerca tramite l’utilizzo di strumenti e strategie innovative delle *Digital Humanities*, con il fine di dotare le nuove generazioni della conoscenza sia delle dimensioni e dei valori rinnovati assunti dell’Eredità Culturale tangibile e intangibile, sia del più vasto universo del nuovo *Digital Cultural Heritage*. Finalità che ha quale presupposto la consapevolezza che è oggi irrinunciabile provvedere all’integrazione fra saperi umanistici tradizionali e conoscenze di metodi e tecniche computazionali nella strutturazione della **nuova Cultura Digitale**, attraverso un processo in grado di elaborare modelli formativi che puntino a creare conoscenze e competenze consapevoli trasversali, abilitate a partecipare attivamente ai processi di innovazione digitale e a generare quel *digital knowledge design system* necessario a un sistema educativo sostenibile sull’Eredità Culturale. Un processo che pone al centro la ‘creatività’ dei giovani per affrontare, mediante l’uso consapevole del digitale e con approcci innovativi, la conoscenza, l’accesso partecipato, la gestione, la presentazione, la fruizione, la conservazione e valorizzazione del *Digital Cultural Heritage*, per “**garantire a tutte le studentesse e a tutti gli studenti le competenze chiave per affrontare**”

.....
i cambiamenti e le sfide del loro presente, per proiettarsi al meglio nel futuro, per diventare cittadine e cittadini attivi e consapevoli, capaci di condividere valori comuni e di confrontarsi positivamente con l'altro".

Le indicazioni di scenario

La **Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore del patrimonio culturale per la Società**, detta **Convenzione di Faro** del 27 ottobre 2005; **Europa Creativa** per il 2014-2020; le **Conclusioni del Consiglio del 21 maggio 2014** relative al patrimonio culturale come risorsa strategica per un'Europa sostenibile; la **Decisione del Parlamento europeo e del Consiglio del 17 maggio 2017**, relativa alla nomina dell'Anno Europeo del Patrimonio Culturale (2018); la **Relazione del Parlamento Europeo del 14 maggio 2018** sugli ostacoli strutturali e finanziari nell'accesso alla cultura; la **Risoluzione del Parlamento europeo dell'11 dicembre 2018** sulla nuova agenda europea per la cultura; il **Piano Nazionale dell'Educazione al Patrimonio Culturale** promosso dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali (MiBAC); il **Piano Nazionale Scuola Digitale** promosso nel 2016 dal Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca (MIUR); il "**Manifesto Ventotene Digitale**" elaborato dal Network DiCultHer nel 2017 in vista del 2018, Anno Europeo del Patrimonio Culturale; gli **Orientamenti della Congregazione per l'educazione cattolica a 50 anni dalla Populorum progressio** per quanto riguarda **l'Educazione all'umanesimo solidale:**

tutti questi documenti nazionali e internazionali individuano nel digitale e nell'acquisizione delle relative conoscenze e competenze uno degli assi portanti e la premessa abilitante per avviare politiche attive sull'Eredità Culturale, premessa che ha il suo punto di forza anche sui principi della sovranità pubblica dei dati necessaria a garantire la "titolarità" delle nostre risorse culturali digitali.

In quest'ottica, il digitale si pone come paradigma di approccio globale all'eredità culturale, attualizzandone, nell'ottica di una sempre maggiore consapevolezza, le componenti del sistema trasmissivo ed organizzativo ed incrementandone la dimensione diffusa ed iperconnessa anche attraverso le modalità di accesso collettivo e, nel 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, rappresenta un contesto di opportunità di crescita sociale, culturale ed economica.

.....

Convenzione di Faro

La **Convenzione di Faro**⁵ ha innescato una profonda rivisitazione del concetto di Eredità Culturale legandola indissolubilmente alle comunità, e assume un ruolo cruciale laddove auspica un uso critico e consapevole dei canali e delle forme di espressività offerte dalle tecnologie digitali come veicolo di inclusione ampia di componenti sociali e culturali diverse, come opportunità concreta di partecipazione di tutte le diverse componenti sociali, culturali, generazionali alla definizione di una identità che le rappresenti, come strumento di autorappresentazione e definizione negli spazi pubblici del patrimonio bio-culturale condiviso.

Le metodologie e tecnologie digitali, infatti, offrono la possibilità di raccogliere, condividere e archiviare/conservare forme espressive dei diversi gruppi, realizzando con ciò l'obiettivo sia di *empowerment* e presa di coscienza delle entità condivise, sia di selezionare, porre in valore, discutere criticamente ciò che ci rappresenta e fonda il patto comunitario di convivenza esteso alla comunità più ampia, digitale e per ciò stesso inclusiva. Favorire e costruire condizioni perché queste capacità critiche e abilità siano conseguite nello spazio formativo che scandisce i tempi più importanti dei nostri cicli di vita significa contribuire fattivamente alla definizione di una titolarità culturale del patrimonio e a una sua gestione condivisa e consapevole, che concorrono alla piena realizzazione di una cittadinanza democratica.

Ben oltre, quindi, il semplice utilizzo delle sole tecnologie in funzione abilitante ai fini della valorizzazione – ovvero come strumenti atti a favorire processi di semplice aggiornamento e digitalizzazione dell'esistente, il **'sapere' digitale offre occasioni di ri-configurazione complessiva delle entità e dei luoghi culturali come 'eredità comuni'**: il digitale assume valenza metodologica ed epistemologica, strutturale e di contesto, all'interno della quale avviare una nuova ermeneutica della cultura e dell'Eredità Culturale, e la sua introduzione ha favorito e sta favorendo l'emergere di occasioni strategiche di riorganizzazione dei saperi, di apertura alle entità e ai contenuti, di accesso alle forme stesse del contemporaneo.

