

“Carta di Pietrelcina” sull’educazione all’eredità culturale digitale

scritto da Autori Vari | 1 Agosto 2020



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/C183/08)* (https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52014_XG0614%2808%29.)).

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 *rinascimentoculturaledigitale*, 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.

Manifesto Ventotene Digitale

In questa direzione, anche l'elaborazione del “Manifesto Ventotene

Digitale”(<https://www.diculther.it/blog/2017/03/24/il-manifesto-ventotene-digitale/> .)), 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)(<https://www.diculther.it/wp-content/uploads/2017/02/Contributi-della-Scuola-DiCultHer.pdf>)), 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.*

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 Heritage(<https://form.jotformeu.com/81546663684367>.) 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:

BornDigitalHeritage: 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;

DigitalFORCulturalHeritage: 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.

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 “Presenza in carico” di una responsabilità comune e condivisa rispetto a un bene comune, corrispondente ad un processo di acquisizione di “titolarità 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 (<https://www.diculther.it/blog/2019/01/15/convenzione-di-faro-loccasione-digitale-per-la-cultura-litalia-leuropa/>.) 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.

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 2014(<https://ec.europa.eu/transparency/regdoc/rep/1/2014/IT/1-2014-477-IT-F1-1.Pdf>)), e nella Decisione di nomina dell'Anno Europeo del Patrimonio Culturale del 17 maggio 2017(<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32017D0864&from=IT>)), 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 *DigitalCulturalHeritage* 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 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 officinali, 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’Azione 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 generata 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 STEAM;

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
10. te, per gli operatori e professionisti delle Istituzioni culturali pubbliche e/o private accreditati dalla piattaforma LRX CULTURA;
11. 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;
12. 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;
13. 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 («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...)).

14. 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