Rendiconti
Accademia Nazionale delle Scienze detta dei XL
Memorie di Scienze Fisiche e Naturali
135° (2017), Vol. XLI, Parte II, Tomo I, pp. 245-249

CARMINE MARINUCCI*

Indirizzo di saluto

Anzitutto un sincero ringraziamento alla Professoressa Emilia Chiancone, Presidente dell'Accademia nazionale delle Scienze detta dei XL, per l'invito a presentare in questa prestigiosa Accademia la scuola DiCultHer e le sue attività che ha programmato in questo 2018, anno europeo per il patrimonio culturale. Un cordialissimo saluto poi a tutti gli Accademici e a tutti coloro che sono preseti.

Due parole su DiCultHer. Nata nel marzo 2015, per concorrere alla formazione delle competenze nel settore del Digital Cultural Heritage in Italia, oggi rappresenta una rete di oltre settanta istituzioni pubbliche e private di cui ventisei Università, i maggiori Enti di Ricerca e le principali Istituzioni e organizzazioni di cultura italiane, tra cui l'Accademia nazionale delle Scienze detta dei XL, i cui obiettivi ne hanno sotteso la programmazione e le azioni nel nostro Paese per 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 del patrimonio culturale e dei luoghi della cultura».

Con la presentazione della Proposta di mozione «*Safeguarding and enhancing Europe's intangible cultural heritage*» all'Assemblea Parlamentare del Consiglio d'Europa (CoE), è il successivo avvio di una consultazione pubblica in Italia per la definizione di una strategia europea per la salvaguardia e valorizzazione dell'immenso patrimonio culturale immateriale che attesta la pluralità delle Culture europee, apparve subito evidente l'occasione per DiCultHer di offrire un contributo italiano all'anno europeo dedicato alla cultura (2018).

Preservare, promuovere e condividere il patrimonio culturale intangibile per riaffermare la ricchezza, la varietà e la molteplicità delle culture e dei «paesaggi sociali e culturali» europei nello sforzo di realizzare uno spazio pubblico, sociale e comunicativo, in grado di riaffermare con chiarezza il valore dell'essere Persone, il

* Segretario Generale DiCultHer. E.mail: carmine.marinucci@diculther.eu

valore dell'essere Cittadini, il valore di essere e far parte di quell'importante visione che si chiama Europa sono alcune delle sottolineatura conseguenti la richiamata consultazione.

Riflessioni sul patrimonio culturale nell'era digitale che all'interno del Network DiCultHer ha dato origine a un confronto vivace tra le istituzioni che ne fanno parte, tra scuole, musei, associazioni, singoli individui, dando voce in particolare a giovani e loro docenti in varie parti d'Italia permettendo loro di immaginare strumenti concreti per vivere il patrimonio culturale nel loro tempo, le cui indicazioni sono state i presupposti per programmare tutta una serie di iniziative per il 2018, anno europeo del patrimonio culturale, che hanno già coinvolto e stanno coinvolgendo sempre di più in prima istanza le comunità scientifiche e le comunità educative nei vari territori italiani, dove si stanno realizzando.

Ripartire dalla cultura come bene comune e come condivisione è stato il messaggio guida, arrivato dai risultati della Consultazione, che ha intercettato e ne identifica le istanze stesse che hanno portato all'elaborazione e realizzazione del progetto #DiCultHer, estendendo all'Europa gli obiettivi che fin dal principio ne hanno sotteso la programmazione e le azioni nel nostro Paese.

Obiettivi che si stanno sostanziano nella convinzione che il patrimonio culturale, retaggio abilitante i processi di costruzione identitaria, di educazione alla cittadinanza e di promozione del dialogo interculturale, rappresentano 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.