5 <https://www.diculther.it/blog/2019/01/15/convenzione-di-faro-loccasione-digitale-per-la-cultura-litalia-leuropa/>

.....

Digital Cultural Heritage

D'altra parte, l'Art. 2 delle *Conclusioni* del 21 maggio 2014 inquadra l'evoluzione che il digitale ha avuto negli ultimi dieci anni, integrando l'insieme del Cultural Heritage con una prima profilazione del nuovo *Digital Cultural Heritage* (DCH), derivante **dalle nuove funzioni culturali che il digitale e la digitalizzazione devono assumere in quanto futura memoria storica e fonte di conoscenza dell'Era digitale:**

“Cultural heritage consists of the resources inherited from the past in all forms and aspects – tangible, intangible and digital (born digital and digitized), including monuments, sites, landscapes, skills, practices, knowledge and expressions of human creativity, as well as collections conserved and managed by public and private bodies such as museums, libraries and archives. It originates from the interaction between people and places through time and it is constantly evolving.

Un inquadramento ripreso integralmente e ulteriormente articolato nella successiva *Comunicazione della Commissione al Parlamento Europeo, al Consiglio, al Comitato Economico e Sociale Europeo e al Comitato delle Regioni. Verso un approccio integrato al Patrimonio Culturale per l'Europa* del 22 luglio 2014⁶, e nella *Decisione di nomina dell'Anno Europeo del Patrimonio Culturale* del 17 maggio 2017⁷, con l'evidente intento di dare continuità e nuovo stimolo alla riflessioni avviate nel 2014.

In questi scenari, lo sviluppo del 'sapere' digitale e del *Digital Cultural Heritage* in particolare, sono state le linee guida che hanno orientato il Network DiCultHer nella progettazione e sperimentazione di nuovi modelli di apprendimento e di insegnamento, in una prospettiva di condivisione delle risorse intellettuali e delle relative competenze, **evidenziando il ruolo della Formazione e dell'Educazione come principali protagonisti del cambiamento che si sta realizzando nella società contemporanea.**

La Carta dell'Educazione all'Eredità Culturale Digitale

Per il Network DiCultHer la **Carta dell'Educazione all'Eredità Culturale Di-**

6 <https://ec.europa.eu/transparency/regdoc/rep/1/2014/IT/1-2014-477-IT-F1-1.Pdf>

7 <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32017D0864&from=IT>

.....

digitale rappresenta la naturale evoluzione e valorizzazione del percorso di riflessione, progettazione e sperimentazione avviato sin dalla sua costituzione nel 2015, nella consapevolezza che **l'uso responsabile del digitale** non può assolutamente prescindere dal coinvolgimento consapevole e partecipativo **dei giovani e di quanti provvedono a vario titolo alla loro istruzione e formazione**, al fine di renderli protagonisti nella realizzazione di quel *digital knowledge design system* applicato all'educazione al patrimonio culturale. Un processo oggi ineludibile, in quanto indispensabile a garantire il **"diritto di ogni cittadino all'accesso ai saperi e 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"**, e quindi a stimolare nei giovani il bisogno di conoscenza e di rigenerazione della memoria storica, sviluppando in loro una coscienza critica che li induca a oltrepassare le semplici erudizioni per riappropriarsi dell'importanza di saper leggere, interpretare e gestire le nuove fonti di conoscenza con autonomia intellettuale.

Digital STHEAM

La riflessione del Network DiCultHer e le sperimentazioni intraprese hanno inteso rappresentare anche un'occasione per riflettere sulle **Digital STHEAM** quale innovativo approccio valoriale necessario ai nostri giovani per acquisire le nuove conoscenze e competenze della contemporaneità: una sfida ben più ampia e strutturata di quella che il sentire comune sintetizza nell'uso critico della Rete, o nell'informatica. Una sfida da affrontare partendo da un'idea di ecosistema di conoscenze e competenze strutturate perché siano allineate alla rapidità evolutiva che caratterizza il Ventunesimo secolo, fatta di nuove alfabetizzazioni, ma soprattutto di conoscenze e competenze inter-, trans- e multidisciplinari da sviluppare e di creatività, con particolare attenzione al rafforzamento della produzione e comprensione di contenuti complessi e articolati anche all'interno dell'universo comunicativo digitale, nel quale prevalgono granularità e frammentazione.

Una sfida tra creatività digitale, arte e Humanities e tra imprenditorialità, sviluppo e lavoro, da affrontare favorendo l'introduzione al pensiero logico e computazionale e la familiarizzazione con gli aspetti operativi delle tecnologie informatiche. Una sfida per sostenere il passaggio *"from STEM to STEAM"*, in cui viene integrata la lettera "A" di "Arte e Design" per sostenere l'innovazione attraverso la creatività artistica e progettuale. L'ulteriore proposta di integrazione della lettera "H" di "Humanities", che rimodula



le *STEAM* in "*STHEAM*", rappresenta la naturale evoluzione indispensabile a favorire un approccio che pone alla base dell'innovazione la rimozione delle barriere disciplinari, per guidare **l'attitudine al cambiamento** verso la consapevolezza che il digitale, dopo esserne stato una formidabile leva, può diventarne il motore alimentato da un'energia realmente sostenibile: la conoscenza.

