



# Il piano nazionale per l'educazione al patrimonio culturale: approcci e prospettive

4 Ottobre 2016  
Roma - Collegio Romano

*Community dei Servizi educativi*

Marina Di Berardo

Direzione Generale Educazione e Ricerca  
Servizio I – *Ufficio Studi*  
Centro per i servizi educativi del museo e del territorio

## Il digitale

Considerato nello scenario di *Europa Creativa – Sotto programma Media*, di *Horizon2020*, del programma [Europe in a changing world](#) come uno dei temi principali dei progetti culturali per il 2014-2020, il digitale risulta chiamato, nelle ultime disposizioni europee ([A Digital Agenda for Europe](#) – 2014) ad informare i vari programmi istituzionali locali.

### A livello nazionale:

- gli orientamenti delle [Strategie per la Crescita Digitale 2014 – 2020](#)
- la legislazione sulla riforma del sistema di istruzione, (“La Buona Scuola” [Legge 13 luglio 2015, n. 107](#))

Individuano, ai fini della valorizzazione del patrimonio italiano, la digitalizzazione di dati e servizi, l’acquisizione di un ‘sapere’ digitale’ e delle relative competenze come premesse abilitanti per una politica attiva del patrimonio e della produzione culturale del Paese.

In linea con le finalità di indirizzo del *Piano nazionale per l’Educazione al patrimonio culturale* il **digitale si pone come ‘paradigma’ e sistema di approccio globale all’eredità culturale** attraverso

- l’incremento delle dimensioni di accesso collettivo alla storia comune sulla base di relazioni connettive e partecipative
- l’attualizzazione delle componenti del sistema trasmissivo ed organizzativo

Applicato al patrimonio culturale, il digitale rappresenta:

- ❖ un **nuovo orientamento del pensiero**
- ❖ un **insieme di opportunità** in grado di collegare temi diversi, 'titolarità' e responsabilità civili
- ❖ una **modalità di integrazione di vecchi e nuovi media**, linguaggi e geografie
- ❖ una **innovazione di contenuti, metodologie e logiche di accesso**



Strumenti e '**cultura digitale**' devono essere inclusi in una strategia complessiva, abilitata a costituire attraverso:

- **design** (definizione di logiche strutturali, modelli comunicativi, gerarchie informative, dinamiche di interazione, etc.)
- messa in campo di **ambienti progettuali** digitali (piattaforme, strumenti, *database* e strutture informazionali, etc.)

**la dimensione fondativa dell'intera programmazione culturale**

Lo sviluppo del digitale:



- **mette in campo modelli di ricerca ed aggrega istituzioni** in una prospettiva di condivisione delle risorse intellettuali e delle relative competenze
- favorisce processi di **diffusione, distribuzione ed interdisciplinarietà del sapere**
- pone la **‘creatività’ come chiave e strumento di governance** per affrontare le trasformazioni in atto
- determina, attraverso l’integrazione ed il riutilizzo delle risorse, **valore aggiunto per il patrimonio, le istituzioni, il turismo e le industrie creative**
- genera valore economico attraverso implementazione degli accessi, delocalizzazione dei servizi, pluralizzazione dei percorsi, sviluppo della partecipazione
- consente un’ **estensione delle potenzialità di interazione con i beni ed i luoghi della cultura**, qualificati come risorsa aperta alla collettività (incremento quantitativo/qualitativo)
- apre ad un **approccio innovativo di promozione del Cultural Heritage**, in grado di superare categorie duali - conservazione/fruizione - di intervento, abilitando nuovi processi interpretativi, progettualità di sistema e strategie di rete



## **Scuola italiana 'a rete' in *Digital Cultural Heritage, Arts and Humanites***

Roma, 18 febbraio 2016

Siglato nella sede della Conferenza dei Rettori delle Università Italiane dal Presidente della Scuola a Rete in *Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities* (DiCultHer), dal Magnifico Rettore dell'Università degli Studi di Torino e dal Direttore Generale della Direzione Generale Educazione e Ricerca del Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo un

