

# “Faro Convention Citizens of Europe”

LICEO CLASSICO STATALE - "UMBERTO I"-PALERMO  
 Prot. 0010777 del 31/10/2024  
 IV (Entrata)

## Le Sfide formative

L'Associazione Faro Convention collabora con DiCultHer nel favorire sul territorio siciliano la divulgazione e la promozione della Convenzione di Faro o Convenzione quadro per il valore del Patrimonio Culturale per la società, sin dalla sua fondazione nel maggio 2021.

Essa condivide le SFIDE proposte poichè servono a veicolare la consapevolezza del valore delle tecnologie digitali per la salvaguardia, rappresentazione e valorizzazione dei patrimoni culturali.

DICULTHER, il Network italiano che costituisce la *Scuola a rete in Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities*, è stato costituito attorno ad un Accordo di Rete siglato il 16 febbraio 2015 a Roma, presso l'Istituto Sturzo. Il Network nasce per costruire e consolidare una cultura dell'innovazione tecnologica digitale sulle problematiche legate alla conservazione, valorizzazione e promozione del *Patrimonio Culturale* attraverso una pianificazione di attività di ricerca, formative ed educative.

**#HackCultura2025** è la settima edizione del concorso organizzato da DiCultHer per favorire la promozione della Cultura Digitale attraverso lo sviluppo di progetti digitali realizzati da studentesse e studenti delle scuole italiane ed europee.

**#HackCultura2025** mira a supportare e valorizzare la 'creatività' dei giovani e a sperimentare modelli che puntino a creare conoscenze e competenze consapevoli e trasversali per la realizzazione di quel digital knowledge design system applicato all'educazione "al patrimonio culturale" e "con il patrimonio culturale" che mette al centro la creatività e l'autonomia del Corpo Docente e dei giovani.

Ad **#HackCultura2025** sono invitati a partecipare tutti gli studenti delle scuole italiane ed europee di ogni ordine e grado per trovare, suddivisi in team, un'utile occasione per confrontarsi con il proprio Patrimonio Culturale. Il team scolastico (corrispondente ad una classe, ad un gruppo di studenti di una stessa classe o a un gruppo interclasse) potrà partecipare sotto la guida di uno o più **docenti referenti**.

Il lancio di **#HackCultura2025** è previsto all'inizio dell'Anno Scolastico 2024-2025 per consentire a tutti i docenti di programmare per l'a.s. 2024-2025 la partecipazione all'iniziativa in modo da:

- permettere di poter proporre l'attività come progetto da inserire nel **PTOF** o da inserire nella programmazione di classe ai fini del monte ore destinato all'educazione civica;
- organizzare la presentazione dei risultati in occasione della DECIMA edizione della **Settimana delle culture digitali** "Antonio Ruberti" dal 5 all'10 maggio 2025;
- organizzare la presentazione dei risultati in occasione della SETTIMA edizione della "Rassegna on line dei prodotti realizzati sui temi del Digital Cultural Heritage dalle scuole italiane", prevista per tutti i venerdì di maggio 2025.

E' prevista la produzione di un **elaborato digitale (RISULTATO)** appartenente ad una delle seguenti tipologie:

- **narrazione digitale** (itinerari, video, racconti, audioguide, oggetti multimediali, installazioni AR, stanze nel Metaverso, animazioni, siti web, pagine nei social, interventi innovativi per il patrimonio culturale dei territori, etc.)

- illustrazione audio o video di **metodi e strumenti** per favorire l'approccio più ampio di pubblico (con attenzione all'inclusione dei 'non pubblici', 'Soggetti Fragili'...) al patrimonio culturale tangibile, intangibile, digitale

Come si partecipa:

1. **Individuazione** della **SFIDA** che si intende accettare;
2. **Iscrizione** di ciascun Team (ogni Istituto scolastico potrà proporre uno o più Team e partecipare ad una o più SFIDE) utilizzando il **Modulo preposto entro il giorno 30 novembre 2024**. L'iscrizione è **assolutamente GRATUITA**;
3. **Individuazione** dell'**elaborato digitale (RISULTATO)** che si intende realizzare e **Attuazione** delle attività laboratoriali per la sua realizzazione da parte del Team scolastico **con la più ampia libertà di scelta di tempi e modi**, ma tenendo conto anche dei suggerimenti riportati nel paragrafo: "**Cosa va prodotto**";
4. **Trasmissione** del **RISULTATO** con una mail all'indirizzo **hackcultura@diculther.it** entro il giorno **30 aprile 2025** (se il **RISULTATO** è già pubblicato in rete va trasmesso il suo indirizzo, se il **RISULTATO** non è pubblicato in rete va trasmesso tramite un servizio di trasferimento file di grandi dimensioni)
5. **Presentazione** del **RISULTATO** nel corso della settima edizione della "**Rassegna dei prodotti realizzati sui temi del Digital Cultural Heritage dalle scuole italiane**". A tal fine è necessario comunicare, con una mail all'indirizzo **hackcultura@diculther.it**, la disponibilità a partecipare ad uno dei Convegni online dell'edizione 2025 della "**Rassegna dei prodotti realizzati sui temi del Digital Cultural Heritage dalle scuole italiane**" che si terranno nei pomeriggi del giorno di **venerdì per l'intero mese di maggio 2025**. Nel corso dei Convegni online (che si terranno con la piattaforma Zoom e saranno anche trasmessi in diretta Youtube) i docenti di riferimento, eventualmente insieme ai ragazzi e alle ragazze che hanno partecipato alla realizzazione, avranno la possibilità di presentare il prodotto digitale realizzato. Ogni presentazione avrà una durata massima di 15 minuti.

Le SFIDE:

Per l'individuazione delle **SFIDE** si è cercato di proporre obiettivi con una rilevanza "a lungo termine" per i quali l'occasione di **#HackCultura2025** possa costituire solo un passo in un percorso più ampio che prevede la costruzione di "**contenitori di patrimoni digitali scolastici**" stabili.

Di seguito l'elenco e una breve descrizione delle **SFIDE** (ampiamente descritte nelle singole pagine di approfondimento):

- **SFIDA 1: Il patrimonio culturale risorsa per lo sviluppo sostenibile**, in collaborazione con **Italia Nostra** – <https://youtu.be/PAhBrMOakJ8>
- **SFIDA 2: Ascolta il grido amaro della Terra** – <https://youtu.be/fJ7MvZLUfMw>
- **SFIDA 3: Da un oggetto racconta la tua scuola**, in collaborazione con **ICCU** – [https://youtu.be/4e\\_5y5dCfxI](https://youtu.be/4e_5y5dCfxI)
- **SFIDA 4: Scopri il patrimonio della tua scuola**, in collaborazione con **INDIRE** – <https://youtu.be/gleOSHcsO5I>
- **SFIDA 5: ... e adesso sono qui** – <https://youtu.be/O4KV5ZAKMwI>
- **SFIDA 6: Adotta uno dei Goals dell'Agenda 2030 delle NU** – <https://youtu.be/eNVKFqw9LKY>
- **SFIDA 7: La grande scrittura. Mille mani per una storia** – <https://youtu.be/RnvIUfHo1WA>
- **SFIDA 8: L'Europa. "La nuova Città del Sole"** – <https://youtu.be/Tdgr2QGtl2w>
- **SFIDA 9: Moda e Patrimonio culturale** – <https://youtu.be/5zJJZ2DvIJo>

- **SFIDA 10: La Panchina Rossa** – <https://youtu.be/KbLbONP2hnI>
- **SFIDA 11: Sport e integrazione** – <https://youtu.be/unSWENujEAI>
- **SFIDA 12: Donne d'Europa. Radici femminili per l'Europa che verrà** – <https://youtu.be/B3OfDJRufWU>
- **SFIDA 13: Re-incantiamo il mondo con il digitale** – <https://youtu.be/R5UWu3LXkqo>
- **SFIDA 14: L'effetto "Matilda" nel campo della Cultura** – <https://youtu.be/7RaKtSPgdJE>
- **SFIDA 15: La letteratura educa all'amore?** – <https://youtu.be/3YZ8HDBRty8>

L'associazione Faro Convention individua le Sfide 1, la 2 e la 4 ma insieme con i Dirigenti Scolastici della Comunità Patrimoniale Faro Gastronomia siculo-mediterranea, possiamo pensare la partecipazione ad altre sfide poichè tutte mettono in campo interessi e finalità volte a incentivare la creatività e l'interesse dei giovani studenti e studentesse.

**SFIDA 1 – Il patrimonio culturale risorsa per lo sviluppo sostenibile.** In collaborazione con Italia Nostra

Per l'a.s. 2024-2025 il Settore Educazione al Patrimonio di Italia Nostra e DiCultHer collaborano nel proporre, all'interno di **#HackCultura2025**, la sfida *"Il patrimonio culturale risorsa per lo sviluppo sostenibile"*.