Un'azione culturale che parte da un'idea rinnovata di "**spazi di apprendimento**", intesi come **agorà virtuali dell'innovazione** e non unicamente come luogo fisico, **piattaforme** in cui sperimentare la riappropriazione di conoscenze e competenze digitali non più solo astratte, ma soprattutto **ufficiali**, nelle quali studenti e docenti insieme possano sviluppare percorsi cognitivi condivisi e, quindi, favorire la reciproca condivisione di nuovi saperi. In questo paradigma, le metodologie e tecnologie digitali diventano abilitanti, quotidiane, "familiari", strutturali al servizio di attività orientate alla formazione e all'apprendimento condiviso. In questo senso, la Scuola e l'Università, i più grandi generatori di domanda di innovazione e, nel contempo, di sperimentazioni che possano soddisfare la domanda, rappresentano "nella dimensione digitale" non un'altra Scuola o un'altra Università, ma la sfida in grado di fornire ai nostri studenti le chiavi di lettura del presente necessarie a creare la transizione verso il futuro. Scrivendo, tutti insieme una "via italiana" delle Digital STHEAM, coerente ed anticipatrice della discussione in Europa per riguarda l'istruzione, la formazione, la parità di genere, le pari opportunità.

Comunicazione eticamente efficace

La **Carta dell'Educazione all'Eredità Culturale Digitale** intende proporsi quale premessa indispensabile a favorire la conoscenza approfondita dell'uso corretto e consapevole del Web, delle tecnologie ad esso collegate e degli strumenti e tecniche di comunicazione rese disponibili dalle nuove tecnologie digitali. Perché conoscere l'Eredità Culturale Digitale è fondamentale, ma lo è altrettanto saperla trasmettere, comunicare, presentare e promuovere. La comunicazione oggi non è più solo appannaggio dei media, di giornalisti o di comunicatori del settore, ma coinvolge ogni utente della rete. Occorre, perciò, garantire a ognuno il diritto di conoscere e imparare ad utilizzare in maniera consapevole, corretta, efficace ed etica metodi, strumenti, tecniche e piattaforme che la nuova era digitale ha reso disponibili (web tv, web radio, blog, siti, newsletter, chat e social media). La **media education**, prevista anche in maniera specifica nell'Azio-

.....

ne 14 del PNSD, è strumento indispensabile per formare le nuove generazioni a conoscere, recepire, comprendere e comunicare le dimensioni del “bello”, e ad evitare il “linguaggio d’odio” che, invece, oggi imperversa in rete quasi come nuova norma valida di comunicazione sociale, a puntare su una “comunicazione gentile e positiva”. Occorre restituire ai nostri studenti il significato più autentico di una “comunicazione eticamente efficace”, dalla quale possa essere finalmente generato anche una parte importante del nuovo *Digital Cultural Heritage*.

Le prime Proposte:

1. Considerare la presente Carta sull’educazione all’eredità culturale quadro di riferimento per un’idea rinnovata di “**spazi di apprendimento**”, intesi come **agorà virtuali dell’innovazione pedagogica**;
2. Promuovere una alfabetizzazione critica digitale nelle scuole come materia propedeutica e obbligatoria a ogni attività. Una sorta di corso 0, com’è la grammatica o l’aritmetica. Il nucleo di un nuovo Trivium. Se non sai come funziona un motore di ricerca o non sai che cosa è una codifica digitale è come se non sapessi leggere.
3. Favorire il riuso di contenuti culturali digitali ai fini didattici presenti in importanti Istituzioni nazionali ed europee, quali ICCU, ICBSA, INDIRE, EUROPEANA;
4. Favorire nel riuso dei contenuti digitali forme di gestione del diritto d’autore che sfruttino le potenzialità insite nei **blockchain** (in linea con politiche comunitarie in tal senso);
5. Creare occasioni di confronto con esperienze similari a livello europeo, di coinvolgimento di scuole e istituti simili alle italiane ICBSA, ICCU e INDIRE;
6. Intensificare le occasioni di collaborare tra le Istituzioni scolastiche e le Istituzioni culturali afferenti al MiBAC, sia a partire dal piano dell’offerta formativa triennale che ogni scuola deve predisporre, sia per la realizzazione di programmi specifici, quali l’alternanza scuola lavoro;
7. Superare il riduttivismo culturale del passaggio da STEM a STEAM verso le Digital STHEAM;
8. Sostenere “meta incubatori officinali” per la formazione del Corpo docente e degli Studenti delle Scuole italiane sull’innovazione digitale per il Cultural Heritage con riferimento al modello di meta incubatore adottato a Matera (OFFICINE DI CULTURA DIGITALE);
9. Incentivare corsi di aggiornamenti professionale per il Corpo Docen-



- te, per gli operatori e professionisti delle Istituzioni culturali pubbliche e/o private accreditati dalla piattaforma LRX CULTURA;
10. Promuovere all'interno dei curricula dei Corsi di Laurea in Scienze della formazione primaria, percorsi formativi in ordine al valore della cultura digitale e della conoscenza dell'ecosistema digitale e dell'identità culturale per la formazione dei futuri Docenti;
 11. Sostenere la formazione professionale superiore, istituendo nuove tipologie di Istituti Tecnici Superiori (ITS) nel settore del Digital Cultural Heritage, declinati nei diversi ambiti operativi e di settore al sostegno delle industrie creative;
 12. Promuovere e sostenere l'educazione e la formazione al Digital Cultural Heritage quale vantaggio competitivo per la creazione e il sostegno alle **industrie culturali e creative**⁸.
 13. Promuovere la media Education nelle scuole e, in maniera specifica, strumenti, tecniche e linguaggi che possano valorizzare il nostro patrimonio culturale digitale.

