



Ministero dell' Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per l'Umbria

**Ai Dirigenti Scolastici
Istituzioni Scolastiche
della regione Umbria**

Oggetto: #HackCultura2019 - l'hackathon degli studenti per la "titolarità culturale".

Con riferimento alla nota Miur prot. n° 3783 del 17-09-2018, si comunica che è possibile aderire, entro il prossimo **31 marzo**, all'iniziativa "#HackCultura2019". Sono invitati a partecipare tutti gli studenti delle scuole di ogni ordine e grado, suddivisi in Team, che hanno l'opportunità di confrontarsi con il proprio Patrimonio Culturale partecipando a una o più "sfide".

Le sfide sono descritte dettagliatamente in una [pagina dedicata](#), all'interno del sito della rete DiCultHer, e riguardano le tematiche seguenti:

- **Riuso di contenuti digitali aperti #imparaconEuropeana**
in collaborazione con ICCU e Europeana Education;
- **Museo digitale delle scuole italiane**
in collaborazione con ICCU e INDIRE;
- **Eventi culturali 2019**
500 anni Leonardo Da Vinci e Matera capitale della cultura.

L'attuazione di #HackCultura2019 consisterà nella realizzazione, da parte di ciascun Team scolastico, di un "risultato" (servizi e prodotti, strumenti e metodi, interventi innovativi) attraverso due modalità alternative:

- svolgimento delle attività volte alla realizzazione del "risultato" durante la quarta edizione della **Settimana delle Culture Digitali "Antonio Ruberti" dall'8 al 14 aprile 2019** presso la propria sede scolastica;
- svolgimento delle attività volte alla realizzazione del "risultato" in un periodo precedente; in questo caso nel corso della Settimana delle Culture



Ministero dell' Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per l'Umbria

Digitali "Antonio Ruberti" sarà possibile effettuare la presentazione del lavoro svolto presso la propria sede scolastica.

Se si intende anche proporre il "risultato" alla Prima Rassegna dei prodotti realizzati dalle Scuole italiane sui temi del Digital Cultural Heritage, che si svolgerà a **Matera nei giorni 11 e 12 aprile 2018**, è necessario, dopo l'iscrizione, inviare una mail all'indirizzo hackcultura@diculther.it per ricevere maggiori informazioni in merito.

Ad #HackCultura2019 è collegata anche la IV edizione del Concorso "Crowddreaming: i giovani co-creano la cultura digitale", i cui dettagli saranno pubblicati successivamente. Per eventuali approfondimenti si rinvia alla lettura della nota allegata e al sito web www.diculther.it.

Confidando in un'ampia partecipazione, si ringrazia della collaborazione e con l'occasione si porgono distinti saluti.

Allegati:

- Nota MIUR prot. n° 3783 del 17-09-2018
- Infografica di sintesi delle iniziative e degli eventi

IL DIRIGENTE

Antonella Iunti

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi
dell'art.3 comma 2 del D. Lgs. n. 39/1993



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione

Direzione Generale per lo Studente, l'Integrazione e la Partecipazione

Ai Direttori Generali degli Uffici Scolastici Regionali
LORO SEDI

Al Sovrintendente Scolastico per la Provincia di
TRENTO

Al Sovrintendente Scolastico per la scuola in lingua italiana
BOLZANO

Al Intendente Scolastico per la scuola delle località ladine
TRENTO

Al Sovrintendente Scolastico per la Regione Valle D'Aosta
AOSTA

Ai Dirigenti scolastici degli Ambiti Scolastici Territoriali
LORO SEDI

Oggetto: Quarta edizione della Settimana delle culture digitali “Antonio Ruberti” #SCUD2019, del Concorso "Crowddreaming: i giovani co-creano culture digitali" #CCD2019 e di #HackCultura2019 l'hackathon degli studenti per la “titolarità culturale”. (8-14 aprile 2019)

La quarta edizione della “Settimana delle Culture Digitali “Antonio Ruberti” (#SCUD2019) promossa dalla Scuola a rete in Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities (www.diculther.it) insieme al Concorso "Crowddreaming: i giovani co-creano culture digitali e all'#HackCultura2019, l'hackathon degli studenti per la “titolarità culturale”, si terranno dall'8 al 14 aprile 2019.