Questa sfida è rivolta a tutti gli studenti delle scuole italiane ed europee di ogni ordine e grado che, muovendo dai contenuti della Convenzione di Faro, troveranno una opportunità per confrontarsi con il proprio Patrimonio Culturale.

La sfida muove dalla centralità e attualità della **Convenzione di Faro** che, come noto, è uno degli strumenti con cui il Consiglio d'Europa aiuta i suoi Stati membri ad affrontare le sfide della società, a livello individuale e collettivo. Essa enfatizza importanti aspetti del patrimonio culturale in relazione ai diritti umani e alla democrazia; promuove una più ampia comprensione del patrimonio e delle sue relazioni con le comunità e la società incoraggiando i cittadini a riconoscere l'importanza di oggetti e siti del patrimonio culturale attraverso i significati e i valori che questi elementi rappresentano per loro.

La finalità attesa è che il team scolastico che accetterà la sfida sappia cogliere, raccogliere e narrare (attraverso l'utilizzo delle tecnologie digitali) esempi delle varie entità del Patrimonio Culturale materiale e immateriale del proprio territorio: un monumento, un'opera d'arte, un utensile, un avvenimento, una storia, un'esperienza personale o familiare, una favola o una leggenda, una ricetta, un'espressione tipica o gergale, una consuetudine, un proverbio, un rituale, un canto o una filastrocca, una pillola di saggezza, un soprannome, ecc.

Il Team scolastico è quindi invitato a riconoscersi in una comunità patrimoniale all'opera, così come descritta nell'art 2 della Convenzione di Faro sul valore dell'eredità culturale per la società: *"una comunità patrimoniale è costituita da un insieme di persone che attribuisce valore ad aspetti specifici dell'eredità culturale, e che desidera, nel quadro di un'azione pubblica, sostenerli e trasmetterli alle generazioni future"*.

### **La bellezza dei territori**

All'ambito di questa sfida è riconducibile l'iniziativa **#ItineraridiBellezza** che DiCultHer ha attivato negli anni scorsi insieme con la **Fondazione Italia patria di Bellezza per "raccontare" e far proprio la bellezza che ci circonda** perché ovunque rivolgiamo lo sguardo possiamo trovare diverse espressioni di Bellezza che sono uniche per quel preciso territorio. Le diverse unicità messe insieme creano quell'incredibile caleidoscopio di bellezze che è il nostro paese, diventando parte integrante della nostra identità.

Di conseguenza il Team scolastico potrà anche studiare un itinerario esperienziale del territorio prescelto del quale cogliere le bellezze specifiche e nascoste attraverso una o più (anche tutte) tra

queste peculiarità:

- · Patrimonio Paesaggistico
- · Patrimonio Monumentale
- · Eventi culturali tradizionali
- · Musei del territorio
- · Mestieri della tradizione
- · Esperienze gastronomiche
- · Esperienze all'aria aperta (sportive, ludiche, etc.)

Il risultato della sfida dovrà essere un elaborato digitale (prodotto dal Team scolastico sotto la guida di uno o più docenti referenti) che, raccontando la bellezza del territorio secondo chiavi di lettura nuove e inconsuete, sappia trasmettere il Patrimonio culturale di prossimità in modo efficace sia all'interno della stessa Comunità patrimoniale, offrendolo alle sue generazioni future, sia all'esterno di essa, proponendolo a chi è interessato a conoscerla, apprezzarla e visitarla.

Sono ammessi alla sfida anche elaborati prodotti all'interno:

- di altre progettualità proposte dal Settore Educazione al Patrimonio di Italia Nostra (ad esempio PCTO, concorsi, etc.)
- di altre iniziative scolastiche in cui sia prevista la produzione di elaborati digitali coerenti con il tema della sfida.

Per partecipare selezioniamo con l'associazione Faro Convention la **SFIDA 1** seguendo le **indicazioni contenute nella pagina di HackCultura2025**

Perché la Cultura digitale, rappresenta una grande opportunità per favorire l'emergere di occasioni strategiche di riorganizzazione dei saperi e per restituire alle nostre ragazze e ai nostri ragazzi la piena consapevolezza del loro ruolo nella modernità per raggiungere obiettivi di sostenibilità, di formazione del giudizio critico e, soprattutto, per *renderli protagonisti nei processi di costruzione identitaria e di cittadinanza attiva* attraverso un processo che pone al centro la loro 'creatività', per l'esercizio del diritto alla cultura, del diritto all'istruzione, del diritto all'innovazione.