Pietrelcina, 30 luglio 2019

8 «**Industrie culturali**» che producono e distribuiscono beni o servizi digitali che, quando vengono concepiti, sono considerati possedere un carattere, un uso o uno scopo specifico che incorporano o trasmettono espressioni culturali, quale che sia il loro valore commerciale nei settori tradizionali delle arti, della cinematografia, la televisione e la radio, i videogiochi, i nuovi media, la musica, gli eBook e la stampa...
«**Industrie creative**» che utilizzano la cultura come input e hanno una dimensione culturale, anche se i loro output hanno un carattere principalmente funzionale, quali l'architettura e il design, che integrano elementi creativi in processi più ampi, e sotto settori come il design grafico, il design di moda o la pubblicità...

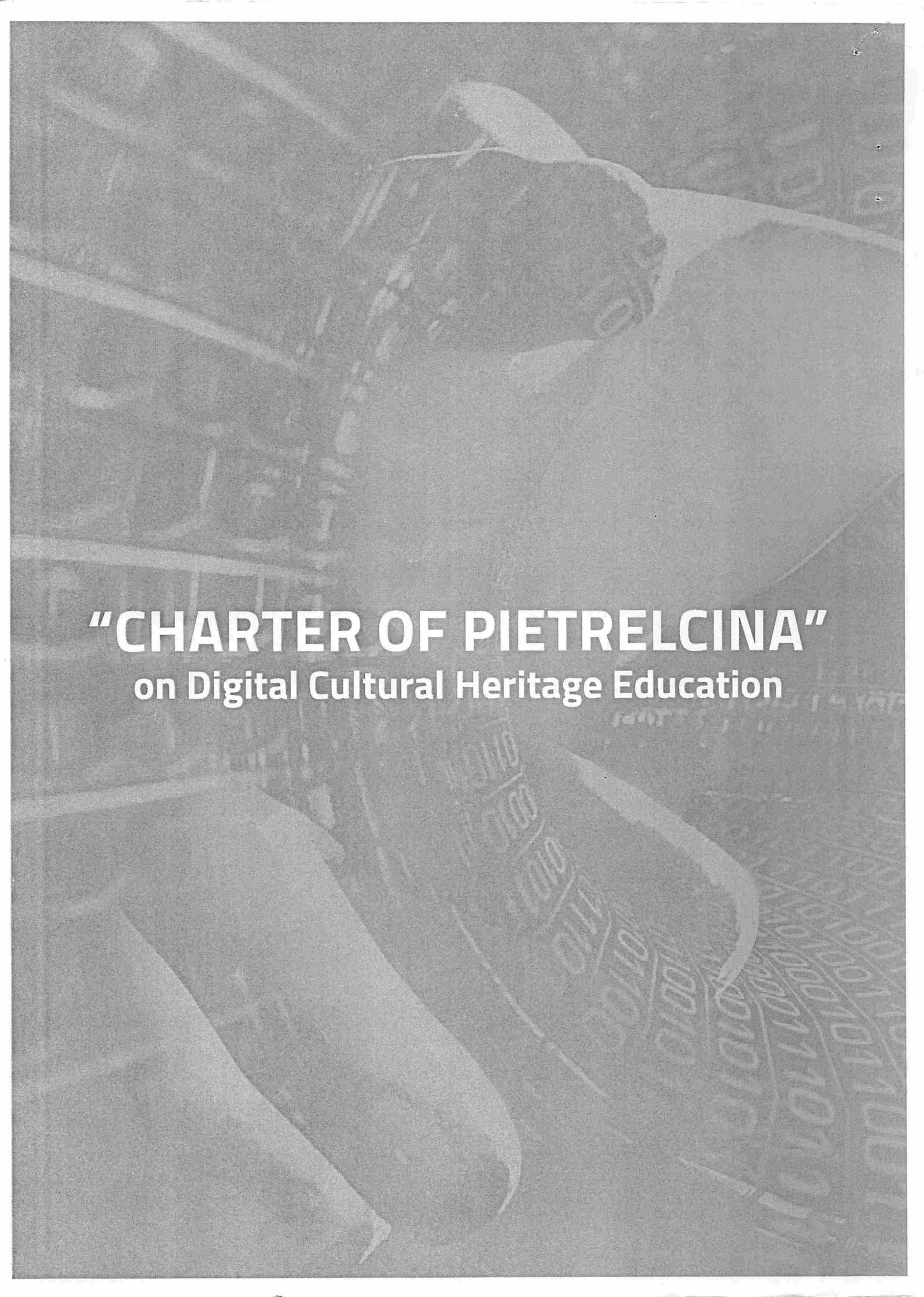


"CARTA DI PIETRELCINA"
sull'educazione all'Eredità Culturale Digitale



2

81



"CHARTER OF PIETRELCINA"
on Digital Cultural Heritage Education

“CHARTER OF PIETRELCINA” on Digital Cultural Heritage Education

Antecedents

The latest worldwide debates, researches and studies on the cultural value of the new digital entities produced in the contemporary Digital Era aimed at providing with an identity the new Digital Cultural Heritage, as defined by the EU in Art. 2 of the *Conclusions of the European Council of May 21, 2014, related to cultural heritage as a strategic resource for a sustainable Europe (2014/C 183/08)*¹.

