



**DiCultHer**  
Digital Cultural Heritage School

## **Linee Educative DiCultHer**

# **Avviso PON su Patrimonio Culturale, Artistico e Paesaggistico**

## Sommario

<b>PER UNA SCUOLA PROTAGONISTA DELLA CULTURA NELL'ERA DIGITALE</b>	<b>4</b>
<b>Il perché di queste Linee Educative</b>	<b>6</b>
Struttura del documento	7
<b>Modello di intervento</b>	<b>8</b>
L'Istituto nelle diverse tipologie di progetti	8
Individuazione della tematica del Progetto	8
Elementi caratteristici dei Progetti della Rete DiCultHer	9
Repository Attività Laboratoriali (RAL)	9
Repository Materiali e Strumenti Didattici (RMD)	10
Utilizzo della Guida in fase di progettazione	11
<b>Indicazioni per le sezioni "Progetto" e "Caratteristiche del Progetto"</b>	<b>12</b>
Paragrafo "Descrizione del Progetto"	12
Paragrafo "Obiettivi del Progetto"	12
Paragrafo "Coinvolgimento del territorio"	13
Paragrafo "Metodologie e innovatività"	13
<b>Linee Educative per la sezione "Moduli Formativi"</b>	<b>14</b>
Modulo Tipo	15
Obiettivi didattico-formativi del Modulo	15
Contenuti del Modulo	15
Modalità e Metodologie didattiche del Modulo	16
Risultati attesi del Modulo	17
Modalità di verifica e valutazione	17
Attività Laboratoriali innovative	19
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	19
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	20
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	21
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	22
Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	22

---

Produzione artistica e culturale	23
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	24

# 1 PER UNA SCUOLA PROTAGONISTA DELLA CULTURA NELL'ERA DIGITALE

## ANTEFATTO

Ripartire dalla cultura come **bene comune** e come **condivisione**: è questo il messaggio forte che arriva dai risultati della Consultazione Pubblica a seguito della mozione *Safeguarding and enhancing Europe's Intangible Cultural Heritage* presentata l'11 luglio 2016 presso la sede dell'Istituto della Enciclopedia Treccani i cui risultati sono consultabili all'indirizzo di rete <http://www.diculther.eu/contributi-della-scuola-diculther/>.

Un messaggio che intercetta e identifica le istanze che hanno portato all'elaborazione e realizzazione del progetto #DiCultHer, una rete di circa settanta istituzioni pubbliche e private in Italia, i cui obiettivi sin dalla nascita ne hanno sotteso la programmazione e le azioni nel nostro Paese: **garantire contesto e sviluppi attuativi al 'diritto di ogni cittadino ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del digitale per la salvaguardia e la valorizzazione nel patrimonio culturale e dei luoghi della cultura'**.

Obiettivi che si sostanziano nella convinzione che il patrimonio culturale, retaggio abilitante i processi di costruzione identitaria, di educazione alla cittadinanza e di promozione del dialogo interculturale, rappresenti sempre più un volano di sviluppo ed una risorsa strategica nel concorrere, anche attraverso il digitale inteso esso stesso come entità ormai di fatto e di diritto integrata in quel retaggio, a re-innovare le modalità di condivisione del sapere.

Una sfida che pone la cultura al centro di quel "progetto d'Europa" – anche rispetto al suo essere "bene comune" e dispositivo fondamentale di coesione sociale – in grado di modificarne la percezione individuale e collettiva rispetto al valore assoluto della cultura stessa e delle culture digitali, che ne sono parte integrante.

L'occasione di offrire agli Istituti Scolastici che presenteranno un progetto in risposta all'Avviso PON relativo al Patrimonio Culturale, Artistico e Paesaggistico una **Guida alla Progettazione**, è particolarmente rilevante per la rete DiCultHer perché rappresenta un ulteriore forte momento di confronto per sostenere il **protagonismo della Scuola Italiana** per favorire la piena 'titolarità' culturale e l'*engagement* tra i giovani – alla **realizzazione di quel digital knowledge design system applicato all'educazione al patrimonio culturale** da molti auspicato, che mette al centro la 'creatività' dei giovani come **strumento di governance** per affrontare, mediante **competenze abilitanti all'uso consapevole del digitale** e con approcci innovativi, la salvaguardia, l'accesso partecipativo e la gestione dei luoghi della cultura.

La riflessione innescata con la citata mozione *Safeguarding and enhancing Europe's Intangible Cultural Heritage*, la partecipazione alle due edizioni della **Settimana delle Culture Digitali "Antonio Ruberti"**<sup>1</sup> e del

---

<sup>1</sup> La **Settimana delle Culture Digitali** è dedicata al Prof. Antonio Ruberti, indiscusso maestro del dialogo nei differenti campi delle Scienze ed instancabile promotore di azioni per la diffusione della cultura scientifica e storico scientifica.

Nella funzione di Ministro dell'Università e della Ricerca, Antonio Ruberti già nel 1991 ha promosso la Settimana della Cultura Scientifica. È stato questo il primo passo di un cammino di diffusione della cultura scientifica che, proseguito poi in ambito europeo nella sua funzione di Commissario europeo per la scienza, la ricerca e lo sviluppo tecnologico e l'educazione, lo ha portato a varare accordi con istituzioni internazionali, programmi

---

concorso nazionale **“I giovani co-creano culture digitali”**, nonché delle altre rilevanti iniziative organizzate autonomamente dalle organizzazioni culturali afferenti alla rete DiCultHer, rappresentano una occasione per partecipare a pieno titolo al confronto finalizzato alla co-creazione di un ecosistema in cui **i giovani siano protagonisti nella progettazione e realizzazione di un processo nazionale di formazione ed educazione al patrimonio culturale**, in osservanza ai principi e ai contenuti dell’Art. 9 della nostra Costituzione.

Un processo che, in linea e recependo le istanze che riconoscono il Patrimonio Culturale, il **digital cultural heritage** e la **digital culture** quali entità strutturali del complesso ecosistema delle **digital humanities**, abbia quale humus fondante l’interdisciplinarietà, nella convinzione che solo la concertazione condivisa tra tutte le discipline porta alla costruzione di percorsi realmente rappresentativi dell’idea di **retaggio culturale** quale organismo complesso di entità patrimoniali, materiali, immateriali, tangibili e intangibili.

Per queste prospettive la Scuola a rete DiCultHer ha raccolto la sfida sottesa all’Avviso PON relativo al Patrimonio Culturale, Artistico e Paesaggistico, ritenendo assolutamente prioritario offrire al sistema scolastico che parteciperà in risposta all’Avviso stesso, le proprie riflessioni nella consapevolezza che il **coinvolgimento dei giovani e dei loro docenti** sia prioritario per renderli **protagonisti nei processi di costruzione identitaria e di cittadinanza attiva europea**, anche nella prospettiva di offrire un contributo italiano all’anno europeo dedicato alla cultura (2018).