### **Protocollo d'Intesa**

finalizzato, nell'ambito del *Piano nazionale per l'Educazione al Patrimonio culturale*, alla messa in campo di

**metodologie formative**

**percorsi di acquisizione delle competenze**

nel settore del

***Digital Cultural Heritage***



*Il piano nazionale per l'Educazione al patrimonio culturale: approcci e prospettive*

Roma, 4 Ottobre 2016 – Collegio Romano

## La Scuola a Rete in *Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities*

aggrega oltre sessanta organizzazioni tra **università, enti di ricerca, scuole, istituti tecnici superiori, istituti di cultura, associazioni e imprese pubbliche e private**, con l'obiettivo comune di far nascere un **'campus diffuso'** in grado di attivare l'elaborazione di un'offerta formativa coordinata con il sistema nazionale per costruire **il complesso delle competenze digitali** nel quadro di un modello scalabile a livello europeo.

La Scuola è caratterizzata da un'ampia **distribuzione sul territorio nazionale di Poli formativi centrati sulle Università** che la costituiscono.



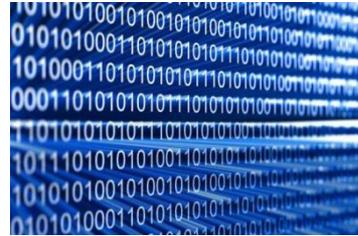
### Obiettivi

- **Formativi:** dotare i discenti di strumenti culturali e scientifici atti a stimolare l'interdisciplinarietà, organizzare l'inserimento in comunità di pratica nazionali ed internazionali, partecipare a progetti orientati al digitale nella conservazione e valorizzazione dell'eredità culturale
- **Scientifici e sociali:** sviluppare una 'cultura del digitale' ad ampio spettro dell' eredità culturale sia per aggiornare coloro che già operano nelle organizzazioni culturali sia per preparare le future generazioni

### Linee di indirizzo

- **Scienze umane e digitali:** l'informatica nelle discipline umanistiche (letteratura, filologia, filosofia, storia dell'arte)
- **Beni culturali digitali:** le applicazioni informatiche ai beni culturali sia materiali (biblioteche, archivi, musei, patrimonio archeologico e architettonico), sia immateriali (beni demo-etno-antropologici)
- **Arte e comunicazione digitale:** le riflessioni teorico-pratiche sulla creazione artistica digitale (*performing arts*) e sulla comunicazione digitale (*digital media, e-learning*)
- **Economia e management dell'arte e della cultura digitale:** l'orientamento alla gestione del patrimonio digitale in un'ottica economico-sociale di promozione e diffusione della cultura anche connessa al turismo;
- **Design di sistema del Cultural Heritage:** il design di un sistema di ri-funzionalizzazione del patrimonio come risorsa, bene comune e luogo di attivazione, attraverso il digitale, di una nuova 'titolarità' e 'presa in carico' da parte dei cittadini del *Cultural Heritage*

Nel perseguire la creazione di un sistema di educazione al patrimonio e l'implementazione di iniziative volte alla complessiva dei fini e delle modalità con cui operano i Servizi educativi, il *Piano nazionale per l'Educazione al patrimonio culturale*, con il contributo della *Digital Cultural Heritage School* ha individuato alcune possibili linee di intervento:



- progettare ed implementare *contest* rivolti agli studenti per favorire *engagement* e titolarità individuali e collettive sul patrimonio e sull'eredità culturale
- avviare una ricognizione di esperienze e buone pratiche degli approcci al digitale diffusi a livello nazionale
- attivare il coinvolgimento dei soggetti pubblici e privati interessati
- progettare un sistema di *digital knowledge design* applicato ai beni culturali
- elaborare un'infrastruttura di supporto sulle competenze digitali, funzionale ad efficaci modalità di gestione del *Digital Cultural Heritage*
- progettare analisi quantitative sui dati dell'educazione al patrimonio

in particolare, in termini di sviluppo delle capacità di connessione tra contenuti di settore, aggiornamento scientifico, condivisione di *best practices*:

- curare l'attivazione e la gestione di una *Community* dedicata ai temi della comunicazione, mediazione e formazione sul patrimonio per
  - responsabili dei servizi educativi
  - insegnanti
  - studiosi
  - professionisti del settore
  - tecnici

in grado di dar luogo ad una piattaforma di *public curation*, aperta a sviluppi futuri verso realtà professionali e associazionistiche



## Comunità

- una forma di vita collettiva caratterizzata da un profondo sentimento di appartenenza, fiducia e dedizione reciproca
- un qualsiasi insieme di persone legate da uno o più fattori (lingua, territorio, religione, professione, economia, politica)

### Comunità di pratica

gruppi informali di persone che hanno in comune un interesse, una passione per un tema specifico, e che arricchiscono le proprie conoscenze attraverso una continua interazione, grazie a delle modalità condivise di azione e d'interpretazione della realtà.

#### Caratteristiche:

- l'esistenza di un *impegno reciproco* tra i membri (**comunità**) (legati da una comune identità e da rapporti di fiducia all'interno di una determinata struttura sociale) rispetto a comuni obiettivi e problemi;
- la realizzazione di un' *intrapresa comune* (**campo**) assunta come responsabilità condivisa e negoziata nei suoi diversi aspetti
- la presenza di un *repertorio condiviso* (**pratica**) formato da insieme condiviso di quadri interpretativi, informazioni, e documenti. (artefatti, strumenti, routine, storie, linguaggi, credenze e valori che vanno a costituire la memoria storica della comunità)





# LOGICHE di AGGREGAZIONE

Quali fattori identificano una *Community*?

# valori/fini

# relazione (convergenza operativa, collaborazione)

# pratica collettiva (azione comunitaria per raggiungere finalità specifiche)

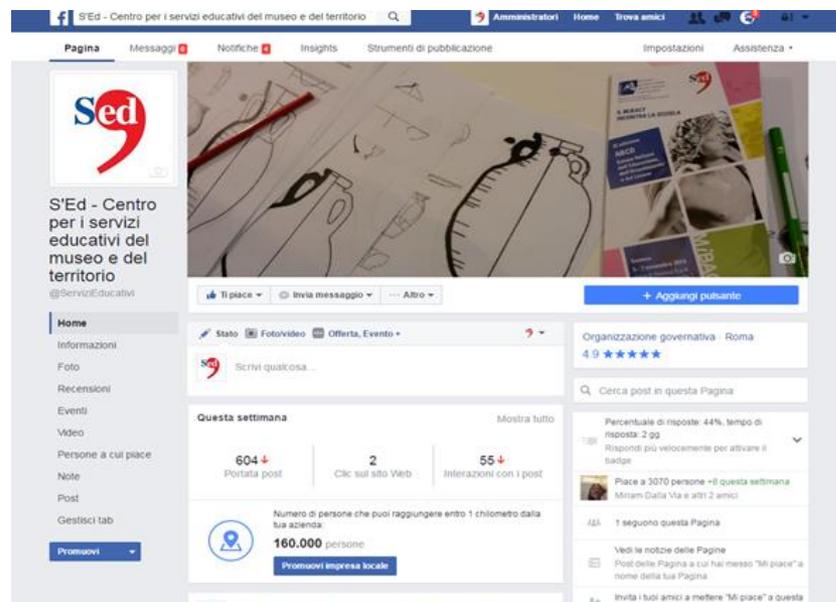
## individuali

- *appartenenza identitaria*
- *ideali*
- *interessi (positivi, negativi)*
- *empowerment cognitivo/apprendimento*

## organizzativi

- *ottimizzazione relazionale*
- *benessere organizzativo*
- *sharing del knowhow*

= **comunicare - creare relazioni - condividere**



## DINAMICHE di SVILUPPO:

Tipologie attive a livello informale:

**Social networking:** sistema dei legami interpersonali e professionali attivi all'interno dell'organizzazione, funzionale alla costruzione di un tessuto sociale di riconoscimento e di aiuto. Ha un carattere aperto e strutturato su dimensioni specifiche (ruolo, interesse, esperienze comuni); serve a costruire, condividere opinioni e a far circolare informazioni.