L'elaborazione poi del «Manifesto Ventotene Digitale» nel 2017 ha segnato un ulteriore momento di riflessione in vista del 2018, segnalando tutta una serie di sfide ed azioni che pongono la cultura al centro di quel «progetto d'Europa» – anche rispetto al suo essere «bene comune» e dispositivo fondamentale di coesione sociale, quali le questioni legate alla Ricerca e all'Alta formazione nel dominio del Digital Cultural Heritage (DCH); la co-creazione di un insieme di competenze digitali abilitato ad assicurare la conservazione, sostenibilità, valorizzazione e promozione di *un digital cultural heritage*, ma anche e soprattutto la definizione della Cultura Digitale come Patrimonio Culturale in forma digitale intangibile e immateriale, il *Digital Cultural Heritage* che identifica entità, processi e fenomeni la cui essenza, manifestazione ed espressione risiede nella trasferibilità e replicabilità nello spazio e nel tempo dei patrimoni che categorizzano, identificano e qualificano la storia e l'esistenza delle comunità con il loro contesto sociale e culturale.

Per DiCultHer pertanto il 2018 rappresenta la naturale continuità di un percorso di riflessione avviato sin dalla sua costituzione nel 2015, per segnalare l'importanza sociale ed economica del patrimonio culturale oggi e per il futuro, e ridisegnare la prospettiva degli interventi per il rafforzamento dell'identità europea e il suo sviluppo sociale nella vita, nel lavoro, nella condivisione dei valori comuni.

Per queste prospettive la Scuola a Rete DiCultHer ha raccolto la sfida sottesa al 2018, ritenendo assolutamente prioritario per i propri obiettivi offrire al Paese, e

al mondo dell'istruzione in particolare, le proprie riflessioni nella consapevolezza che il coinvolgimento consapevole dei giovani e dei loro docenti sia prioritario per renderli protagonisti nei processi di costruzione identitaria e di cittadinanza attiva europea.

Nel far proprie le ragioni e le istanze del Consiglio e del Parlamento europeo che ha individuato il 2018 anno europeo del patrimonio culturale, il Network DiCultHer ha avviato e sostanziato la programmazione di una serie di iniziative per riflettere insieme sulle culture digitali quali identità culturali della contemporaneità, mobilitando tutte le energie intellettuali del Paese per co-creare e consolidare una cultura digitale omogenea e condivisa, fondata sulla conoscenza dell'ecosistema digitale e delle criticità e le opportunità connesse all'uso responsabile del digitale per la salvaguardia e la valorizzazione del patrimonio culturale e dei luoghi della cultura.

Fra le numerose azioni programmate, mi preme evidenziare in questa sede la Terza edizione della Settimana delle culture digitali dedicata ad Antonio Ruberti[1] (9-14 aprile 2018) che tanto si è speso per una maggiore e radicata diffusione della cultura scientifica e storico scientifica in Italia e in Europa e di cui ricordo le tante manifestazioni organizzate da questa Accademia negli anni passati.

In analogia con le precedenti edizioni, anche questa terza edizione della Settimana delle culture digitali sarà animata da eventi dedicati al valore delle culture digitali in tutte le loro forme, organizzati dalle istituzioni afferenti alla Digital Cultural Heritage, Arts & Humanities School e da qualunque altra organizzazione aderisca al manifesto dell'iniziativa. Sono previsti convegni, seminari, iniziative di orientamento, laboratori aperti, performance e ogni altra manifestazione o forma di comunicazione suggerita dalla creatività dei proponenti, purché efficace in funzione dell'obiettivo di divulgare una seria cultura digitale di base nell'ambito del Digital Cultural Heritage.

Per questa III° edizione della Settimana, è stato richiesto ai vari soggetti che la animeranno di presentare iniziative che concorreranno al raggiungimento degli obiettivi per rimuovere le barriere disciplinari e di genere nell'ecosistema delle STEM,

[1] Le Settimane delle Culture digitali promosse dal Network DiCultHer sono dedicate al Prof. Antonio Ruberti, indiscusso maestro del dialogo nei differenti campi delle Scienze. Nella sue funzione di Ministro dell'Università e della Ricerca, Antonio Ruberti sin dal 1991 promosse le Settimane della Cultura Scientifica. È stato questo il primo passo di un camino 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 europei e, quale naturale punto di arrivo del percorso, lo ha spinto a raccordare le iniziative dei singoli Paesi con l'istituzione della Settimana Europea della cultura scientifica. Dedicare la Settimana delle Culture Digitale ad Antonio Ruberti è stato quindi un atto naturale per DiCultHer e vuole assumere il significato di raccordo e di continuità tra il grato ricordo per una vita dedicata interamente alla Scienza e alla diffusione della cultura scientifica e l'attuale apertura verso il paradigma digitale che, sempre di più e più profondamente, influisce sul nostro modo di vivere e di pensare la cultura.