Seguendo il solco tracciato nel 2018 - anno europeo del patrimonio culturale – la #SCUD2019, il #CCD2019 e l'#HackCultura2019 affrontano vari temi connessi al patrimonio culturale in forma digitale, il Digital Cultural Heritage (DCH) che identifica l'insieme dei processi digitali che costituiscono e costituiranno la memoria culturale della contemporaneità con una particolare attenzione al ruolo della cultura digitale nell'agire "Con i ragazzi per costruire opportunità" e per promuovere un uso responsabile della rete per formare cittadini digitali con i valori della cultura dell'incontro.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione

Direzione Generale per lo Studente, l'Integrazione e la Partecipazione

Ai fini di sollecitare l'attiva partecipazione delle scuole e delle istituzioni culturali del Paese a tale rinnovato appuntamento culturale, si pregano le S.V. di voler valutare l'opportunità di promuovere tutte le azioni ritenute utili per diffondere l'informazione sull'iniziativa stessa nelle Istituzioni scolastiche, negli Enti di ricerca, nelle università e nei luoghi della cultura.

Si rimanda agli allegati per tutti i dettagli.

Nel ringraziare per l'attenzione che si vorrà dare alla presente nota, è gradita l'occasione per inviare distinti saluti.

IL DIRETTORE GENERALE
Giovanna BODA

Documento firmato digitalmente

Roma, 5 settembre 2018

Oggetto: Quarta edizione della Settimana delle culture digitali “Antonio Ruberti” #SCUD2019, del Concorso "Crowddreaming: i giovani co-creano culture digitali" #CCD2019 e di #HackCultura2019 l’hackathon degli studenti per la “titolarità culturale”. (8-14 aprile 2019)

La quarta edizione della “*Settimana delle Culture Digitali “Antonio Ruberti” (#SCUD2019)* promossa dalla Scuola a rete in Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities (www.diculther.it) insieme al **Concorso “Crowddreaming: i giovani co-creano culture digitali** e all’**#HackCultura2019**, l’hackathon degli studenti per la “titolarità culturale”, si terranno **dall’8 al 14 aprile 2019**.

Seguendo il solco tracciato nel 2018 - anno europeo del patrimonio culturale – **la #SCUD2019, il #CCD2019 e l’#HackCultura2019** affrontano vari temi connessi al patrimonio culturale in forma digitale, **il Digital Cultural Heritage (DCH)** che identifica **l’insieme dei processi digitali che costituiscono e costituiranno la memoria culturale della contemporaneità** con una particolare attenzione al **ruolo della cultura digitale** nell’agire “**Con i ragazzi per costruire opportunità**” e per promuovere un uso responsabile della rete per formare cittadini digitali con i valori della cultura dell’incontro.

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*» e la promozione della “*cultura dell’incontro per la pace attraverso l’integrazione di comunità educative mediate dalla tecnologia per la progettazione di classi interattive*”, sono gli obiettivi posti alla base dell’agire del network DiCultHer, nella convinzione che il patrimonio culturale, retaggio abilitante i processi di costruzione identitaria, di educazione alla cittadinanza e di promozione del dialogo interculturale, rappresentino sempre di più una risorsa strategica per **realizzare una società integrata, meno ingiusta e pacifica**.

Tali proposte interpretano, per quanto riguarda la dimensione digitale europea:

- le indicazioni di scenario di 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 all’Anno europeo del patrimonio culturale (2018)
- la Convenzione quadro del Consiglio d’Europa sul valore del patrimonio culturale per la Società, cosiddetta di Faro del 27 ottobre 2005;

- la Relazione del Parlamento Europeo del 14 maggio 2018 sugli ostacoli strutturali e finanziari nell'accesso alla cultura¹

per il livello nazionale:

- il Piano Nazionale dell'Educazione al Patrimonio Culturale promosso dal Ministero per i Beni e le attività Culturali
- gli orientamenti del sistema di istruzione che individua nel digitale e nell'acquisizione delle relative conoscenze e competenze uno degli assi portanti per diffondere la cultura dell'innovazione nel Paese ed in particolare in ambito scolastico, al fine di sviluppare nelle studentesse e negli studenti capacità di orientamento agli studi e al lavoro e consapevolezza dell'esistenza e del valore delle culture digitali come risorse e beni comuni da conservare come memoria del processo creativo della contemporaneità.