---

europei e, quale naturale punto di arrivo del percorso, lo ha spinto a ricordare le iniziative dei singoli Paesi con l’istituzione della Settimana europea della cultura scientifica.

Dedicare la Settimana della Cultura Digitale ad Antonio Ruberti assume oggi il significato di raccordo e di continuità tra il grato ricordo per una vita dedicata interamente alla cultura scientifica, in tutti i suoi aspetti, e l’attuale apertura verso il paradigma digitale che, sempre di più profondamente, influisce sul nostro modo di vivere e di pensare la cultura.

## 2 Il perché di queste Linee Educative

La progettazione condivisa è uno dei caratteri distintivi della Rete DiCultHer.

Anche questo documento, che intende offrire agli Istituti Scolastici che presenteranno un progetto in risposta all'Avviso PON relativo al Patrimonio Culturale, Artistico e Paesaggistico (Prot. 4427/17 - scadenza 10 luglio 2017) una **Guida alla Progettazione** costituita da un Modello di intervento e da Linee Educative su cui articolare i Moduli formativi attivabili nel progetto, è frutto di un processo di progettazione attuato in collaborazione all'interno della Rete DiCultHer.

Il processo di elaborazione di questo documento, coordinato da Stati Generali dell'Innovazione che ha già avviato un supporto diretto e concreto a titolo non oneroso alle scuole per tutti gli Avvisi PON del 2017 con la propria rete SIDERA, è stato voluto e attuato:

- per portare i segni distintivi dell'azione DiCultHer nella progettazione delle proposte da valorizzare in questo specifico Avviso PON
- per rendere le scuole protagoniste nell'ambito di percorsi di lavoro congiunto
- per accelerare il processo di avvicinamento dei giovani alla conoscenza e all'adozione del Patrimonio culturale.

Tra gli obiettivi dell'Accordo di Rete DiCultHer c'è quello di avvicinare i giovani al patrimonio culturale: *"dotare i discenti di una serie di strumenti culturali e scientifici atti a stimolare l'interdisciplinarietà, l'inserimento in comunità nazionali ed internazionali attraverso la partecipazione a progetti avanzati nel campo della conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale, delle arti e scienze umane digitali; sviluppare una cultura del digitale nella conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale nelle arti e scienze umane"*.

L'opportunità offerta da questo Avviso PON deve quindi essere colta, sia perché le finalità dell'Avviso sono assolutamente in linea con quelle della Rete DiCultHer sia per la portata dell'iniziativa, che coinvolgerà circa 500.000 discenti nei circa 17.000 Moduli formativi attivabili con il finanziamento di 80 milioni di Euro. Presumibilmente i ragazzi coinvolti saranno un numero inferiore in quanto ciascuno di loro potrà seguire più Moduli formativi, ma saranno comunque un numero considerevole.

La grande occasione che questo Avviso offre è inoltre collegata all'iniziativa #HACKCULTURA2018.

Infatti, al fine di costituire un patrimonio integrato a disposizione di tutti, in grado di favorire la cooperazione tra le scuole – in linea con il Piano Nazionale della Scuola Digitale del MIUR, con il Piano Nazionale dell'Educazione al Patrimonio Culturale del MiBACT, e con le più recenti istanze di rafforzamento della storia e dell'identità europee promosse in occasione dell'Anno europeo del Patrimonio Culturale 2018 – il Network DiCultHer ha attivato un "contest" <http://www.hackcultura2018.it/> per raccordare progettualità e forme cooperative attraverso la condivisione degli elaborati finali in una **piattaforma digitale** dedicata alla mappatura semantica, connettiva e georeferenziata dei progetti. La piattaforma contribuirà ad accrescere, in un quadro coordinato di rete, l'impatto dei singoli percorsi e la condivisione dei risultati, in una prospettiva di sviluppo continuo, riuso ed integrazione della progettualità a livello nazionale ed europeo.

I segni distintivi dell'azione DiCultHer contenuti in questa **Guida alla Progettazione** sono sostanzialmente basati su una serie di elementi unificanti proposti alle scuole per essere utilmente inseriti nei Moduli

Formativi compresi nei loro progetti:

- forte caratterizzazione “laboratoriale” dei Moduli Formativi, con Piani di lavoro e realizzazione di Opere Laboratoriali
- elencazione e descrizione di “Attività laboratoriali” innovative, già oggetto di sperimentazione nell’ambito della Rete DiCultHer, collegabili alle 7 Tipologie di Intervento previste dall’Avviso
- circolarità dei Piani di lavoro e delle Opere realizzate nei Moduli Formativi attraverso un Repository nazionale Repository Attività Laboratoriali (RAL)
- messa a disposizione dei laboratori di un Repository nazionale Repository Materiali e Strumenti Didattici (RMD) in cui sono presentati e descritti un’ampia serie di Materiali didattici e di strumenti digitali atti a rappresentare il Patrimonio Culturale.

Questa **Guida alla Progettazione** vuole essere uno strumento flessibile ed adattabile agli specifici progetti degli Istituti scolastici inerenti interventi educativi connessi al Patrimonio Culturale materiale e immateriale, sia nel caso di progetti fortemente legati ad uno specifico territorio sia nel caso di progetti che portino le scuole a lavorare su tematismi che attraversano più territori.

In questa Guida si cercherà di fornire indicazioni senza fare riferimento a specifici esempi e scenari d’uso, riservando questa eventualità ad altri documenti più specifici.

## 2.1 Struttura del documento

Questa **Guida alla Progettazione** è articolata in 3 sezioni:

- a) Modello di intervento: Indicazioni generali su come orientare il proprio Istituto nelle diverse tipologie di progetti. Descrizione degli elementi di raccordo della Rete DiCultHer. Illustrazione di come questa guida può essere utilizzata nella progettazione.
- b) Indicazioni per le sezioni “Progetto” e “Caratteristiche del Progetto”: Indicazioni operative per valorizzare le Linee Educative DiCultHer nelle sezioni “Progetto” e “Caratteristiche del Progetto”.
- c) Linee Educative per la sezione “Moduli”: Indicazioni operative per valorizzare le Linee Educative DiCultHer nella sezione “Moduli” attraverso la presentazione di un “Modulo Tipo” e la guida alla sua declinazione nei singoli Moduli Formativi dedicati alle varie “Attività laboratoriali” innovative suggerite.