nella convinzione che il digitale introduca cambiamenti in tutti i contesti, tanto delle STEM che del sociale e delle *Humanities* e nel *Digital Cultural Heritage.*

L'introduzione delle tecnologie digitali ha avviato infatti una fase che molti analisti considerano epocale per lo sviluppo delle società contemporanee a livello globale. In particolare la cultura digitale, intesa come consapevolezza di cosa l'innovazione digitale rappresenti e di come essa possa essere opportunità in tutti i settori STEM, ma anche per i settori economici, sociali e culturali in cui ci si trovi ad operare, rappresenta la prospettiva su cui indagare e investire per una visione olistica della Digital Culture.

Da qui la richiesta alla rete DiCultHer di approfondire le *Digital SHTEAM* per aprire la prospettiva di un impegnativo percorso di studio, ricerca, formazione e crescita per sostenere la capacità di immaginare il cambiamento, e di contestualizzarlo nell'organizzazione in cui opera.

Una occasione per riflettere sulle Digital SHTEAM quale nuovo approccio valoriale alla nuove competenze della contemporaneità di cui i nostri studenti hanno bisogno: una sfida ben più ampia e strutturata di quella che il sentire comune sintetizza nell'uso critico della Rete, o nell'informatica. Una sfida da affrontare partendo da un'idea di competenze allineate al ventunesimo secolo: fatta di nuove alfabetizzazioni, ma anche e soprattutto di competenze trasversali, di creatività e di attitudini da sviluppare, con particolare attenzione al rafforzamento delle competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti complessi e articolati anche all'interno dell'universo comunicativo digitale, nel quale a volte prevalgono granularità e frammentazione.

Una sfida tra creatività (digitale) arte, Humanities e STEM, e tra imprenditorialità, sviluppo e lavoro e l'introduzione al pensiero logico e computazionale e la familiarizzazione con gli aspetti operativi delle tecnologie informatiche. Una sfida per sostenere il passaggio «*from STEM to STEAM*», in cui viene incorporata la lettera «A» di «Arte e Design» negli approcci alle STEM per sostenere l'innovazione attraverso la creatività sottesa all'Arte e al Design. L'arte ispira la creatività, la creatività stimola l'innovazione e l'innovazione è necessaria per creare il nostro futuro. La proposta dell'inclusione delle scienze umane (H) nelle «STEAM», passando a «SHTEAM» per guardare ad un approccio che pone alla base dell'innovazione la rimozione delle barriere disciplinari, per sostenere l'attitudine al cambiamento attraverso la consapevolezza che il digitale può esserne una formidabile leva.

La Digital Culture nelle SHTEAM e le prospettive del valore di genere, deve divenire quindi un patrimonio di tutti e deve trovare spazio nella scuola ed università attraverso percorsi integrati e sviluppati per mantenere concretezza su ambiti ben riconoscibili e di grande interesse per il nostro Paese e l'Europa.

Un'azione culturale, che parte da un'idea rinnovata di «spazi di apprendimento», intesi come spazi aperti per l'apprendimento e non unicamente luogo fisico, e come piattaforma che metta gli studenti e docenti nelle condizioni di sviluppare

le competenze per la vita. In questo paradigma, le tecnologie diventano abilitanti, quotidiane, ordinarie, al servizio delle attività orientate alla formazione e all'apprendimento degli studenti, e non solo.

La scuola e l'università sono il più grande generatore di domanda di innovazione, ed è in quest'ottica che si collocano le riflessione sulle *Digital SHTEAM* nella convinzione che la nostra Scuola e la nostra l'Università «nella dimensione digitale» non sia «un'altra Scuola o un'altra Università», ma la sfida dell'innovazione della scuola e dell'università per dare ai nostri studenti le chiavi di lettura del futuro. Per scrivere tutti insieme una «via italiana» delle *Digital SHTEAM*, coerente ed anticipatore della discussione in Europa per riguarda l'istruzione, la formazione, la parità di genere, le pari opportunità.