e, per quanto riguarda ***l'Educazione all'umanesimo solidale***, gli Orientamenti della Congregazione per l'educazione cattolica² a 50 anni dalla *Populorum progressio*³

Al mondo dell'istruzione, delle Università, degli Enti di Ricerca e delle organizzazioni culturali nazionali ed internazionali si chiede quindi di animare, durante questa quarta edizione della *"Settimana delle culture digitali "Antonio Ruberti"*, laboratori, eventi, attività informative, formative, didattiche, di sensibilizzazione nei confronti del mondo dell'istruzione nei settori della valorizzazione, della conservazione, gestione e della produzione culturale digitale, per sottolineare ulteriormente l'importanza sociale ed economica del patrimonio culturale oggi e per il futuro, e ridisegnare la prospettiva degli interventi **per riaffermare il valore di essere Persone, il valore di essere Cittadini, il valore di essere e far parte di quell'importante visione che si chiama Europa.**

Un'occasione per presentare progetti digitali volti a facilitare l'accessibilità e la fruibilità del patrimonio culturale e a comunicare i valori della co-creatività digitale e delle altre forme di esplorazione, conoscenza e comunicazione della nostra identità culturale in Europa e nel mondo, attraverso:

- **eventi** in tutta Italia a cura di università, enti di ricerca, istituti culturali, scuole, musei, aziende, associazioni, etc;
- l'implementazione del ***"monumento digitale"***, la cui costruzione è stata avviata sin dalla prima edizione del Concorso, attraverso un modello innovativo di concorso ***"cooperativo"*** per le scuole di ogni ordine e grado, in Italia e all'estero. In particolare gli studenti di ogni ordine e grado e i loro docenti sono chiamati ad elaborare **UNITÀ NARRATIVE DIGITALI per implementare "PIAZZA EUROPA", il monumento digitale collettivo della transculturalità europea promosso durante l'anno europeo del patrimonio culturale (2018)** (di cui al sito

¹ <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?type=REPORT&reference=A8-2018-0169&format=XML&language=IT>

² http://www.vatican.va/roman_curia/congregations/ccatheduc/documents/rc_con_ccatheduc_doc_20170416_educare-umanesimo-solidale_it.html

³ http://w2.vatican.va/content/paul-vi/it/encyclicals/documents/hf_p-vi_enc_26031967_populorum.html

<http://www.piazzaeuropa.it/> è possibile prendere visione dell'avanzamento della "fabbrica" del monumento medesimo);

- la realizzazione di **#HackCultura2019**, l'hackathon degli studenti per la "**titolarità culturale**" finalizzato allo sviluppo di progetti digitali da parte degli studenti delle scuole italiane, per favorire nei giovani, in un'ottica di 'titolarità culturale', la conoscenza e la "**presa in carico**" del patrimonio culturale nazionale. L'iniziativa si colloca in un contesto di proposte progettuali di metodologie innovative per la valorizzazione del patrimonio - tangibile, intangibile e digitale - centrate sull'*engagement* delle fasce giovanili della popolazione, chiamate, in una logica di esercizio di cittadinanza e di progettazione partecipata, a "prendere in carico" il patrimonio come complesso di risorse di cui aver cura a livello individuale e come comunità.
- l'avvio "**Laboratori creativi di Umanesimo solidale**" per attuare la cultura dell'incontro per la pace attraverso l'integrazione di comunità educative mediate dalla tecnologia per la progettazione di classi interattive.