E’ auspicabile che questo documento abbia un’ampia diffusione nell’ambito delle scuole collegate alle organizzazioni della Rete DiCultHer.

## 3 Modello di intervento

### 3.1 L'Istituto nelle diverse tipologie di progetti

Il Modello di intervento per orientare l'Istituto nelle diverse tipologie di progetti è messo a punto per le due tipologie di progetti previste dall'Avviso:

1. Progetti attuati da singoli Istituti Scolastici
2. Progetti attuati da una rete di Istituti Scolastici (minimo 3) in collaborazione con Enti Locali e Partner territoriali

I Progetti attuati da singoli Istituti Scolastici possono comprendere 4/6 Moduli formativi.

I Progetti attuati da una rete di Istituti Scolastici possono comprendere 17/24 Moduli formativi.

Una prima indicazione operativa discende dalle specifiche caratteristiche territoriali degli Istituti Scolastici coinvolti, suddivisibili in 4 macrocategorie:

- a) Istituti (in genere Comprensivi o Omnicomprensivi) il cui territorio comprende più ambiti comunali
- b) Istituti il cui territorio di riferimento comprende un unico Comune
- c) Istituti che appartengono a Città di grandi dimensioni
- d) Istituti che appartengono a territori con caratteristiche specifiche (es. Isole minori)

Nel caso a) un unico Istituto accorpa già una serie di territori culturalmente distinti e quindi al suo interno già è presente una rete che può esprimere efficacemente la ricchezza culturale delle singole realtà comunali. Probabilmente questi Istituti propenderanno per un Progetto singolo (che comprende 5/6 Moduli didattici).

Nel caso b) l'Istituto appartiene ad una realtà territoriale di medie dimensioni (pur attraendo, nel caso di Istituti di secondo grado, alunni di territori limitrofi) e potrebbe efficacemente costituire una rete con altri Istituti dello stesso territorio per lavorare congiuntamente su tematiche che hanno in comune l'identità territoriale.

Nel caso c) l'Istituto avrebbe, oltre alla possibilità di optare per una rete territoriale con altri Istituti della città (ricadendo nel caso b), anche l'interessante possibilità di aggregarsi ad una rete di respiro nazionale.

Nel caso d) l'Istituto avrebbe anche la possibilità di optare per una rete nazionale con altri Istituti di territori con caratteristiche analoghe.

### 3.2 Individuazione della tematica del Progetto

Per ciascuno dei casi illustrati al paragrafo precedente è essenziale che il progetto messo in cantiere dal singolo Istituto o dalla Rete di Istituti abbia una tematica filo conduttore che leghi tra loro i diversi Moduli Formativi che lo compongono.

La scelta di questa tematica è senz'altro il primo passo da compiere, a tale tematica faranno riferimento tutti gli interventi educativi connessi al Patrimonio Culturale materiale e immateriale.



### 3.3 Elementi caratteristici dei Progetti della Rete DiCultHer

Gli elementi caratteristici dei progetti promossi dalla Rete DiCultHer e basati su queste Linee Educative sono essenzialmente costituiti dalla:

- forte caratterizzazione “laboratoriale” dei Moduli Formativi, con Piani di lavoro e realizzazione di Opere Laboratoriali
- messa a disposizione delle scuole di una elencazione e descrizione di “Attività laboratoriali” innovative, già oggetto di sperimentazione nell’ambito della Rete DiCultHer, collegabili alle 7 Tipologie di Intervento previste dall’Avviso
- circolarità dei Piani di lavoro e delle Opere realizzate nei Moduli Formativi attraverso un Repository nazionale Repository Attività Laboratoriali (RAL)
- messa a disposizione dei Laboratori attuati nei Moduli Formativi di un Repository nazionale Repository Materiali e Strumenti Didattici (RMD) in cui sono presentati e descritti un’ampia serie di Materiali didattici e di strumenti digitali atti a rappresentare il Patrimonio Culturale.

Di seguito sono descritti i due Repository che saranno utilizzati nei Laboratori attivati nei Moduli Formativi per garantire un’identità e una forma di coordinamento ai progetti ispirati dalla rete DiCultHer.

#### 3.3.1 Repository Attività Laboratoriali (RAL)

Il **Repository Attività Laboratoriali (RAL)** è un Repository nazionale realizzato nell’ambito della Rete SIDERA – DiCultHer per offrire un punto unificato di collegamento per tutte le Attività Laboratoriali realizzate nei Moduli formativi.

Attraverso il RAL, per ciascuna delle attività laboratoriali:

- a) vengono censiti, fin dal momento dell’avvio dell’attività, i contenuti specifici, gli strumenti e i prodotti attesi (Opere Laboratoriali OL)
- b) vengono segnalati i progressi
- c) vengono pubblicati i risultati finali con le relative licenze e tipologie di permessi di riuso

L’utilizzo del RAL apporta una serie importante di benefici in quanto consente:

1. la conoscenza centralizzata di quanto è stato realizzato o è in corso di realizzazione nei Progetti
2. la possibilità di collegamento tra Progetti diversi
3. la possibilità di contatto tra esperti (interni o esterni della Rete DiCultHer) e i Progetti in Corso
4. la creazione di una vetrina stabile delle opere di valorizzazione del Patrimonio realizzate nei Laboratori

Il RAL sarà realizzato a carico della Rete SIDERA e della Rete DiCultHer entro il 2017, in modo da costituire una base certa di riferimento per i Progetti (che verranno presumibilmente attuati nel 2018).

Si cercherà di renderlo operativo a pieno adeguando, con fondi da reperire anche tramite crowdfunding, un prototipo già esistente.

Il **Repository Attività Laboratoriali (RAL)** potrà inoltre confluire nella **piattaforma digitale** dedicata alla mappatura semantica, connettiva e georeferenziata dei progetti prevista dall’iniziativa #HACKCULTURA2018.

### **3.3.2 Repository Materiali e Strumenti Didattici (RMD)**

Il Repository Materiali e Strumenti Didattici (RMD) è un secondo Repository nazionale contenente sia i Materiali didattici sia gli strumenti digitali atti a rappresentare il Patrimonio Culturale.

Il RMD sarà a disposizione dei Laboratori attivati nei Moduli formativi e conterrà la presentazione e la descrizione di:

1. un'ampia serie di Materiali didattici a disposizione dei discenti impegnati nelle attività laboratoriali (sitografia commentata di repository di contenuti di libero utilizzo, tipologie di licenza, metodi per valutare la qualità dei materiali, ...)
2. strumenti digitali liberamente utilizzabili per le attività laboratoriali con i relativi tutorial

I materiali e i tutorial degli strumenti sono:

- a) prodotti direttamente dalla Rete DiCultHer
- b) messi a disposizione in modo aperto dalle strutture culturali aderenti alla Rete DiCultHer

Il RMD sarà ospitato sul Portale DiCultHer e sarà realizzato dalla Rete SIDERA.