**SFIDA 2 – Ascolta il grido amaro della Terra**

Era il 2015 quando Papa Francesco scrisse l'enciclica **Laudato Si'**, con questa enciclica volle dare alla comunità internazionale il principale contributo sul problema dello sviluppo sostenibile e della cura del Creato.

**Papa Francesco, rivisitando il concetto di Papa Paolo VI scritto nell'enciclica *Populorum Progressio* dove parlava dello sviluppo integrale, propone un'ecologia integrale, che significa ambientale, economica, sociale, culturale e della vita quotidiana, rendendola un'ecologia umana (LS 138-155).**

**Questo è precisamente quanto chiede il Primo Obiettivo della *Laudato Si'* che invoca una risposta al Grido della Terra.**

Papa Francesco lo esprime chiaramente quando scrive: 'nostra sorella Terra' protesta perché si sente 'oppressa e devastata'. Questo grido è 'una sfida urgente per proteggere la nostra casa comune'.

**È un appello 'a cercare uno sviluppo sostenibile e integrale' (LS 13).**

Dobbiamo prendere coscienza delle nostre abitudini nell'uso delle risorse a tutti i livelli per promuovere azioni di uso critico e responsabile. Dobbiamo educare le nuove generazioni a intraprendere percorsi di cambiamento di nuovi stili di vita che portano ad una conversione ecologica integrale.

*Perché questa nuova SFIDA, peraltro su un tema complesso come quello affrontato nell'enciclica Laudato Sì di Papa Francesco in #HackCultura, l'hackathon delle studentesse e degli studenti per la **titolarità culturale**?*

**Perché** abbiamo bisogno di favorire la consapevolezza dell'uso del digitale per la conoscenza, l'accesso partecipato, la gestione e la valorizzazione del nostro pianeta, del nostro patrimonio fra i Docenti, le studentesse e gli studenti del nostro Sistema Scolastico. **Perché la Cultura digitale, rappresenta una grande opportunità** per sostenere un incontro profondo e innovativo con **la cultura che educa al e con il Patrimonio**, per integrare punti di vista differenti sulla realtà, per promuovere pensiero critico e un impegno responsabile e competente a fronte delle sfide della modernità, in relazione alla *Convenzione di Faro, al Manifesto Ventotene digitale, alla Carta di Pietrelcina per l'Educazione all'eredità culturale, al New European Bauhaus, al Digital Competence Framework for Citizen's (DigComp 2.2.), al Piano d'azione europeo per l'istruzione digitale, al nuovo Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), che indicano la direzione da seguire.*

Perché la Cultura digitale, rappresenta una grande opportunità per favorire l'emergere di occasioni strategiche di riorganizzazione dei saperi e per restituire alle nostre ragazze e ai nostri ragazzi la piena consapevolezza del loro ruolo nella modernità per raggiungere obiettivi di sostenibilità, di formazione del giudizio critico e, soprattutto, per *renderli protagonisti nei processi di costruzione identitaria e di cittadinanza attiva* attraverso un processo che pone al centro la loro 'creatività', per l'esercizio del diritto alla cultura, del diritto all'istruzione, del diritto all'innovazione.

**Perché #HackCultura** si colloca in un contesto di *proposte progettuali di metodologie innovative per la promozione della Cultura digitale e la valorizzazione del patrimonio – tangibile, intangibile e digitale – centrate sull'engagement delle fasce giovanili della popolazione*, chiamate, in una logica di esercizio di cittadinanza e di progettazione partecipata, a **"prendersi in carico"** il proprio patrimonio come complesso di risorse di cui aver cura a livello individuale e come comunità.

**Le varie edizioni di #HackCultura così come questa edizione 2025** hanno mirato e mirano infatti a supportare e valorizzare la **'creatività'** dei giovani e a sperimentare modelli pedagogici che puntino a creare conoscenze e competenze consapevoli e trasversali per la realizzazione di quel **digital knowledge design system** applicato all'educazione **"al"** e **"con"** **il patrimonio culturale** per **superare** il concetto di **FRUIZIONE** legato al valore d'uso a favore del concetto di **PARTECIPAZIONE** dei processi di tutela attraverso la piena consapevolezza della **'titolarità culturale'** del patrimonio esercitata con diritto e la **"presa in carico"** dell'eredità culturale che riceviamo dal passato, attraverso la costruzione, in autonomia, di percorsi legati all'esercizio consapevole del diritto/dovere di cittadinanza digitale, attiva e globale; alla cura e alla valorizzazione del territorio; ai valori di sostenibilità e di identità culturale;

**Non uno slogan**, ma un presupposto indispensabile alla base di una visione e delle azioni di #DiCultHer nel nostro Paese che ci ha consentito di sollecitare Docenti, Studentesse e Studenti alla elaborazione di idee finalizzate a massimizzare il principio della **"titolarità culturale"** esercitata con diritto e la **"presa in carico"** di una responsabilità comune e condivisa rispetto a un bene comune, la nostra casa comune, il nostro patrimonio culturale, paesaggistico, ambientale nei territori di appartenenza.