By 2015, its foundation year, the network Digital Cultural Heritage Education School, Arts and Humanities - **#DiCultHer** has adopted these international instances and has sparked a deep debate between its member institutions: universities, schools, cultural institutions, associations, people. In particular, the network has given voice to youths and teachers, in order to identify digital, digitization and digitalization in their authentic role of *cultural facies* of the contemporary era and to promote a *digital cultural renaissance*, a new “**Megale Hellas**” able to receive the extraordinary cultural and historical heritage of Southern Italy and Southern Europe and, in the spirit of the Faro Convention, reshape it through the creativity of its youth and the involvement of «cultural heritage communities».

Such reflections have produced conceptual proposals aimed at reawakening in the youth an awareness of the importance of ***re-possessing their own cultural heritage in a participated way***, starting over precisely from the recognition of **the value of digital culture**. The proposals have been disseminated and enriched within the framework of several projects realized by the DiCultHer network, together and in synergy with the scientific, educational and territorial communities of different Italian regions, especially in Southern Italy.

1 <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52014XG0614%2808%29>

.....

Digital Ventotene Manifesto

In this perspective, the “*Manifesto Ventotene Digitale*”², written in 2017 for the **European Year of Culture (2018)**, has marked a further moment of reflection involving various Italian scientific and educational communities in a wide discussions on the *Safeguarding and enhancing Europe’s intangible cultural heritage* Proposal, formulated on April 22, 2016 at the Parliamentary Assembly of the Council of Europe³. The *Manifesto* synthesizes **the challenges and actions** related to Research, Higher Education and School Education in the field of *Digital Humanities (DH)* and in the domain of the new *Digital Cultural Heritage (DCH)*, **which must be focused on the “European Culture Project” as “common good” and as crucial device of social cohesion:**

- co-creating a system of knowledge and informed digital competencies, able to ensure the conservation, sustainability, valorisation, promotion and presentation of the new *Digital Cultural Heritage* and its ample, interactive, participated and informed fruition.
- Developing *Digital Culture* as an expression of the *Cultural Heritage* in which we have to recognize the ecosystem of the methods, processes, phenomena and single or complex resources that identify the new *Digital Cultural Heritage*, whose essence, expression and witness lie in the possibility to transfer and reproduce over space and time the digital entities which testify, categorize and qualify the history and existence of contemporary communities in their social, cultural and economic contexts.

The leading message the network identified itself evolving into the *#DiCultHer* project was **Starting over from culture as sharing practice and as common good**. Not just a slogan, but a necessary prerequisite for a **sustainable social, cultural and economic growth** that the network has resumed and re-launched in Europe as well, thus extending the goals that have underwritten its programmes and actions in our Country ever since the beginning, in order to re-design the perspective of interventions towards the ***reinforcing of European identity and of its social development in life, work and in the sharing of common goals.***

2 <https://www.diculther.it/blog/2017/03/24/il-manifesto-ventotene-digitale/>

3 <https://www.diculther.it/wp-content/uploads/2017/02/Contributi-della-Scuola-DiCultHer.pdf>

.....

These goals are materializing in the increasing awareness that recognising the value of digital, digitization and digitalization as cultural heritage, which enables the processes of identity reconstruction, civic education, participation and promotion of intercultural dialogue, is the best stimulus for development, and it is a strategic resource *de facto* and *de jure* integrated into the evolutionary processes of knowledge.

In this perspective, and in order to reach a provisional definition of what *Digital Cultural Heritage* is, the DiCultHer network launched a further European public Consultation for the Definition, Identification and Formalization of Digital Cultural Heritage⁴, starting from the following definition: “DCH is the ecosystem of either born-digital or digitalized processes, entities, virtual phenomena which, having been validated and certified, are transferable, reusable, relevant, readable, reliable and resilient over space and time and which constitute evidence, demonstration and significant expression of the evolutionary processes identifying and connoting each community, socio-cultural context, simple or complex ecosystem of the Digital Era, thus assuming the function of historical memory and source of knowledge for future generations.”

The entities that should identify and be part of it have been identified and classified on three levels:

- ⊗ **Born Digital Heritage:** born-digital entities whose representations record processes, methods and techniques employed by contemporary communities for their co-creation and which must be safeguarded, re-used and preserved over time as potential historical memory and source of knowledge for future generations;
- ⊗ **Digital FOR Cultural Heritage:** digitization processes, methods and techniques aimed at the co-creation of digital entities whose representations reproduce the tangible and intangible cultural heritage, integrating into their content images and descriptive metadata (digital libraries, virtual museums, demo-ethno-anthropological databases, etc.);
- ⊗ **Digital AS Cultural Heritage:** digital entities produced by the digitization and digitalization of tangible and intangible entities (including cultural ones), whose representations record approaches, processes, methods and techniques identifying their evolution over time, and which must be safeguarded, re-used, preserved, and valorised as potential historical memory and source of knowledge for future generations.

4 <https://form.jotformeu.com/81546663684367>

.....