## 3.4 Utilizzo della Guida in fase di progettazione

I progetti messi a punto per l'Avviso PON relativo al Patrimonio Culturale, Artistico e Paesaggistico, come gli altri 9 previsti dall'Avviso Quadro Prot. 950/17 relativo alle 10 Azioni per "Una scuola aperta, inclusiva e innovativa", sono costituiti da più sezioni:

- Progetto
- Caratteristiche del Progetto
- Moduli
- Progetti collegati della Scuola
- Coinvolgimento di altri Soggetti

La sezione "Progetto" contiene il Titolo e la Descrizione del Progetto.

La sezione "Caratteristiche del Progetto" è articolata in più paragrafi in cui vanno inserite le caratteristiche generali del progetto, che sarà poi articolato in più Moduli Formativi. Ciascun paragrafo ha un limite di 1500 caratteri.

Le indicazioni, derivate dall'utilizzo di queste Linee Educative, che è possibile inserire nei paragrafi delle sezioni "Progetto" e "Caratteristiche del Progetto" sono fornite al capitolo 3.

Le indicazioni, derivate dall'utilizzo di queste Linee Educative, che è possibile inserire nei Moduli Formativi facenti parte della sezione "Moduli" sono fornite al capitolo 4.

Nella sezione "Progetti collegati della Scuola" vanno inseriti i progetti contenuti nel PTOF della Scuola (o delle Scuole appartenenti alla Rete in caso di progetti di Rete), attinenti e collegabili con il Progetto presentato in risposta all' Avviso PON relativo al Patrimonio Culturale, Artistico e Paesaggistico.

Nella sezione "Coinvolgimento di altri Soggetti" vanno inseriti i soggetti pubblici e privati del territorio che la scuola ha coinvolto per la realizzazione del progetto. Nell'ambito di tali soggetti (di cui andranno indicati una serie di elementi anagrafici – codice fiscale, partita IVA, se di diritto pubblico o privato, codice ATECO, legale rappresentante, persona di riferimento, e-mail, ...) è possibile inserire anche le strutture territoriali o nazionali aderenti alla Rete DiCultHer (come, ad esempio, l'Associazione Stati Generali dell'Innovazione).

## 4 Indicazioni per le sezioni “Progetto” e “Caratteristiche del Progetto”

In questo capitolo sono fornite alcune Indicazioni operative per valorizzare le Linee Educative DiCultHer nelle sezioni “Progetto” e “Caratteristiche del Progetto” della Proposta progettuale presentata da singoli Istituti o da Reti di istituti

### 4.1 Paragrafo “Descrizione del Progetto”

Nel Paragrafo “Descrizione del progetto”, nella sezione “Progetto”, è possibile inserire la coerenza del Progetto con queste Linee Educative con una frase del tipo:

*Il Progetto è conforme alle Linee Educative DiCultHer e, in particolare, ne adotta la forte caratterizzazione “laboratoriale” e alcune delle “Attività laboratoriali” innovative, già oggetto di sperimentazione nell’ambito della Rete DiCultHer, collegabili alle Tipologie di Intervento previste dall’Avviso.*

*E’ inoltre previsto l’utilizzo, nei Moduli Formativi, sia del Repository Attività Laboratoriali (RAL), punto unificato di collegamento per tutte le attività laboratoriali, in cui per ciascuna delle attività laboratoriali:*

- a) vengono censiti, fin dal momento dell’avvio dell’attività, i contenuti specifici, gli strumenti e i prodotti attesi (Opere Laboratoriali OL)*
- b) vengono segnalati i progressi*
- c) vengono pubblicati i risultati finali con le relative licenze e tipologie di permessi di riuso*

*sia del Repository Materiali e Strumenti Didattici (RMD), contenente sia i Materiali didattici sia gli strumenti digitali atti a rappresentare il Patrimonio Culturale che mette a disposizione dei Laboratori attivati nei Moduli formativi la presentazione e la descrizione di:*

- a) un’ampia serie di Materiali didattici a disposizione dei discenti impegnati nelle attività laboratoriali*
- b) strumenti digitali liberamente utilizzabili per le attività laboratoriali con i relativi tutorial*

### 4.2 Paragrafo “Obiettivi del Progetto”

Nel Paragrafo “Obiettivi del progetto”, nella sezione “Caratteristiche del Progetto”, vanno Indicati quali sono gli obiettivi perseguiti dal progetto con riferimenti al PON “Per la scuola” 2014-2020.

In questo paragrafo è possibile inserire la coerenza del Progetto con queste Linee Educative con una frase del tipo:

*Il Progetto, conforme alle Linee Educative DiCultHer, è volto ad avvicinare i giovani al patrimonio culturale educandoli alla sua tutela attraverso un percorso virtuoso di conoscenza e valorizzazione, sviluppando in loro sia una cultura del digitale per la conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale, delle arti e delle scienze umane, sia la consapevolezza che la cultura digitale odierna produce anch’essa patrimonio culturale, e trasmettendo loro il valore che il patrimonio ha per le comunità del presente e del futuro.*

### 4.3 Paragrafo “Coinvolgimento del territorio”

Nel Paragrafo “Coinvolgimento del territorio”, nella sezione “Caratteristiche del Progetto”, vanno Indicati i tipi di soggetti con cui si è avviato una collaborazione e che sono capaci di agire come comunità educante.

In questo paragrafo è possibile inserire:

1. la valorizzazione, nell’ambito della Rete DiCultHer delle Opere Laboratoriali realizzate nel Progetto tramite il Repository delle Attività Laboratoriali (RAL) della suddetta Rete
2. il coinvolgimento di testimoni privilegiati del territorio facilitato dalle azioni di comunicazione previste nei Moduli
3. altre specifiche caratteristiche della collaborazione con le strutture territoriali o nazionali aderenti alla Rete DiCultHer (come, ad esempio, per l’Associazione Stati Generali dell’Innovazione la collaborazione alle attività di progettazione, monitoraggio dell’efficacia e dell’impatto degli interventi, diffusione delle best practices nell’ambito della “Rete delle scuole innovative” - SIDERA)

### 4.4 Paragrafo “Metodologie e innovatività”

Nel Paragrafo “metodologie e innovatività”, nella sezione “Caratteristiche del Progetto”, va Indicato per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodologie/strategie didattiche saranno applicate nella promozione della didattica attiva (ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.) e vanno forniti esempi di attività che potranno essere realizzate; quali strumenti (in termini di ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto.