### **Per partecipare**

Per partecipare selezioniamo con l'associazione Faro Convention la **SFIDA 2** seguendo le **indicazioni contenute nella pagina di HackCultura2025**

**SFIDA 4 – Scopri il Patrimonio della tua scuola.** In collaborazione con **INDIRE**

**#Scopri il Patrimonio della tua scuola:** ogni scuola è invitata a fotografare e descrivere le tracce del passato rappresentate dal proprio patrimonio scolastico: si tratta quindi di realizzare foto di materiali, di documenti, di oggetti didattici storici o di particolari architettonici andranno a testimoniare la storia della propria scuola.

I materiali oggetto della fotografia potranno riguardare tutte le sfere del patrimonio e quindi essere:

- Documenti di Archivio
- Immagini che immortalano il passato della propria scuola
- Oggetti didattici storici
- Aspetti del proprio edificio scolastico

Ogni oggetto presente nella fotografia che viene scattata dalla classe deve essere accompagnato da una breve descrizione, realizzata sulla base di schede fornite da INDIRE. Ogni tipologia di patrimonio (oggetti didattici; archivi fotografici; documenti, etc) avrà una specifica scheda in modo da consentire all'alunno di prendere consapevolezza delle sue caratteristiche specifiche. Nei giorni della sfida la classe dovrà inviare l'insieme di fotografie che mostrano l'intero patrimonio della propria scuola, con relativa descrizione sviluppata con l'aiuto di indicazioni e supporto fornito da Indire. INDIRE si incaricherà di valorizzare il materiale ricevuto mostrandolo nella sezione storica del sito INDIRE.

### **Indicazioni e norme per l'invio dei materiali**

- Cos'è 'traccia del passato': la datazione sia dei documenti digitalizzati, sia dei soggetti fotografati proposti (architetture, ambienti, sussidi didattici..) si può riferire fino all'anno **1990**.
- **Non** inviare fotografie in cui possano comparire **volti e minorenni**
- Inviare **un massimo di 30 file digitali**, in formato jpg con risoluzione minima 300 dpi, peso massimo 1 Mb.
- **nominare ogni singolo file** con numeri consequenziali, seguendo **la dicitura**: Nome\_Scuola\_Città\_img00 (es: Dante\_Alighieri\_Milano\_img23)
- **Per ogni file** dovrà essere compilata, **tramite l'apposito form on line**, una **scheda** che lo descriva, che sarà differenziata a seconda del materiale trattato:
  1. **Scheda per documento** digitalizzato/materiale scolastico/sussidio didattico (es:pagella, quaderno, pallottoliere, strumentazione scientifica..)
  2. **Scheda per fotografia** (di architetture, aule, ambienti, arredi... ) specificando se possibile anche la datazione del soggetto inquadrato (es: *aula per esercitazioni scientifiche realizzata nel 1980; Nuova biblioteca inaugurata nel 1990...etc*.)

**Per partecipare** selezioniamo con l'associazione Faro Convention **la SFIDA 4 seguendo le indicazioni contenute nella pagina di HackCultura2025** .

Questa partecipazione all'"Hackathon 2025 pone le nostre studentesse e i nostri studenti in diretta relazione con gli Istituti nazionali attraverso lo sviluppo di progetti digitali e per la promozione della "*titolarità culturale*" come una efficace proposta educativa.

**Una Sfida che i nostri studenti hanno saputo affrontare insieme ai docenti che li hanno seguiti producendo dei risultati digitali importanti e di grande impatto.**

La valorizzazione del patrimonio tangibile, intangibile e digitale, centrata sull'engagement delle fasce giovanili della popolazione rientra in un esercizio alla cittadinanza per "*prendersi in carico*" il proprio patrimonio come un insieme di risorse di cui curarsi come comunità e come individui.

*Faro Convention Citizens of Europe*