

# Tecnologie digitali e consapevolezza culturale

**Marco Di Paolo** | [marco.dipaolo1@posta.istruzione.it](mailto:marco.dipaolo1@posta.istruzione.it)

USR Molise - Coordinatore regionale Equipe Formative territoriali per il Molise

**Stefania Raschi** | [stefy.raschi@gmail.com](mailto:stefy.raschi@gmail.com)

Istituto Comprensivo Terranova da Sibari (CS) - Docente Tecnologia Scuola Secondaria di Primo Grado

## Abstract

Cultural heritage, in the educational and training sphere, is of great impact due to its multidimensional and multidisciplinary being. Promotes a relationship of knowledge and conscious identity with the territory; it offers ways of interacting with cultural resources, allowing the school to guarantee pupils well-being, educational success and above all operational autonomy, through creativity and productivity. In this way, students become “producers” of content - complex and structured - and digital architectures. The digital skills of students allow them to learn, participating in society, characterized by cultural diversity, with a critical and responsible spirit, developing emotions and enhancing places and cultures. The specific tools used are all open source platforms, which allow a transfer between the virtual world and the real world, through collaboration and sharing.

## Keywords

Virtual spaces, Share, Create, Cultural ownership.

## Premessa

La Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio, nelle sue varie accezioni dal 2006 al 2021, definisce la competenza, quale: « [...] comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale». Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia, ossia in una piena consapevolezza di padronanza e al contempo di presa in carico.

A tal riguardo il Prof. Germano Paini, presidente del Comitato Tecnico-Scientifico dell'Associazione Internazionale Scuola a Rete DiCulther, definisce titolarità culturale « [...] il processo, e la condizione che ne deriva, in cui individui e comunità acquisiscono una progressiva consapevolezza e attuano una presa in carico dell'eredità culturale (patrimonio) che ricevono dal passato [...]» sviluppando anche un potenziale creativo « [...] non solo nella produzione dei contenuti, ma, in primo luogo, nella capacità di gestirli e organizzarli e fare proprio il bagaglio di conoscenza che essi veicolano [...]».

Si delinea, così, una nuova dimensione del concetto di patrimonio culturale, che, partendo dall'eredità del passato, include ogni forma di attività e produzione umana, arricchendosi della specificità “digitale”, espressione del contesto socio-temporale attuale.

Ma, cosa significa “Educare al patrimonio culturale nell'era digitale”? Significa elaborare un piano didattico, educativo e formativo, finalizzato alla costruzione delle competenze, anche digitali, necessarie per un confronto ed un'interazione sempre più articolata con la *smart society*, sulla base delle più avanzate attività di ricerca e innovazione.

Il primo approccio al patrimonio culturale lo registriamo con l'art. 4 della Costituzione, che recita: «La Repubblica promuove lo sviluppo della cultura e la ricerca scientifica e tecnica. Tutela il paesaggio e il patrimonio storico e artistico della Nazione».

Il concetto di educazione al patrimonio si sviluppa, poi, in ambito europeo a partire dagli anni '80 con l'inserimento nella didattica scolastica di attività interdisciplinari incentrate sul patrimonio culturale. Con la Raccomandazione N.R. (98)5 relativa alla pedagogia del patrimonio culturale (17 marzo 1998) del Consiglio d'Europa si riconosce l'Educazione al Patrimonio quale elemento cruciale per le politiche educative europee.

In Italia, con l'Accordo quadro siglato tra il Ministero Beni Culturali Ambientali e il Ministero della Pubblica Istruzione (20 marzo 1998), si riconosce il «diritto di ogni cittadino ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del patrimonio culturale» attraverso innovative modalità di sperimentazione di attività didattiche, da realizzare in partenariato tra istituzioni scolastiche e Soprintendenze.

La Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore del Patrimonio culturale del 2005 – sottoscritta poi dall'Italia nel 2013 – riconosce il patrimonio culturale quale indotto di sviluppo umano, di valorizzazione delle diversità culturali e di promozione del dialogo interculturale, in una logica di sviluppo economico sostenibile, garantendo così il diritto di partecipazione dei cittadini alla vita culturale.

Il 21 dicembre 2015 viene pubblicato il primo Piano per l'Educazione al Patrimonio Culturale a cura del MIBACT e del Consiglio superiore Beni culturali e paesaggistici, che, in linea con la legge 107/2015 del Ministero dell'Istruzione, presenta importanti novità in merito al ruolo del patrimonio nei processi formativi e culturali, secondo le cosiddette «competenze chiave» del Trattato di Lisbona, tra cui quella “digitale”, al fine di garantire all'individuo l'accessibilità e la partecipazione alla cultura.