Metodo: analisi dei network sociali, sistemi di costruzione e gestione dei network, riunioni professionali

Modello: **ABILITANTE** (supportare i processi di networking)

**Comunità di circostanza:** persone legate dalla condivisione di un'esperienza comune; la comunità ha un carattere provvisorio e fortemente tematizzato.

Metodo: *Project management*, *repository* di documenti, elenco dei partecipanti, rubrica, calendario condiviso, forum, foto album

Modello: **GROUPWARE** (sostenere i processi operativi)

**Comunità di apprendimento:** il gruppo è caratterizzato dalla condivisione di un percorso di conoscenza e di crescita collettive. Esso è caratterizzato da un confine spaziale e temporale.

Metodo: gruppi in apprendimento in presenza e a distanza; metodologie di apprendimento cooperativo

Modello: **COOPERATIVO** (accelerare i processi di diffusione della conoscenza)

**Comunità di pratica:** comunità costituita da gruppi di persone che interagiscono con continuità per migliorare le proprie conoscenze e le proprie capacità professionali. Sono caratterizzati da relazioni paritarie e di supporto reciproco.

Metodo: analisi dei network sociali, *workshop* creativi, comitato guida, *user generated services*, redazione, etc.

Modello: **CULTIVATING** (coltivare i processi di generazione di fusione della conoscenza)

## PROGETTAZIONE:

L'obiettivo di questa fase consiste nell'individuazione degli **elementi fondamentali** di cui tener conto per coltivare una *Community*:

- contenuti
- servizi di supporto
- modalità di gestione
- ruoli

### Finalità:

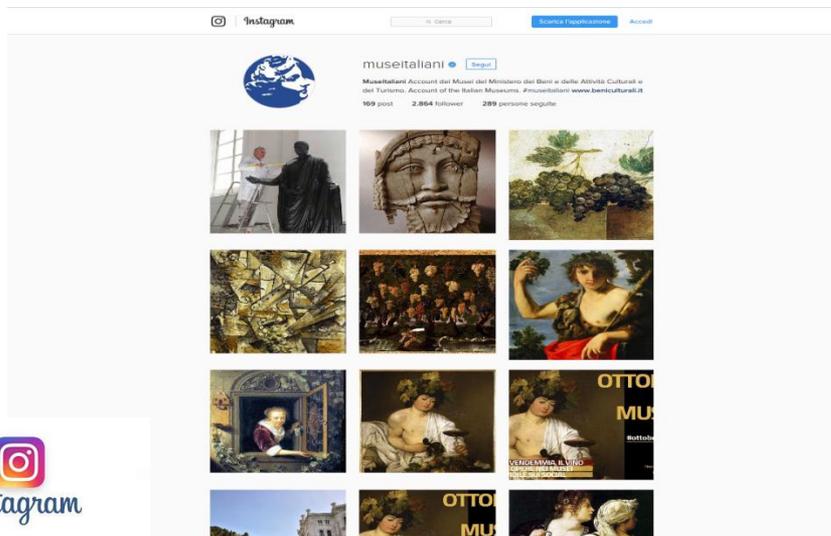
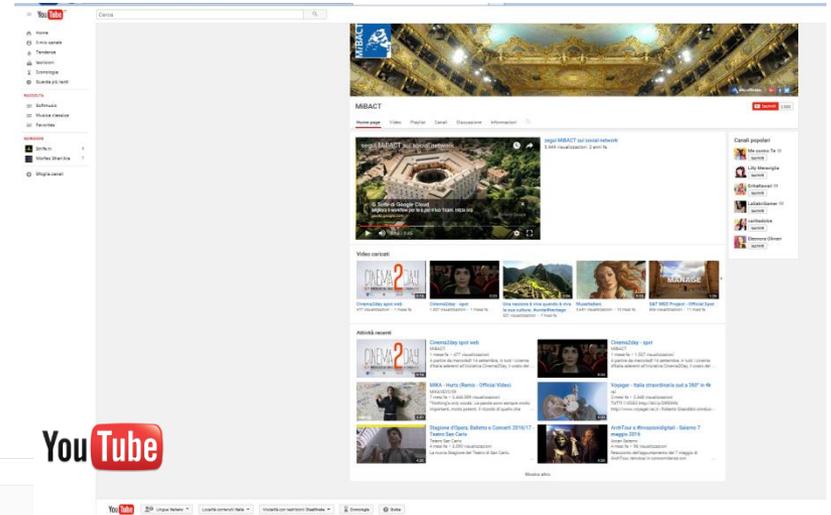
- coinvolgimento degli utenti finalizzato ad abilitare/facilitare i meccanismi di auto-determinazione con cui selezionare i temi e progettare i servizi di supporto alla comunità, attraverso modalità partecipative (sessioni di confronto, workshop creativi, questionari, mailing-list, forum, etc.)
- partecipazione dell'istituzione per tenere alto il *commitment*
- messa a punto di tecnologie web2.0 per abilitare i processi di comunicazione partecipata