Cultural Heritage and social inclusion

Talking about the valorisation and fruition of Cultural Heritage, it is worth underlining that social inclusion actually takes place only when **a cultural setting becomes an educational setting**, i.e. when all social categories (different ages, cultural levels, social and economic strata) manage to interact with it in a proactive way and develop knowledge and competencies. Cultural heritage is indeed always closely connected to the territory where it is located and it is an expression and representation of the tangible, intangible, and today also digital creations of the communities inhabiting it. However, there are still several contexts in which non-native social groups, such as refugees and first- or second-generation migrants, are not fully integrated into the cultural and artistic history of the territory where they settle down, and therefore are not able to actively contribute to the creation and evolution of a renewed collective social history. **Hence the necessity of reflecting and acting on inclusive didactics also in learning settings dealing with the methods and techniques of valorisation and fruition of Cultural Heritage:** the materializing of individual rights, participation in the community and successful equality cannot remain just statements of principle, but must become the ultimate and unmissable goals of any educational action. As pointed out by Booth and Ainscow (2008, p. 31), if **“inclusion happens as soon as the process of increasing participation is started”**, then it must be presented as a moral obligation: educators, mediators, especially those working with disadvantaged groups, and cultural spaces must all base their actions on a conception of the human being as an active contributor to the cultural development and to the development of our Country’s community (Chiappetta Cajola, 2013).

Cultural entitlement and the availability of, and public access to, data

Right to education, access to culture, cultural-epistemological sovereignty, they all become demands from which some extremely important fundamental principles derive, such as those of **CULTURAL ENTITLEMENT and of the AVAILABILITY OF, AND PUBLIC ACCESS TO, DATA**, with particular reference to the **public and sustainable management of the spaces where the Digital Cultural Heritage is located and is publicly and interactively open to fruition.**



The **taking-over** of a common and shared responsibility for a common good corresponds to a process of acquisition of a “**cultural entitlement**”, which, when rightfully exercised, applies both to everything we inherit from the past and to what we have the chance to project and co-create today within the cultural ecosystems we live in, we experience and carry on our activity in, with the perspective of leaving in our turn this heritage to those who will come after us.

Cultural Digital Heritage Education

By now **Cultural Digital Heritage Education** has become an essential element of the knowledge and competencies of a global citizenship, and its valorisation in the material, immaterial and digital heritage is by itself multi-, trans- and interdisciplinary, founded as it is on active and participative shared methodologies that require strong synergies between the territories and their educational bodies through an actual involvement both of the actors of the institutional educational system (schools, universities) and of those who operate in the fields of informal learning and of the valorisation and preservation of cultural heritage.

The new Digital Culture

In this perspective, ever since its foundation the DiCultHer Network has been deeply engaged in training, educational and research activities through the use of *Digital Humanities'* innovative instruments and strategies, in order to provide the new generations with both the knowledge, the dimensions and the renewed values taken over by the tangible and intangible Cultural Heritage and with the wider universe of the new *Digital Cultural Heritage*. These goals presuppose an awareness that today it is absolutely necessary to provide for the integration of traditional humanities and the knowledge of computational methods and techniques in the structuring of the **new Digital Culture** through a process enabling the elaboration of educational models aiming at creating cross-sectoral knowledge and competencies, an active participation in the processes of digital innovation and the production of a *digital knowledge design system* necessary for a sustainable educational system dealing with Cultural Heritage. Such process will put at its centre the youth's 'creativity', in order to promote – through an informed use of the digital and innovative approaches – knowledge, participated access, and the management, presentation, fruition, preservation and valorisation of *Digital Cultural Heritage*. The final aim is to “**grant to all students the key**

.....

competencies to face the changes and challenges of their time, in order to be able to face the future at their best and to become active and well-informed citizens, able to share common values and interact with others in a positive way”.

The scenario indications

The Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society, also known as Faro Convention of October 27, 2005; Creative Europe 2014-2020; the Conclusions of the Council of May 21, 2014 on the Cultural Heritage as a strategic resource for a sustainable Europe; the Decision of the European Parliament and Council of May 17, 2017 on a European Year of Cultural Heritage (2018); the Report of the European Parliament of May 14, 2018 on structural and financial barriers in the access to culture; the Resolution of the European Parliament of December 11, 2018 on the new European agenda on culture; the National Plan for Cultural Heritage Education promoted by the Italian Ministry of Cultural Heritage and Activities (MiBAC); the National Plan for Digital Education promoted in 2016 by the Ministry of Education, University and Research (MIUR); the “Digital Ventotene Manifesto” elaborated by the DiCultHer Network in 2017 for the European Year of Cultural Heritage (2018); the Instructions of the Congregation for Catholic Education 50 years after *Populorum progressio* on Educating to fraternal humanism:

all these national and international documents identify in the digital and in the acquisition of the related knowledge and competencies one of the main axes and the premise enabling active policies on Cultural Heritage, a premise whose strongest points are also the principles of public sovereignty of data, necessary to grant the “entitlement” to our digital cultural resources.

