

La rete DICULTHER è un accordo di rete per la Digital Cultural Heritage, Arts & Humanities School, siglato nel febbraio 2015, per favorire la nascita di una scuola a rete per la diffusione delle competenze digitali nel settore del patrimonio culturale, delle arti e delle discipline umanistiche. A fianco di questo obiettivo primario la DiCultHer School è nata anche per effettuare azioni di lobby e attivare servizi di rete a beneficio dei partecipanti. Ad oggi ne fanno parte oltre 60 organizzazioni, tra le quali 26 università o dipartimenti universitari, il CNR, ENEA, il GARR, tutti gli istituti di cultura e diverse associazioni come la nostra.

Un Network rappresentativo di competenze ed interessi sul patrimonio culturale che, pur approcciando, in relazione ai rispettivi mandati istituzionali, il tema delle competenze e della valorizzazione del Cultural Heritage, ed in particolare nel Digital Cultural Heritage da diversi punti di vista, **si riconosce in un modello operativo di condivisione dei saperi che fa della 'titolarità' culturale e dell'accesso ai contenuti "fattori" abilitanti per promuovere modelli formativi in linea con le esigenze del sistema Paese per assicurare il "diritto di ogni cittadino ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del patrimonio culturale"**.

Nella sua articolazione e organizzazione DiCultHer si propone come modello reticolare, caratterizzato da un'ampia **distribuzione** sul territorio nazionale ed internazionale **di Poli Formativi e di ricerca baricentrati sulle Università a essa aggregate**, che **condividono funzioni, compiti e competenze**, in grado di garantire elevati standard di qualità, innovazione e flessibilità formativa ed educativa in risposta alle richieste di competenze digitali, tanto nel sistema pubblico che privato, sui temi della conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale.

I Poli sono costituiti in base **al fare e al saper fare** dei soggetti che li compongono e operano in riferimento alle macro aree individuate dalla Scuola¹, **concorrendo alla progettazione e realizzazione delle attività**, secondo criteri di innovatività e in linea con gli obiettivi delineati dalla Scuola stessa. I Poli rappresentano, quindi, l'essenza stessa della Scuola secondo un modello reticolare a **"costellazione"**.

Ad oggi, i Poli DiCultHer attivi sono: **Apulian**, coordinato dall'Università di Bari "Aldo Moro", **Basilicata**, coordinato dall'Università della Basilicata, **Marche**, coordinato dall'Università di Camerino, **Piemonte**, coordinato dall'Università di Torino, **Lazio**, coordinato dall'Istituto Superiore Industrie Artistiche (ISIA), **Toscana**, coordinato dall'Università di Siena, **Campania**, coordinato dall'Università Suor Orsola Benincasa di Napoli, **Sicilia**, coordinato dall'Università di Catania.

Sin dalla sua costituzione, Network DiCultHer sta affrontando attraverso progetti specifici anche le sfide sulle **nuove tipologie di patrimonio culturale** che stanno emergendo sulla spinta della rivoluzione tecnologica in atto il nuovo Patrimonio Culturale: le entità culturali digitali, cioè i nuovi **"reperti culturali digitali"** della nostra epoca, anche ai fini della loro conservazione e promozione delle necessarie iniziative per la loro valorizzazione.

Digitale come Entità Culturale: attraverso metodi, processi e tecniche finalizzati a garantire la salvaguardia, la conservazione e la permanenza nello spazio e nel tempo delle entità culturali digitali (intangibili e immateriali) contemporanee, sia derivate da analogico sia native, valorizzandole in quanto testimonianza e memoria storica delle culture dell'attuale Evo Digitale."

Digitale per le Entità Culturali: attraverso metodi, processi e tecniche digitali finalizzati alla creazione di oggetti digitali riproducenti nei contenuti entità culturali analogiche materiali, intangibili e immateriali (musei virtuali, *digital libraries*, database demotnoatnropologici, etc.).

Nei primi ormai quasi due anni di vita la rete ha conseguito diversi risultati importanti, quali ad esempio l'essere stato riconosciuto come soggetto attuatore di parte del Piano per l'Educazione al Patrimonio

¹ **La Scuola è articolata nei seguenti cinque principali indirizzi: 1) Scienze umane digitali, 2) Beni culturali digitali, 3) Arte e comunicazione digitale, 4) Economia e management dell'arte e della cultura digitale, 5) Design di sistema del Cultural Heritage.**

Culturale del MiBACT o il protocollo d'intesa con FonServizi per il finanziamento di progetti formativi o l'avvio della Consultazione Pubblica sul Patrimonio Culturale Intangibile Europeo in collaborazione con l'Istituto per l'Enciclopedia Italiana. Infine, DiCultHer, è la rete di riferimento del **Cluster nazionale tecnologico denominato "Technological Innovation in Cultural Heritage" (TICHE)** di cui al Decreto Direttoriale 3 agosto 2016 n. 1610 del MIUR (*Avviso per lo sviluppo e potenziamento di nuovi 4 cluster tecnologici nazionali*).