I temi preminenti di queste iniziative sono progetti e proposte per implementare, valorizzare, riutilizzare e sostenere:

1. le esperienze derivanti dalla realizzazione dei Moduli Formativi Laboratoriali dei progetti PON-MIUR Patrimonio Culturale che saranno attuati nell'Anno Scolastico 2018-2019;
2. il patrimonio culturale digitale di **Europeana**, dell'**Istituto Centrale per il Catalogo Unico (ICCU)** e dell'**INDIRE** <https://www.diculther.it/europeana-iccu/> per sostenere il "riuso" e l'integrazione di contenuti culturali digitali originali e di alta qualità nei curricula scolastici e nei laboratori previsti nei Progetti PON-MIUR Patrimonio Culturale;
3. il ruolo della cultura digitale nell'agire "**Con i ragazzi per costruire opportunità**" per sostenere la capacità di immaginare il cambiamento e per sostenere forme di raccordo sociale e culturale, potenziando i processi di riconoscimento e valorizzazione della transculturalità nelle giovani generazioni nel contesto del tema **Periferie, povertà educativa e comunità educante e dell'Educazione all'umanesimo solidale**;
4. **Matera 2019** - Capitale europea della cultura.

Così come nelle precedenti edizioni, anche questa quarta edizione della Settimana delle Culture Digitali, del Concorso e dell'#HackCultura2019 dovranno rappresentare una **occasione per promuovere la progettualità giovanile** e il dialogo sulle problematiche legate al diritto per tutti per:


- **garantire il 'diritto di ogni cittadino all'accesso ai saperi e ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del digitale per la piena titolarità del patrimonio culturale'**;
- diffondere la **conoscenza e l'utilizzazione degli** strumenti di comunicazione in rete, attraverso la **partecipazione pratica** alla Settimana delle Culture Digitali, al Concorso e all'#HackCultura2019;
- promuovere **iniziative** per favorire **engagement, titolarità individuale e collettiva sul patrimonio e sull'eredità culturale**;

- affrontare, mediante ***l'uso consapevole del digitale*** e con approcci innovativi, la conoscenza, la salvaguardia, e la valorizzazione dei luoghi della cultura con particolare riferimento al proprio territorio analizzato e rappresentato nel contesto europeo e mondiale;
- costruire ***contest innovativi intorno a memoria, testimonianze, opere, prodotti culturali***;
- incrementare la consapevolezza dell'esistenza e del valore delle ***culture digitali come risorsa e bene comune da conservare quale memoria del processo creativo della contemporaneità nello spazio e nel tempo***;
- aiutare i ***giovani a orientarsi*** durante la navigazione nell'oceano di opportunità offerte dalle nuove culture digitali;
- **promuovere la lingua italiana nel mondo, come lingua di Cultura.**

Al fine di chiarire le motivazioni e la natura delle iniziative, sono reperibili ai seguenti indirizzi di rete le **modalità** e i **regolamenti** di partecipazione rispettivamente per:

- **Settimana Culture digitali "A.Ruberti":** diculther.it/scud2019/,
- **Concorso "Crowddreaming":** diculther.it/crowddreaming2019/
- **#HackCultura2018:** diculther.it/hackcultura2019.it/

Carmine Marinucci



Segretario Generale DiCultHer



sintesi delle iniziative 2019 per la valorizzazione del "Digital Cultural Heritage"

CONCORSO

#CCD2019

Crowddreaming:

i giovani co-creano culture digitali

- quando** 8-14 aprile 2019
- dove** in tutta Italia, presso scuole, università, musei, istituzioni, aziende
- obiettivo** elaborare unità narrative digitali per implementare il monumento digitale collettivo in "Piazza Europa"
- come** sviluppando i 5 temi proposti
- chi** tutti gli studenti delle scuole italiane di ogni ordine e grado

HACKATHON

#HackCultura2019

#HackCultura2019 –

l'hackathon degli studenti per la "titolarità culturale"

- quando** 8-14 aprile 2019 o prima
- dove** presso la sede scolastica
- cosa** produzione di un risultato tra: servizi /prodotti; strumenti; metodi e strumenti; interventi innovativi
- come** attraverso le 6 sfide proposte
- chi** tutti gli studenti delle scuole italiane di ogni ordine e grado

concorso e hackathon sono collegati alla 4^a edizione della

Settimana delle culture digitali "Antonio Ruberti"

8-14 aprile 2019 in tutta Italia

e alla

**Prima Rassegna dei prodotti realizzati dalle
Scuole italiane sui temi del Digital Cultural
Heritage**

11-12 aprile 2019 a Matera