Il percorso di progettazione esplora inoltre le **dimensioni strutturali** di una *Community* :

- dominio
- relazioni
- pratica

facendo emergere, per ciascuna delle dimensioni, le specificità del gruppo coinvolto.

# Il Mibact sui social....

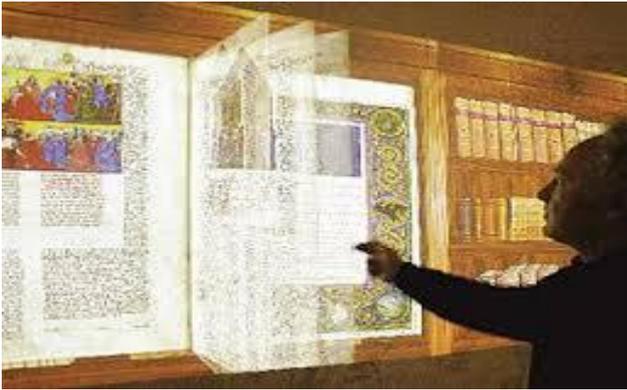


## I Servizi educativi sui social...



E' necessario tuttavia tenere conto di una serie di principi base:  
(Wenger, Mc Dermott, Snyder 2007):

progettare per l'evoluzione  
aprire un dialogo tra prospettive interne ed esterne  
favorire differenti livelli di partecipazione  
sviluppare spazi di comunità pubblici e privati  
concentrarsi sul valore  
combinare esperienze familiari ed eventi inconsueti  
dare ritmo alla comunità



Wenger E., *Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity*,  
ed. it. *Comunità di pratica. Apprendimento, significato e identità*, Milano, Cortina, 2006

Fabrizi L., *Comunità di pratiche e apprendimento. Per una formazione situata*, Roma, Carocci, 2007

Wenger E., Mc Dermott R., Snyder W. *Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge*,  
ed. it. *Coltivare comunità di pratica. Prospettive ed esperienze di gestione della conoscenza*, a cura di Lipari D.,  
Milano, Guerini e ass., 2007

Aime, M. *Il dono al tempo di Internet*, Torino, Einaudi, 2010

Scotti, E., Sica, R., *Community Management*, Milano, Apogeo, 2010