In this perspective, the digital is posited as a paradigm of global approach to cultural heritage. From the viewpoint of a deeper and deeper awareness, it brings up-to-date the elements of the transmission and organization system of the latter and it increases its dimension of diffuseness and hyper-connectivity also through the modes of collective access and, since it connects different themes by integrating old and new media, languages, geographies and history in order to renew contents, methodologies and access logics, ‘entitlement’ and civic responsibility, it represents a context of opportunities for social, cultural and economic growth,



The Faro Convention

The *Faro Convention*⁵ sparked a profound revision of the concept of Cultural Heritage by connecting it inextricably to the community. It assumed a crucial role by encouraging a critical and informed use of the channels and forms of expression offered by digital technologies, seen as a vehicle for a larger inclusion of various social and cultural elements, as an actual opportunity for all various social, cultural, generational components to participate in the definition of an identity that can represent them, as a tool of self-representation and definition in the public spaces of the shared bio-cultural heritage.

Digital methodologies and technologies do indeed offer the possibility to collect, share and archive/preserve the forms of expression of the different groups, thus achieving the goal of *empowerment*, the goal of increasing the awareness of their shared identities and the goal of selecting, valorise, discuss critically what represents us and founds the community's pact at the basis of our living together, extending it to a wider community, which being a digital one is for this same reason more inclusive. Promoting and establishing the conditions allowing the acquisition of these critical abilities and skills in the educational space that marks the most important timing of our life cycles means giving an actual contribution to the definition of a cultural entitlement to the heritage and to a shared and informed management of the latter, all converging in the full realisation of a democratic citizenship.

Well beyond the simple use of new technologies as mere valorising devices – i.e. as tools able to promote processes of simple updating and digitalization of the existing materials, **digital 'knowledge' provides the possibility to wholly reconfigure the entities and cultural settings as 'common heritage'**: the digital acquires a methodological, epistemological, structural and contextual value, in which one can launch a new hermeneutics of culture and of Cultural Heritage; its introduction has favoured the emergence of strategic occasions for the re-organization of the different branches of knowledge, for an opening to entities and contents, and for access to the forms of contemporaneity themselves.

5 <https://www.diculther.it/blog/2019/01/15/convenzione-di-faro-loccasione-digitale-per-la-cultura-litalia-leuropa/>

.....

Digital Cultural Heritage

On the other hand, Article 2 of the *Conclusions* of May 21, 2014 frames the evolution experienced by the digital in the past few years by integrating the whole of Cultural Heritage with a first outline of the new *Digital Cultural Heritage* (DCH), which derives from **the new cultural functions that the digital and digitalization have to take on in their role of future historical memory and source of knowledge in the Digital Era:**

Cultural heritage consists of the resources inherited from the past in all forms and aspects – tangible, intangible and digital (born digital and digitalized), including monuments, sites, landscapes, skills, practices, knowledge and expressions of human creativity, as well as collections preserved and managed by public and private bodies such as museums, libraries and archives. It originates from the interaction between people and places through time and it is constantly evolving.

This framing was resumed in its entirety and further articulated in the subsequent *Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. Towards an integrated approach to Cultural Heritage for Europe* of July 22, 2014⁶, and in the *Decision on a European Year of Cultural Heritage* of May 17, 2017⁷, evidently aiming at giving continuity to, and stimulating, the reflections started in 2014.

In these scenarios, the development of digital ‘knowledge’ and of *Digital Cultural Heritage* in particular, were the guidelines that oriented the DiCultHer Network in projecting and experimenting new learning and teaching models, in the perspective of sharing intellectual resources and the related competencies, thus **highlighting the role of Training and Education as main driving forces of the changes taking place in contemporary society.**

6 <https://ec.europa.eu/transparency/regdoc/rep/1/2014/IT/1-2014-477-IT-F1-1.Pdf>

7 <https://ec.europa.eu/transparency/regdoc/rep/1/2014/IT/1-2014-477-IT-F1-1.Pdf>

.....

The Charter on Digital Cultural Heritage Education

For the DiCultHer Network the **Charter on Digital Cultural Heritage Education** represents the natural evolution and valorisation of the reflections, projects and experiments started since its establishment in 2015, knowing that a **responsible use of the digital** cannot occur without an informed and participative involvement of **the youths and of those who in one way or another deal with their training and education**, in order to make them protagonists in the realisation of this *digital knowledge design system* applied to cultural heritage education. Today such a process is unavoidable, for it is absolutely necessary to guarantee the *“right of each citizen to have access to knowledge and education that provide him/her with the cognition and ability to use the digital in a responsible way, in order to protect and valorise the cultural heritage and cultural spaces”*, thus stimulating in the youths the need for knowledge and for a regeneration of historical memory, developing in them a critical conscience urging them to go beyond simple erudition and rediscover the importance of being able to read, interpret and deal with these new source of knowledge in intellectual autonomy.

Digital STHEAM

The reflections of DiCultHer Network e the experiments it undertook meant to represent also an occasion to think over *Digital STHEAM* as an innovative value approach needed by our youths in order to acquire the new knowledge and competencies of the present time: a challenge wider and more articulated than what common sense synthesizes in a critical use of the Web or of Information Technology. It is a challenge that has to be faced starting from the idea of an ecosystem of knowledge and competencies structured in such a way as to be in line with the rapidity of evolutionary change that characterizes the Twenty-first Century, made of new kinds of literacy, but also of new inter- trans- and multi-disciplinary knowledge and competencies to develop and of creativity, with a particular focus on reinforcing also the production and comprehension of complex and articulated contents within the universe of digital communication, wherein granularity and fragmentation prevail.

