

Roma, 18 settembre 2017

Oggetto: Terza edizione della Settimana delle culture digitali “Antonio Ruberti” #SCUD2018 (9-14 aprile 2018) e Concorso "Crowd-dreaming: i giovani co-creano culture digitali”.

La terza edizione della “**Settimana delle Culture Digitali “Antonio Ruberti”**” e del **Concorso “Crowd-dreaming: i giovani co-creano culture digitali**”, promossi dalla Scuola a rete in Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities ([www.diculther.eu](http://www.diculther.eu)), si terranno dal 9 al 14 aprile 2018.

Nell’interpretare e far proprie le ragioni e le istanze del Consiglio e del Parlamento europeo d’istituire l’Anno europeo del patrimonio culturale (2018), questa terza edizione della Settimana e del Concorso Crowd-dreaming, sono caratterizzate da un tema principale: **L’occasione digitale per la cultura in Europa: I GIOVANI ‘TITOLARI’ DELL’EUROPA, il laboratorio interculturale più ricco e attrattivo del pianeta (Michele Rak 2010)**

Il tema, che ha rappresentato la base del Manifesto “VENTOTENE DIGITALE” ([www.diculther.eu/manifesto](http://www.diculther.eu/manifesto)), elaborato in preparazione dell’anno europeo del patrimonio culturale, sottolinea le questioni legate alla Ricerca e all’Alta formazione nel dominio del *Digital Cultural Heritage*, inteso quale risorsa primaria della Digital Culture contemporanea e della conoscenza futura.

Il 2018, anno europeo del patrimonio culturale, è occasione per riflettere insieme sulle Culture Digitali quali identità culturali della contemporaneità nell’ecosistema cui appartengono e sul ruolo nell’era digitale che il patrimonio culturale riveste in tutti i suoi aspetti, di come possono essere declinati lo studio, la ricerca scientifica, la formazione, la “titolarità” e il Design del Patrimonio Culturale e l’educazione del sapere umanistico con metodologie, logiche e tecnologie informatiche e su diverse tipologie di media e risorse digitali.

Su questa sfida la rete DiCultHer mobilerà le energie intellettuali dei propri aderenti per co-creare e consolidare una cultura digitale omogenea e condivisa, fondata sulla conoscenza dell’ecosistema digitale e delle criticità connesse, sulla quale ricalibrare i processi strutturali della nostra società, protagonista dell’Evo Digitale, quali il problema della conservazione della memoria, il ripensamento della cultura digitale contemporanea come patrimonio culturale del futuro; di come cambiano nell’era digitale la definizione, la valorizzazione, la ricerca, la conservazione dei patrimoni culturali, la governance e, non da ultimo, il ruolo della cultura umanistica nell’era digitale.

Al mondo dell’istruzione, delle Università, degli Enti di Ricerca e delle organizzazioni culturali nazionali si chiede di animare durante la **Terza edizione della Settimana delle culture digitali “Antonio Ruberti”**, eventi, attività informative, formative, didattiche, di sensibilizzazione nei confronti del mondo dell’istruzione nei settori della valorizzazione, della conservazione, gestione e della produzione culturale. Un’occasione per presentare progetti digitali sostenibili 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 memorizzazione e comunicazione della nostra identità culturale in Europa.

La Settimana e il Concorso dovranno essere l’occasione per promuovere la progettualità giovanile, il dialogo sulle problematiche legate al diritto per tutti di avere accesso ai saperi per:

- diffondere la **conoscenza e l’utilizzazione dei nuovi media** e dei nuovi strumenti di

comunicazione in rete, attraverso la partecipazione pratica alla Settimana delle Culture Digitali e al Concorso *Crowd-dreaming*;

- promuovere **iniziative** per favorire **engagement** e la **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;
- incrementare la consapevolezza dell'esistenza e del valore delle **culture digitali come risorsa e bene comune da conservare quale memoria del processo creativo**;
- aiutare i **giovani a orientarsi** durante la navigazione nell'oceano di opportunità offerte dalle nuove culture digitali.

La Settimana delle Culture Digitali e il Concorso *Crowd-dreaming* prevedono:

- eventi in tutta Italia a cura di università, enti di ricerca, istituti culturali, scuole, musei, aziende, associazioni, ispirandosi al modello di successo della "Settimana della Cultura Scientifica" promossa dal MIUR dal 1991 ininterrottamente";
- l'implementazione del **"monumento digitale"**, la cui costruzione è stata avviata nel corso della prima edizione (2016) del Concorso, attraverso un modello innovativo di concorso "cooperativo" per le scuole di ogni ordine e grado, in Italia e all'estero.

Al fine di chiarire le motivazioni e la natura delle iniziative, sono reperibili ai seguenti indirizzi di rete [www.diculther.eu/scud2018/](http://www.diculther.eu/scud2018/) e [www.diculther.eu/crowddreaming2018/](http://www.diculther.eu/crowddreaming2018/) le **modalità** e il **regolamento di partecipazione**.

Tali proposte perseguono, per quanto riguarda la dimensione digitale, le indicazioni di scenario di Europa Creativa per il 2014-2020 e, a livello nazionale, il Piano Nazionale dell'Educazione al Patrimonio Culturale promosso dal Ministero per i Beni e le attività Culturali e del Turismo e gli orientamenti sulla riforma del sistema di istruzione.

Settimana delle culture digitali e Concorso rappresentano la possibilità di collegare temi diversi integrando vecchi e nuovi media, linguaggi, geografie e storia per innovare contenuti, metodologie e logiche di accesso, 'titolarità' e responsabilità da parte dei cittadini.

Per questi motivi, le suddette iniziative intendono sostenere gli indirizzi e ampliare il panorama delle attività che il Ministero dell'Istruzione, l'Università e la Ricerca e il Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo hanno già in atto per diffondere la cultura dell'innovazione nel Paese e, in particolare in ambito scolastico, al fine di sviluppare nelle studentesse e negli studenti anche capacità di orientamento agli studi e al lavoro e lo sviluppo della consapevolezza dell'esistenza e del valore delle culture digitali come risorsa e bene comune.

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 .

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