In questo paragrafo è possibile:

- rimarcare forte caratterizzazione “laboratoriale” dei Moduli Formativi, in cui i discenti realizzano le Opere Laboratoriali lavorando in Team dopo aver ragionato tutti insieme e risolto i problemi implementativi (Brainstorming, Problem Solving, Cooperative learning, Project-based learning, Learning by doing and By creating, Team working, Peer-education, Storytelling);
- rimarcare la possibilità di accesso dei discenti al Repository dei Materiali e Strumenti (RMD) che offre spunti per attività in Flipped classroom e Peer education;
- rimarcare la valenza didattica della necessità per i discenti di confrontarsi con l’apertura e l’illustrazione a livello territoriale e nazionale delle loro Opere Laboratoriali, fin dal momento della loro pianificazione

## 5 Linee Educative per la sezione “Moduli Formativi”

In questo capitolo sono fornite alcune Indicazioni operative per valorizzare le Linee Educative DiCultHer nelle sezioni “Moduli” della Proposta progettuale presentata da singoli Istituti o da Reti di istituti

Come indicato, i Progetti attuati da singoli Istituti Scolastici possono comprendere 4/6 Moduli Formativi (il numero specifico è in relazione al numero di alunni previsti per i singoli Moduli: il numero massimo di 6 si consegue se per ciascun Modulo sono previsti meno di 20 alunni e non è prevista la figura aggiuntiva).

I Progetti attuati da una rete di Istituti Scolastici possono comprendere 20/24 Moduli Formativi (anche in questo caso il numero specifico è in relazione al numero di alunni previsti per i singoli Moduli: il numero massimo di 24 si consegue se per ciascun Modulo sono previsti meno di 20 alunni e non è prevista la figura aggiuntiva).

Ciascun Modulo Formativo andrebbe descritto con riferimento alle seguenti informazioni:

1. Obiettivi didattico-formativi
2. Contenuti
3. Modalità e Metodologie didattiche
4. Risultati attesi
5. Modalità di verifica e valutazione

Per coadiuvare gli Istituti alla composizione dei Moduli Formativi in queste Linee Educative viene adottato il seguente Modello:

- a) viene presentato il “Modulo Tipo” in cui sono presenti tutti gli elementi caratteristici dei progetti basati sulle Linee Educative DiCultHer e sono esposti gli elementi generali da utilizzare nella descrizione del Modulo per quanto riguarda le informazioni richieste;
- b) vengono elencate le varie “Attività laboratoriali” innovative suggerite per effettuare le azioni formative sulle tematiche del Progetto, per alcune di queste sono indicati ulteriori elementi da inserire tra le informazioni richieste nella descrizione del Modulo.

Per procedere alla declinazione del “Modulo Tipo” nei singoli Moduli Formativi che saranno dedicati alle varie “Attività laboratoriali” innovative suggerite per effettuare le azioni formative sulle tematiche del Progetto è possibile utilizzare la struttura del “Modulo Tipo” specificandovi:

1. la Tipologia di Intervento prescelta
2. l’Attività Laboratoriale prescelta (inserendo le eventuali integrazioni proposte)
3. i Contenuti su cui l’Attività laboratoriale opererà.

Allo stato attuale (5 giugno 2017) le indicazioni dell’Avviso prevedono un massimo di 2 Moduli per ciascuna tipologia di Intervento in ogni progetto. Questa restrizione sembra riferirsi ai progetti attuati da singoli Istituti scolastici. In attesa di ulteriori specificazioni da parte del MIUR è ipotizzabile comunque che per i progetti attuati da una Rete di istituti scolastici la restrizione si applichi ai Moduli attivati presso i singoli Istituti.

## 5.1 Modulo Tipo

L'Avviso prevede che le attività previste nei Moduli formativi ricadano in una delle seguenti **sette Tipologie di intervento**:

1. accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio;
2. adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro);
3. costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile;
4. conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera;
5. sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources);
6. produzione artistica e culturale;
7. interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali

Astraendo sia dalle specifiche "Attività Laboratoriali" ricadenti nelle suddette 7 tipologie di intervento sia dalle specifiche tematiche **oggetto dell'intervento**, è stata ipotizzata una struttura tipo per il singolo Modulo di 30 ore in cui sono comprese:

1. la formazione sulle tecnologie, sugli strumenti che è consigliabile utilizzare (con riferimento al Portale RMD), sul riuso dei materiali disponibili in rete (tipologie di licenza, metodi per valutarne la qualità, ...) e sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicate le opere prodotte nei Laboratori. In questo modo si potranno rendere abili tutti gli allievi dei singoli Moduli a partecipare alle attività laboratoriali fin dal primo Modulo Formativo seguito
2. la previsione dell'utilizzo del Portale RAL sia nella Fase di pianificazione delle attività laboratoriali sia nella Fase di completamento delle opere previste nei Laboratori

### 5.1.1 Obiettivi didattico-formativi del Modulo

I seguenti Obiettivi Didattici sono validi per tutte le Tipologie di Intervento:

1. Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici
2. Costruire competenze sulla ricerca dei materiali documentali sia analogici che digitali
3. Costruire competenze sul riuso dei materiali disponibili in rete, sulle relative tipologie di licenza, sui metodi per valutarne la qualità
4. Costruire competenze sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicate le opere prodotte nei Laboratori Didattici
5. Costruire competenze sulle metodologie e tecnologie digitali abilitanti per la valorizzazione del Patrimonio Culturale tangibile e intangibile
6. Costruire competenze sui linguaggi di dati in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile

### 5.1.2 Contenuti del Modulo

I contenuti del Modulo sono essenzialmente collegati al soggetto trattato dall'Attività Laboratoriale prevista, relativo quindi allo specifico aspetto del Patrimonio Culturale tangibile e intangibile scelto

nell'ambito della tematica generale del Progetto.

### 5.1.3 Modalità e Metodologie didattiche del Modulo

Il Modulo è articolato in una struttura di 5 Fasi.

Le metodologie didattiche adottate sono

- Brainstorming
- Problem Solving,
- Cooperative learning,
- Project-based learning,
- Learning by doing and By creating,
- Team working,
- Peer-education,
- Flipped classroom (solo se è previsto un approfondimento autonomo sui materiali propedeutico alle attività).

Di seguito sono illustrate le singole Fasi dell'Attività Laboratoriale.

#### **Fase 1 - Introduzione tecnica su strumenti, metodologie, contenuti e licenze**

Inserita in ciascun Modulo per una durata di 6 ore.