A challenge between digital creativity, arts and Humanities and between entrepreneurship, development and work which has to be faced by



favouring an introduction to logical and computational thinking and by getting people acquainted with the operational aspects of information technologies. A challenge to support the passage “*from STEM to STEAM*”, wherein the letter “A” stands for “Art and Design”, whose integration is meant to support innovation through artistic and project-oriented creativity. The further proposal of integrating the letter “H”, which stands for “Humanities”, turns *STEAM* into “**STHEAM**”, and represents the natural evolution needed to promote an approach putting the elimination of disciplinary barriers at the basis of innovation, in order to lead the **attitude to change** towards an awareness that the digital, after having provided a formidable boost for change, can now become its engine, fuelled by a really sustainable energy: knowledge.

A cultural action starting from a renewed idea of “**learning settings**”, meant as **virtual agoras for innovation** and not just as physical spaces, **platforms** on which one can experiment with repossessing digital knowledge and competencies not just as something abstract, but as something practical to be experienced in **workshops** wherein students and teachers can develop together shared cognitive paths, and thus promote the reciprocal sharing of new knowledge. In this paradigm, digital methodologies and technologies become empowering, ordinary, “familiar”, fundamental in order to accomplish activities aimed at shared training and learning. In this sense, Schools and Universities, the largest generators of demands for innovation and, at the same time, of experimentations able to satisfy such demand, “in their digital dimension” represent neither another School nor another University, but the challenge that can provide our students with the keys to understand the present, keys which are necessary to carry out a transition to the future. By writing all together an “Italian way” of Digital **STHEAM**, one consistent with, and anticipating, European debates on training, education, gender equality and equal opportunities.

Ethically effective communication

The **Charter on Digital Cultural Heritage Education** is meant to represent an indispensable premise to promote a deeper knowledge of a correct and informed use of the Web, of web-related technologies and of the communication tools and techniques made available by new digital technologies. Because knowing Digital Cultural Heritage is crucial, but such is also the ability to convey it, communicate it, present it and promote it. Nowadays communication is no longer a privilege enjoyed

.....

by mass media, journalists or professionals of the field: it involves all Internet users. It is necessary, therefore, to grant everyone the right to get to know and learn to use in a informed, correct and effective way the methods, tools, techniques and platforms made available by the new digital era (web TV, web radio, blogs, websites, newsletters, chats and social media). **Media education**, specifically envisaged also in Action 14 of the PNSD, is an indispensable tool to train the new generations to know, accept, understand and convey the dimension of “beauty” and to avoid that “hate language” that is currently raging throughout the Web as a new, acceptable norm of social communication, and aiming at a “kind, positive communication”. It is necessary to give back to our students the most authentic meaning of “ethically effective communication”, which could at last contribute to generating an important part of the new *Digital Cultural Heritage*.

First Proposals:

1. Considering the present Charter on Cultural Heritage Education as a reference framework for a renewed idea of “**learning settings**”, meant as *virtual agoras for pedagogical innovation*;
2. Promoting a critical digital literacy in schools as a preparatory and mandatory subject for all activities. A sort of zero-degree course, such as grammar or arithmetic. The core of a new Trivium. If one does not know how a search engine works or what digital codification is, it is as if one were illiterate.
3. Promoting the re-use for didactic purposes of the digital cultural contents stored in important national and European institutions, such as ICCU, ICBSA, INDIRE, EUROPEANA;
4. Promoting, in the re-use of digital contents, forms of copyright management that fully exploit the potential of **blockchain** technology (in line with the EU policies on the matter);
5. Creating occasions for comparisons and interaction with similar experiences at the European level, involving schools and institutions like the Italian ICBSA, ICCU and INDIRE;
6. Intensifying the occasions for collaboration between School Institutions and Cultural Institutions related to the MiBAC, both starting from the three-year educational policy plan (POF) that each school has to prepare and aiming at the realisation of specific programmes, such as the *alternanza scuola-lavoro* (work-related learning and young apprenticeship programmes);



7. Going beyond the cultural reductionism of the shift from STEM to STEAM towards Digital STHEAM;
8. Supporting “meta-incubator workshops” to train Italian schoolteachers and students in digital innovation for Cultural Heritage, with reference to the meta-incubator set up in Matera (DIGITAL CULTURE WORKSHOPS);
9. Encouraging professional refresher training for teaching staff and for the operators and professionals of public and/or private cultural institutions accredited by the LRX CULTURA platform;
10. Promoting in Primary Education Sciences BA and MA curricula training courses on the value of digital culture, on the knowledge of the digital ecosystem and on cultural identity, in order to train would-be teachers;
11. Supporting higher professional training by the establishment of new kinds of Technical High Schools (ITS) in Digital Cultural Heritage, according to the various operating fields in order to support creative industries;
12. Promoting and supporting Digital Cultural Heritage education and training as a competitive advantage for the creation and support of **cultural and creative industries**⁸;
13. Promoting Media Education in schools and, more specifically, tools, techniques and languages able to valorise our digital cultural heritage.

Pietrelcina (Italy), July 30, 2019

8 «**Cultural Industries**» are those that produce and distribute digital goods or services which, when conceived, are considered as possessing a specific character, use or aim and which incorporate or convey cultural expressions, whatever their commercial value in the traditional sectors of cinema, television, radio, videogames, new media, music, ebooks, the press, the arts...
«**Creative Industries**» are those that use culture as an input and have a cultural dimension, even if their output has a purely functional character, such as architecture and design, and which integrate creative elements in larger processes, and in fields such as graphic design, fashion design or advertising...