Per quanto riguarda la sfera scolastica, si rende necessario fare delle considerazioni:

Per rispondere alle istanze promosse dal Ministero e dall'Europa, chiaramente in una proiezione a medio e lungo termine, la scuola, quale comunità educante e formativa, deve essere in grado di:

1. Creare e gestire ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata;
2. Creare e gestire laboratori per la creatività e l'imprenditorialità;
3. Utilizzare e rendere le biblioteche scolastiche come ambienti mediali;
4. Garantire e stimolare la sperimentazione di nuove soluzioni digitali hardware e software;
5. Orientare le generazioni attuali per le carriere digitali;
6. Promuovere la cittadinanza digitale;
7. Educare ai media e ai social network, garantendo la qualità dell'informazione, copyright e privacy;
8. Costruire i curricula digitali, con contenuti digitali, nonché risorse educative aperte (OER);
9. Incentivare la collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca;
10. Ricercare, selezionare, organizzare informazioni, al fine di coordinare le iniziative digitali per l'inclusione;
11. Sperimentare e diffondere metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa, utilizzando modelli di assistenza tecnica e modelli di lavoro in team e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.);
12. Sollecitare la creazione di reti e consorzi sul territorio, a livello nazionale e internazionale, partecipando a bandi nazionali, europei ed internazionali;
13. Documentare;
14. Realizzare programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità.

L'elemento cardine della scuola innovativa è il concetto di cittadinanza, quale valore fondante dell'essere cittadino europeo e del mondo, nonché quale elemento di costruzione dell'identità individuale e senso di appartenenza al proprio territorio.

Alla luce di tutto ciò, DICULTHER si pone come obiettivi statutari, quelli di:

- a) collaborare con i Servizi educativi per l'attuazione di percorsi formativi, anche mediante i Poli Formativi sul territorio, per promuovere attraverso la conoscenza del paesaggio e del patrimonio culturale l'integrazione culturale e sociale dei cittadini e dei giovani nei contesti locali nonché per sviluppare in essi il concetto di appartenenza e di tutela consapevole;
- c) promuovere in osservanza dei principi e dei contenuti dell'Art. 9 della Costituzione, percorsi di educazione, comunicazione, formazione e informazione tesi ad avvicinare i diversi tipi di pubblico (scolastico, adulto, con esigenze speciali, etc.) al patrimonio culturale e scientifico nazionale ed europeo, attraverso l'uso consapevole del digitale;
- d) coinvolgere i propri Poli Formativi al fine di collaborare con i vari soggetti istituzionali, con i Servizi educativi dei luoghi della cultura del Mibact e con le istituzioni scolastiche per favorire le occasioni di impegno dei giovani, anche nella prospettiva della formazione dell'identità culturale e dell'educazione alla convivenza civile ed alla cittadinanza responsabile;

- e) promuovere, anche nella prospettiva del **long life learning**, corsi di aggiornamento e di formazione per i docenti e per il pubblico adulto sulle tematiche della conoscenza, tutela e valorizzazione dei beni culturali, del paesaggio, del territorio e del turismo;
- f) contribuire alla riflessione sui saperi formativi ai fini di consolidare una cultura dell'innovazione tecnologica digitale sulle problematiche legate alla conservazione, alla valorizzazione ed alla promozione del Cultural Heritage e delle Humanities;
- g) realizzare concorsi, eventi, progetti e iniziative di valenza nazionale e locale indirizzati ai diversi tipi di pubblico.

In questo contesto agisce SGI, Stati Generali dell'Innovazione, nati per iniziativa di alcune associazioni, movimenti, aziende e cittadini convinti che le migliori opportunità di crescita per il nostro Paese sono offerte dalla creatività dei giovani, dal riconoscimento del merito, dall'abbattimento del digital divide, dal rinnovamento dello Stato attraverso l'Open Government.

Nell'interazione con la scuola e con le molte associazioni del terzo settore, che cercano in modi diversi di integrare l'offerta formativa e di servizi per i ragazzi, SGI ricopre un ruolo di primo piano nella realizzazione di iniziative. E' stato il caso del 2015/16, quando in tempi giudicati impossibili è stata invece messa su con un discreto successo la prima edizione del concorso "Crowddreaming: i giovani cocreano cultura digitale". In maniera analoga, SGI ha avuto e ha un ruolo centrale nella gestione della Consultazione Pubblica sul Patrimonio Culturale Intangibile Europeo.