Si avvale sia di tutorial SIDERA-DICULTHER ospitati sul *Repository Materiali e Strumenti Didattici (RMD)* sia dei tutorial standard dei singoli Tools. I discenti che già conoscono gli strumenti presentati fungono da guida agli altri all'interno dei Team di lavoro.

Prevede la formazione:

1. sulle tecnologie e sugli strumenti che è consigliabile utilizzare (con riferimento al Portale RMD) per il particolare indirizzo delle attività laboratoriali previste;
2. sugli strumenti metodologici indispensabili alla costruzione di competenze abilitate ad applicare tecniche digitali alla produzione di Opere Laboratoriali sul Patrimonio culturale
3. sul riuso dei materiali disponibili in rete (sitografia commentata di repository di contenuti di libero utilizzo, tipologie di licenza, metodi per valutare la qualità dei materiali, ...)
4. sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicate le Opere Laboratoriali OL realizzate

In questa fase i discenti possono proporre altri strumenti aperti, in tal caso vengono inseriti sul *Repository Materiali e Strumenti Didattici (RMD)*.

#### **Fase 2 - Individuazione delle Opere Laboratoriali (OL)**

Inserita in ciascun Modulo per una durata di 3 ore.

Nell'ambito del Tematica di progetto, della Tipologia di intervento, dell'Attività Laboratoriale prevista dal Modulo e dal Soggetto di tale Attività laboratoriale, dopo la prima Fase di introduzione tecnica, viene attivata una Fase di brainstorming collettivo per elaborare il contenuto del Laboratorio, il piano di lavoro e la suddivisione dei compiti nei vari Team, ovvero:

- gli obiettivi cui si vuole pervenire e la scelta delle metodologie e degli strumenti tecnologici che si



vuole utilizzare per raggiungerli

- gli specifici contenuti da approfondire e le modalità con cui verranno approfonditi
- le Opere Laboratoriali da realizzare sui contenuti scelti
- le metodologie del processo produttivo delle Opere Laboratoriali e le competenze indispensabili all'esecuzione delle diverse fasi
- la costituzione dei Team di lavoro
- il piano di lavoro dei Team

Anche questa fase si avvale del *Repository Materiali e Strumenti Didattici (RMD)*.

La Fase si completa con l'inserimento delle Opere Laboratoriali previste nel *Repository Attività Laboratoriali (RAL)* e con il consolidamento del dettagliato Piano di lavoro generale del Laboratorio.

### **Fase 3 - Presentazione dei Laboratori**

Inserita in ciascun Modulo per una durata di 3 ore.

Le attività laboratoriali pianificate vengono rese note alla comunità scolastica allargata per ricevere ulteriori spunti e suggerimenti operativi. In questa fase possono essere utilmente coinvolti testimoni privilegiati esterni che possono coadiuvare i Laboratori apportando contributi di conoscenza sul Patrimonio culturale oggetto dell'intervento.

### **Fase 4 - Attuazione dei Laboratori**

Inserita in ciascun Modulo per una durata di 15 ore.

Le attività laboratoriali pianificate vengono attuate.

Nel corso dell'attuazione dell'Attività Laboratoriale è possibile prevedere sia incontri con esperti del settore sia visite guidate presso aziende culturali.

### **Fase 5 – Chiusura e valutazione dei Laboratori**

Inserita in ciascun Modulo per una durata di 3 ore.

Le attività laboratoriali pianificate vengono completate. I risultati vengono pubblicati sul *Repository Attività Laboratoriali (RAL)*.

## **5.1.4 Risultati attesi del Modulo**

I risultati attesi del Modulo sono costituiti:

- dalla partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali
- dalla realizzazione di Opere Laboratoriali, messe a disposizione dell'intera comunità educante con specifica e consapevole attenzione alle modalità per il loro riuso

## **5.1.5 Modalità di verifica e valutazione**

Nel Modulo è previsto un processo di verifica *in progress* del percorso formativo. In particolare si lavorerà con l'idea di valutare con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel



---

confronto e la discussione su quanto prodotto dai singoli Team all'interno del gruppo classe per fare in modo che anche la fase di verifica avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo.

- somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte
- verifica del comportamento e della frequenza scolastica
- verifica della partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali

I risultati attesi del Modulo sono costituiti:

- dalla partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali
- dalla realizzazione di Opere Laboratoriali, messe a disposizione dell'intera comunità educante con specifica e consapevole attenzione alle modalità per il loro riuso.

## 5.2 Attività Laboratoriali innovative

Nell'ambito della Rete DiCultHer sono state individuate una serie di Attività Laboratoriali innovative sulla base delle molteplici esperienze attuate dagli aderenti alla Rete DiCultHer. Alcuni spunti (anche corredati di link per visionarne esempi) sono forniti nella Tabella all'indirizzo [https://docs.google.com/spreadsheets/d/1\\_ySIYfkD4-Kw4LMfyfzS8vdByMRQm0pzDfZIMgxefY/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1_ySIYfkD4-Kw4LMfyfzS8vdByMRQm0pzDfZIMgxefY/edit?usp=sharing)

Per le Attività Laboratoriali che prevedono l'utilizzo di strumenti digitali sono indicati gli strumenti che sono stati oggetto di sperimentazione nell'ambito della Rete DiCultHer; ciascuno di questi strumenti sarà descritto nel *Repository Materiali e Strumenti Didattici (RMD)* insieme con eventuali ulteriori strumenti che saranno stati oggetto di sperimentazione all'epoca dell'avvio dei Progetti.

Per alcune delle Attività Laboratoriali sono inoltre definite estensioni degli Obiettivi didattico-formativi da includere nei Moduli Formativi in cui tali Attività sono previste.

Di seguito sono illustrate le Attività Laboratoriali suddivise per le **sette Tipologie di intervento** previste dall'Avviso.