### **Il linguaggio digitale e il patrimonio culturale nella pedagogia della didattica innovativa**

Il patrimonio culturale, quale sistema a carattere multidimensionale e pluridisciplinare, rappresenta una dimensione educativa e formativa di grande impatto che, oltre a promuovere un rapporto di conoscenza e di identità consapevole con il territorio, offre l'opportunità di potenziare forme di interazione con le risorse culturali in linea con i tempi e contestualmente costituisce un ambito fenomenologico in cui il mondo della scuola può sbizzarrirsi nel garantire agli alunni il benessere, il successo formativo e soprattutto la consapevolezza della propria autonomia operativa, andando a sollecitare la loro creatività e produttività. Gli studenti, quindi, hanno la possibilità di trasformarsi da consumatori in “consumatori critici” e “produttori” di contenuti e architetture digitali, per creare informazione complessa e strutturata, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale, nella logica di patrimonio culturale digitale.

Alla luce del Nuovo Bauhaus Europeo - un movimento creativo ed interdisciplinare per ripensare le nostre città, secondo i principi di Sostenibilità, Estetica, Inclusione - lanciato ad Ottobre 2020 dalla Commissione Europea nella persona della Presidente Ursula von der Leyen l'Associazione Internazionale Scuola a Rete DiCultHer, anche per l'anno scolastico 2022-2023 propone un'offerta educativa/formativa innovativa. Essa ha lo scopo di sviluppare e promuovere un sistema di azioni integrate per favorire l'educazione al patrimonio culturale digitale (*global approach*), orientata a connettere patrimoni materiali, immateriali, digitali e paesaggistici, come risorse

inestimabili e strategiche per un'Europa sostenibile, nella visione della Convenzione di Faro, recentemente ratificata anche dall'Italia. Si tratta di iniziative e attività volte a creare il *digital knowledge design system*, applicato al patrimonio culturale, che mette al centro la 'creatività' dei giovani nella strutturazione di una nuova Cultura Digitale, per innovare l'educazione al patrimonio, in risposta a quelli che sono gli indicatori delle misure 1 e 4 del PNRR (Transizione Digitale - Istruzione e Ricerca), per un'idea rinnovata di "spazi di apprendimento", intesi non unicamente come luogo fisico, ma come piattaforma che metta gli studenti e i docenti nelle condizioni di sviluppare le competenze per la vita.

La grande sfida della didattica per competenze consiste nel concentrare l'attenzione sulla dimensione prestazionale dell'apprendimento, ovvero su ciò che il soggetto fa con le sue risorse personali. In questo modo, l'allievo non si limita a riprodurre semplicemente un sapere, ma lo rielabora in maniera originale e funzionale ad un determinato contesto d'azione, attraverso la produzione di un artefatto, che sollecita l'impiego delle proprie conoscenze, abilità, disposizioni emotive e cognitive.

Il prodotto, così realizzato, diventa di per sé, un patrimonio, di cui si deve far carico l'allievo, proprio in termini di responsabilità, nel tutelarlo, conservarlo e trasmetterlo alle generazioni future, secondo il già citato concetto di "Titolarità culturale", definito dal prof. Germano Paini.

In campo educativo, le tecnologie digitali, rappresentano dei facilitatori dell'apprendimento, nel "processare" le informazioni, nel fruire delle informazioni, garantendo il soddisfacimento cognitivo emozionale.

Le tecnologie, quindi, diventano abilitanti, quotidiane, ordinarie, al servizio delle attività orientate alla formazione e all'apprendimento degli studenti, alla creazione di nuovi contenuti e non solo, per fornire loro le chiavi di lettura del futuro.

Tutto ciò, ci riporta a due elementi essenziali del Piano per l'Educazione al Patrimonio Culturale: accessibilità e partecipazione alla cultura di tutti i cittadini.

Carmine Marinucci, presidente dell'Associazione Internazionale Scuola a Rete DiCulther, sostiene da sempre che «bisogna ripartire dalla cultura come bene comune e come condivisione». Il patrimonio culturale, oltre ad abilitare processi di costruzione identitaria, di educazione alla cittadinanza e di promozione del dialogo interculturale, rappresenta un volano di sviluppo ed una risorsa strategica, anche tramite il digitale, per la creazione di nuove modalità di condivisione del sapere.

Il piano didattico-formativo promosso da DiCultHer, nelle sue diverse forme e articolazioni - paesaggistico, artistico, culturale, etnoantropologico, ecc. - è centrato sull'engagement delle fasce giovani della popolazione per "farsi carico" dei territori, attraverso una visione e progettazione sinergica di attività nel campo del digitale, della cultura, dell'educazione, in collaborazione con le Comunità scientifiche, educative e patrimoniali del Paese.

### **Gli artefatti didattici innovativi - patrimonio culturale digitale**

Con nota prot. n.11370 del 12/11/2015, il MIUR ha bandito il Concorso Nazionale "Progetti didattici nei musei, nei siti di interesse archeologico, storico e culturale o nelle istituzioni culturali e scientifiche" al fine di favorire negli studenti la fruizione consapevole e il senso di appartenenza al patrimonio culturale della Nazione, ponendo particolare attenzione all'uso di metodologie, strumenti e contenuti di carattere innovativo, alle esigenze dei diversi tipi di utenza rispetto alla fruibilità dei contenuti.