### 5.2.1 Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Per questa Tipologia di intervento sono state individuate le seguenti Attività Laboratoriali:

- a) attività volte a favorire l'accessibilità sia fisica che digitale al Cultural Heritage a tutti, e nello specifico alle diverse abilità, con aspetti fortemente inclusivi e favorenti la coesione sociale tra studenti di diversa estrazione e background socio culturale
- b) digitalizzazione in modalità immagine, 3D e immersiva di entità culturali (schede digitali)
- c) digitalizzazione di entità culturali analogiche audio e audio-video relative al patrimonio culturale intangibile e fruizione in modalità interattiva
- d) story-telling digitale per la creazione di contenuti video fruibili in realtà aumentata (Aurasma)
- e) story-telling digitale per la creazione di audio-guide fruibili via smartphone (Mapcast, izi.travel)
- f) realizzazione di teche e pannelli interattivi sul patrimonio intangibile (Mapcast, izi.travel, Timeline JS, Prezi)
- g) pianificazione e realizzazione di documenti audio-video sul patrimonio (editor Video)
- h) rendering 3D di luoghi simbolici (Minecraft)
- i) graphic motion per raccontare storie in realtà aumentata (Minecraft)
- j) digital story-telling immersivo (con visori a 360°) su storie tipiche del territorio (Minecraft)
- k) realizzazioni in digital gaming su eventi e personaggi della storia locale (Minecraft)
- l) valorizzazione del patrimonio sonoro
- m) Ideazione o progettazione di un museo virtuale dedicato a un aspetto del patrimonio culturale o del paesaggio del loro territorio
- n) Digital mapping finalizzato alla ricostruzione storica attraverso strumenti di georeferenziazione oppure alla reinterpretazione di opere visive in senso sonoro e multimediale

Per le Attività Laboratoriali di storytelling (dalla d alla k) è possibile ampliare gli Obiettivi didattico-formativi con i seguenti:

*Fornire agli studenti le conoscenze abilitanti all'uso creativo e consapevole dei diversi linguaggi di storytelling, utilizzati nell'elaborazione di contenuti finalizzati a valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale del Territorio. Gli studenti saranno affiancati da un esperto nell'utilizzo dei differenti moduli linguistici relativi ai diversi formati della comunicazione multimediale digitale. Le competenze target, comuni a tutti i formati, sono di conoscenza e analisi del contenuto di valorizzare, progettazione, sceneggiatura e composizione dei moduli linguistici di comunicazione in storytelling differenziati in relazione ai canali di diffusione sulle reti.*

ed è possibile ampliare le Metodologie con la seguente:

- *Storytelling*,

Per l'Attività Laboratoriale sul Patrimonio Sonoro (l) è possibile ampliare gli Obiettivi didattico-formativi con i seguenti:

*Come suona la città - Per una fonoteca della città*  
*Il progetto educativo prevede una indagine su come suona la città in particolare riconoscere e preservare le qualità sonore e acustiche di alcune parti, beni immateriali della città e territorio. Si tratta di lavorare con i canali digitali per potenziare "l'ascolto" e l'"amplificazione" del patrimonio culturale urbano e territoriale. Il percorso coinvolgerà le scuole attraverso 5 sezioni tematiche: ascoltare la città, suonare la città, risuonare la città, amplificare la città, cantare la città. La parte finale di presentazione all'esterno prevede una "campagna sonora", multi diffusione degli archivi creati attraverso radio-stations, web-portal, filodiffusione.*

## 5.2.2 Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)

Per questa Tipologia di intervento sono state individuate le seguenti Attività Laboratoriali:

- a) elaborazione di idee innovative sulla riqualificazione funzionale e sostenibile di patrimoni culturali da valorizzare
- b) "adozione" di palazzi storici attraverso indagini di archivio e elaborazione di narrazioni su eventi e personaggi collegati ai palazzi
- c) partecipazione alla preparazione di **#YounG7 DELLA CULTURA**
- d) ideazione di attività digitali partecipative (es. Invasioni Digitali) per stimolare nuove narrazioni del territorio e la condivisione tramite il Web e le piattaforme sociali

Per l'Attività Laboratoriale (c) è possibile ampliare gli Obiettivi didattico-formativi con i seguenti:

*Sviluppare la dimensione esperienziale e curatoriale, per sviluppare conoscenze, competenze e attitudini in grado di promuovere un ruolo attivo delle studentesse e degli studenti nei confronti delle sfide del patrimonio culturale. Sviluppare la dimensione esperienziale e il lavoro su casi reali per favorire la messa a punto e l'attuazione, in forma partecipata, di strategie di salvaguardia e promozione delle risorse culturali locali. L'applicazione su casi reali potrà essere integrata con momenti di lavoro individuale, e riflessione e discussione collettiva in classe, promuovendo anche la dimensione "curatoriale", funzionale a sensibilizzare studentesse e studenti nella costruzione di*

*proprie interpretazioni del proprio patrimonio e come forma di produzione culturale verso di esso.*

è inoltre possibile ampliare i Contenuti con i seguenti:

*Il Modulo Formativo è volto a contribuire, in rete con altre scuole che avranno adottato lo stesso Modulo, alla preparazione dello **YounG7 della Cultura** promosso dal Network DiCultHer, che è una simulazione delle sedute del G7 organizzata dalle Scuole che partecipano al PON Educazione al Patrimonio Culturale e si svolgerà al termine dell'anno scolastico 2017/2018 (presumibilmente presso l'isola di La Maddalena).*

*Durante il **#YounG7 della Cultura** gli studenti approfondiranno e si confronteranno sui temi oggetto del PON Educazione al Patrimonio indossando i panni dei "Capi di Stato" dei 7 paesi partecipanti e della delegazione di rappresentanza dell'Unione Europea. Nel rivestire questo ruolo, i "delegati" svolgeranno le attività tipiche della diplomazia: terranno discorsi, prepareranno bozze di raccomandazioni, negozieranno con gli altri Capi di Stato, e risolveranno questioni di stretta attualità, partendo dai risultati del primo **G7 della Cultura** tenutosi a Firenze dal 30 al 31 Marzo 2017 ed in particolare degli impegni concreti assunti per introdurre la componente culturale nelle missioni di peacekeeping contenuti nella "Dichiarazione di Firenze del G7 della Cultura", un atto fondamentale che ha ribadito il ruolo della cultura come strumento di dialogo tra i popoli e l'importanza di un'azione comune e coordinata per rafforzare la tutela del patrimonio culturale.*

***Nel corso del dibattito, gli studenti proporranno un documento finale, un "Position Paper", che conterrà le loro idee e la linea guida quale contributo della Scuola Italiana all'Anno Europeo del Patrimonio Culturale.***

*L'elaborazione e la definizione dell'Agenda della riunione plenaria del **#YounG7** della Cultura e il conseguente "position paper" finale terrà conto dei temi della tutela del patrimonio culturale in tutte le sue forme, materiale e immateriale, mobile e immobile, quale nesso straordinario tra il passato, il presente e il futuro dell'umanità.*

*Un percorso che parte dalla Scuola per discutere sia il ruolo distintivo della cultura come strumento di dialogo e di cittadinanza, sia l'importanza di un'azione comune e coordinata per rafforzare la tutela del patrimonio culturale e per contribuisce a preservare l'identità e la memoria dei popoli, lo scambio interculturale tra tutte le Nazioni, per alimentare la tolleranza, la mutua comprensione, il riconoscimento e il rispetto delle diversità, ma anche come potente strumento per la crescita e lo sviluppo sostenibile della società, anche in termini di prosperità economica.*

### **5.2.3 Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile**

Per questa Tipologia di intervento sono state individuate le seguenti Attività Laboratoriali:

- a) costruzione e promozione di una proposta territoriale di turismo (religioso, naturalistico, culturale, ...) (Portale, Documenti e Schede digitali)
- b) content marketing per la promozione di pacchetti turistici tematici (Portale, Documenti e Schede digitali)
- c) progettazione di materiale grafico informativo e promozionale collegato agli eventi del territorio (Documenti e Schede digitali)

- d) creazione e implementazione di un business plan e di un piano di web-marketing digitale per la valorizzazione digitale del patrimonio culturale del territorio (Portale, Documenti e Schede digitali)
- e) realizzazione di strumenti web per la promozione della suddetta attività imprenditoriale e la gestione della community (legato al precedente, (Portale, Documenti e Schede digitali)
- f) definizione di strategie per il posizionamento dei contenuti sui mercati esteri e la creazione di stand digitali per la user experience dei partecipanti a fiere internazionali (Documenti e Schede digitali)
- g) comunicare la cultura e il patrimonio culturale: branding e co-branding digitale

## 5.2.4 Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera

Per questa Tipologia di intervento sono state individuate le seguenti Attività Laboratoriali:

- a) rielaborazione e traduzione in lingua straniera (inglese, spagnolo, francese, tedesco, ...) dei contenuti prodotti in altre tipologie di moduli (Mapcast, izi.travel)
- b) creazione di un ambiente immersivo mobile per la partecipazione ad eventi, fiere internazionali o installazioni locali tipo "Museater" (il "Museater" pone l'attenzione sulla messa in scena e sul visitatore piuttosto che sulla tecnologia. Si decide l'effetto di coinvolgimento che si vuole ottenere e poi si sceglie la tecnologia e l'ambiente tecnologico di conseguenza. Le tecnologie che è possibile utilizzare sono molteplici (Aurasma, Vuforia, Minecraft, Ologrammi, Oculus...)
- c) videointerviste antropologiche a testimoni del territorio su storie locali, tradizioni, eventi del passato

## 5.2.5 Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)

Per questa Tipologia di intervento sono state individuate le seguenti Attività Laboratoriali:

- a) ricerca e creazione di Open Data Culturali per la digitalizzazione del cultural heritage e la gestione, conservazione e valorizzazione di banche dati digitali culturali
- b) progettazione e realizzazione di MOOC sulle tradizioni locali (MOOC Video)
- c) realizzazioni in digital gaming su eventi e personaggi della storia locale
- d) digitalizzazione interattiva di costumi storici (schede digitali ?)
- e) realizzazione di mappe concettuali su eventi storici (Freemind ?)
- f) realizzazione di mappe cronologiche storiche per la verifica e validazione degli eventi storici
- g) applicazione e utilizzo di metodi e tecniche del data science allo studio dei data humanities analogici e digitali
- h) educazione al cultural heritage, al paesaggio, alle arti e alle humanities giocando con metodi e tecniche di gamification, edutainment, serious game
- i) progettazione e realizzazione di ambienti digitali interattivi per l'apprendimento del patrimonio culturale

- j) progettare, realizzare, gestire, conoscere e valorizzare con metodi e tecniche digitali le risorse culturali scolastiche (biblioteche, archivi, collezioni museali, collezioni scientifiche etc.)
- k) riuso delle risorse digitali esistenti sul patrimonio culturale (gaming) per supportare e integrare la didattica curriculare
- l) progettazione e realizzazione percorsi didattici interattivi avvalendosi di realtà aumentata, realtà virtuale, realtà immersiva, previa valutazione di vantaggi, criticità e fattori di rischio

## 5.2.6 Produzione artistica e culturale

Per questa Tipologia di intervento sono state individuate le seguenti Attività Laboratoriali:

- a) progettazione di una serie di eventi artistici sul patrimonio culturale locale (Editor Video)
- b) presentazione di eventi e storie del territorio attraverso una messa in scena drammatica (Editor Video)
- c) ricostruzione digitale di storie di vita locale relative a particolari periodi storici (Minecraft)
- d) redazione di notiziario culturale sul Modello TGCultHer (Editor Video)

Per le attività laboratoriali di redazione di notiziario culturale (d) è possibile ampliare gli Obiettivi didattico-formativi con i seguenti:

*Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di laboratori permanenti sul modello TGCULTHER, in cui un esperto di settore accompagnerà gli studenti nell'elaborazione di contenuti mediatici da modulare nel format di brevi telegiornali sul web, ideati e gestiti dagli studenti stessi con la guida di esperti e tutor che li orientano nell'identificazione delle tematiche oggetto dell'edizione del TG. Obiettivo formativo del laboratorio sarà altresì la costruzione di competenze (di sceneggiatura, di composizione e montaggio audio-video, di promozione e diffusione nel web) per l'uso creativo e consapevole delle tecnologie multimediali. Ulteriore obiettivo è l'attivazione di un laboratorio permanente che farà da apripista per la creazione del web TG a cui potranno aderire, alla fine del progetto, tutti gli studenti dell'istituto. Nel dettaglio gli obiettivi sono:*

- *Facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi*
- *Aprire un nuovo canale di comunicazione e formazione tra e verso i discenti, le famiglie e il territorio*
- *Promozione e diffusione nel web per l'uso creativo e consapevole delle tecnologie multimediali*
- *Utilizzare il computer e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi*
- *Costruzione di sceneggiatura, di composizione e montaggio audio-video*
- *Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe.*

è inoltre possibile ampliare i Contenuti con i seguenti:

*Per i linguaggi di video breve e videonotiziario, oltre ai moduli linguistici caratterizzanti saranno approfonditi anche metodi e tecniche del montaggio audio-video finalizzato a produrre la più efficace comunicazione dei contenuti. Per il linguaggio audioguida saranno approfonditi metodi e tecniche della comunicazione emozionale per l'utente in mobilità. Per la comunicazione tramite Timeline saranno approfonditi moduli linguistici per la creazione di percorsi cronologici finalizzati a coinvolgere l'utenza desktop.*



---

## **5.2.7 Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali**

Per questa Tipologia di intervento sono state individuate le seguenti Attività Laboratoriali:

- a) progettazione di Interventi di recupero di luoghi simbolici (Documenti e schede digitali)
- b) progettazione di interventi di recupero, riuso e valorizzazione di centri storici non convenzionali ad alto valore culturale