Fig. 1 Dall'invisibile al visibile, elaborazione tratta dalla webapp.

In Molise, una rete di scopo didattico costituita dal Convitto Nazionale "Mario Pagano" e dall'Istituto di Istruzione Superiore "Mario Pagano", entrambi di Campobasso, hanno presentato e realizzato il progetto dal titolo: "Dall'invisibile al visibile".

Attraverso la realizzazione di una webapp (<http://www.invisibilevisibile.it/web/website.html>), gli alunni del Liceo Scientifico e del Liceo Artistico hanno realizzato un percorso virtuale tematico relativo alla pittura dell'800 e '900 molisano. Il prodotto è stato sviluppato sulla ricerca delle opere degli artisti locali, ai più sconosciute e quindi invisibili a molti, che, mediante una restituzione virtuale, sono state rese fruibili e visibili.

Le opere analizzate sono presenti nel Museo Pistilli di Campobasso (appartenenti alla Collezione di Michele Praitano), nel museo del Castello di Gambatesa (appartenenti alla Collezione di Giuseppe Ottavio Eliseo) e dei cartoni preparatori degli affreschi realizzati in diverse chiese di Campobasso, realizzati dall'artista Amedeo Trivisonno (appartenenti al Convitto Nazionale Mario Pagano) e costituiscono la memoria storica del Molise ed in particolare della città di Campobasso. È stato, così realizzato un percorso, che, se pur virtuale, si concretizza in una restituzione tangibile, permettendo di collegare anche altri luoghi di grande interesse artistico, dove i pittori locali sono riusciti ad esprimersi mirabilmente: Banca d'Italia, Teatro Savoia, Cattedrale di S. Maria dell'Assunta, Chiesa dei Monti, Chiesa di S. Maria e Palazzo della Provincia.

Il percorso può essere fruito anche fisicamente, in quanto il valore artistico delle opere trova la sua conferma in una visione reale e non solo virtuale. Dal forte carattere inclusivo, il progetto ha dedicato una parte alla fruizione dei non vedenti con l'allestimento, all'interno del Museo Pistilli, di opere che vengono restituite virtualmente con il tatto in una interazione multimodale.



Fig. 2 Percorso virtuale realizzato in Mozilla hubs per la conoscenza dei manufatti architettonici.

Nel 2021 il Ministero dell'Istruzione, con la terza edizione del *Premio Scuola Digitale*, ha inteso valorizzare progetti e iniziative delle scuole, che avessero proposto modelli innovativi e buone pratiche di didattica digitale integrata, in grado di produrre un significativo impatto sull'apprendimento delle competenze digitali, favorendo la produzione di contenuti didattici digitali e la partecipazione attiva delle studentesse e degli studenti.

L'Istituto Comprensivo Terranova da Sibari ha ottenuto il primo posto nella selezione provinciale e regionale, candidando un progetto innovativo di didattica digitale integrata, denominato "social web tv" che ha avuto lo scopo di far convergere le molteplici competenze degli studenti attraverso lo strumento della tecnica della ripresa video-audio e della successiva elaborazione nella forma del servizio televisivo per la restituzione e condivisione delle informazioni raccolte al fine di stabilire una relazione costruttiva tra la Scuola e il territorio ospitante.

L'Istituto ha puntato molto sulla conoscenza e la valorizzazione del territorio e dei manufatti storico-architettonici, creando innanzitutto una rete di collegamenti tra la Scuola e gli studiosi del luogo per far conoscere agli alunni la storia del territorio e consentire agli stessi di diventare attori responsabili nella costruzione di un patrimonio fruibile non solo direttamente sul luogo ma anche attraverso la realtà aumentata e la condivisione online. Il Premio Nazionale Scuola Digitale ha consentito innanzitutto all'Istituzione scolastica di incrementare le risorse tecnico strumentali per la fase del rilievo e della documentazione. Quest'anno invece si procederà con una progettazione interdisciplinare che avrà come risultato la realizzazione di percorsi virtuali all'interno dei quali fruire le opere principali del territorio, in particolare il Castello di Terranova da Sibari e il Castello di San Lorenzo del Vallo.

In particolare si utilizzeranno hubs mozilla, una piattaforma di comunicazione in tempo reale per la realtà virtuale e aumentata e Spoke per la costruzione dei modelli 3D in scene da utilizzare in hubs. All'interno degli ambienti virtuali infatti gli utenti potranno navigare personalizzando il loro avatar e interagendo in tempo reale con gli altri utenti. Potranno inoltre consultare i materiali di approfondimento prodotti, come presentazioni, disegni, elaborati audio e video. Lo spazio creato potrà essere utilizzato inoltre come allestimento virtuale permanente per ospitare mostre virtuali e presentazione di eventi.