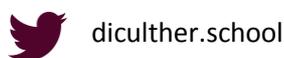


garantire contesto e sviluppi attuativi al  
*‘diritto di ogni cittadino ad essere  
educato alla conoscenza e all’uso  
responsabile del digitale per la  
conservazione e valorizzazione del  
patrimonio culturale.*

## #hackCultura2021

*L’hackathon degli studenti per la “titolarità culturale” finalizzato allo sviluppo di progetti digitali da parte delle scuole italiane, per favorire nei giovani, in un’ottica di ‘titolarità culturale’, la conoscenza e la “presa in carico” del patrimonio culturale nazionale.*



**Dal 5 al 10 aprile 2021**, durante la sesta edizione della **Settimana delle culture digitali "Antonio Ruberti"**



**DiCultHer**

Digital Cultural Heritage School

## L'Hackathon della Scuola protagonista

Tra le prime azioni previste nel **Manifesto Ventotene Digitale (2017)** e nella **Carta di Pietrelcina per l'educazione all'eredità culturale (2019)**, vi è la progettazione e l'attuazione di contest di studenti delle scuole italiane per la realizzazione di soluzioni in grado di mappare e promuovere in **crowdsourcing** il patrimonio culturale dei territori.

Questo **contest è promosso e realizzato dalla rete DiCultHer in forma di HACKATHON**, con il nome di **#HackCultura** ed è concepito come un tassello di un piano più ampio per promuovere le competenze nel settore del Digital Cultural Heritage.

**#HackCultura** rappresenta **l'hackathon** degli studenti **finalizzato allo sviluppo di progetti digitali** per favorire nei giovani, in un'ottica di **'titolarità culturale'**, esercitata con diritto, la conoscenza e la **"presa in carico"** del patrimonio culturale nazionale.

**Giunto alla terza edizione, #HackCultura2021** si colloca nel contesto di proposte progettuali di metodologie innovative per **la valorizzazione del patrimonio culturale** centrate sull'*engagement* delle fasce giovanili della popolazione, chiamate, in una logica di esercizio di cittadinanza e di progettazione partecipata, a **"prendere in carico"** il proprio patrimonio come complesso di risorse di cui aver cura a livello individuale e come comunità.

Il progetto riconosce nella partecipazione studentesca il segno di una scuola moderna e il **protagonismo dei giovani è centrale**

**DiCultHer** protagonista dei temi dell'**innovazione della valorizzazione del patrimonio culturale**



**DiCultHer**  
Digital Cultural Heritage School

## Le SFIDE di #HackCultura2021

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

Le SFIDE per l'edizione 2021 sono rappresentate da:

### 1. **Riuso di contenuti culturali digitali aperti**

Valorizzazione nel RISULTATO di contenuti culturali digitali originali e di alta qualità messi a disposizione da istituzioni/ aggregatori nazionali e internazionali quali Europea, Istituto Centrale per il Catalogo Unico delle biblioteche (ICCU), Istituto Centrale per i Beni Sonori e Audiovisivi (ICBSA) del MIBACT, INDIRE, ISTAT....

### 2. **Laboratori creativi di Umanesimo Solidale, in collaborazione con Scholas Occurrentes**

Per affermare il ruolo della cultura digitale nell'agire "Con i ragazzi per costruire opportunità"; per sostenere la capacità di immaginare il cambiamento; per sostenere forme di raccordo sociale e culturale, potenziando i processi di riconoscimento e valorizzazione della transculturalità nelle giovani generazioni nel contesto del tema Periferie, povertà educativa e comunità educante;

### 3. **Museo digitale delle scuole italiane con due sfide: a) #Da un oggetto racconta la tua scuola, in collaborazione con ICCU e, b) #Scopri il Patrimonio della tua scuola, in collaborazione con INDIRE**

Con l'obiettivo della implementazione del **museo scolastico digitale** iniziato con #HACKCULTURA2019 attraverso la partecipazione alle due SFIDE della prima edizione (<https://movio.beniculturali.it/iccu/daunoggettoraccontalatuascuola/>);

### 4. **#ItineraridiBellezza, in collaborazione con la Fondazione Italia Patria di Bellezza**

I partecipanti alla SFIDA, **Promotori di Bellezza**, dovranno presentare un itinerario esperienziale che conduca il "viaggiatore" a conoscere e prendere parte ad una o massimo due giornate indimenticabili nel territorio prescelto.

### 5. **Una Storia della tua terra.**

La SFIDA è focalizzata sul tema della **cultura immateriale** del territorio e il Team scolastico si dovrà confrontare con un'esperienza di comunità **patrimoniale all'opera**, così come descritta nell'art 2 della **Convenzione di Faro** del 2005 del Consiglio d'Europa.

### 6. **Adotta un Goals dell'Agenda 2030 delle NU.**

Per una "cittadinanza del mondo" consapevole, responsabile per la salvaguardia e la valorizzazione dei patrimoni di cui dispone l'umanità (Buona Scuola, UN 17 SDG), con particolare attenzione all'inserimento trasversale del mainstreaming di genere in ogni ambito.

### 7. **"La grande scrittura. Mille mani per una storia"**

Per educare i giovani alla lettura e alla scrittura in modo sano, rendendola un'emozione tangibile che nasce dai contenuti delle parole. Una SFIDA in cui tutte le scuole italiane sono invitate a partecipare per creare un grande **romanzo collettivo**, a partire dallo stesso incipit.



**DiCultHer**  
Digital Cultural Heritage School

## La novità di #HackCultura2021

### Un romanzo collettivo: mille mani per una storia.

Nella **consapevolezza** che il **digitale** non può più essere considerato una variabile indipendente delle politiche educative nazionali, ma una **grande opportunità** e uno straordinario strumento di supporto (e di ripensamento) delle stesse politiche **per sostenere il diritto all'istruzione e il diritto alla Cultura** partendo dalla **'creatività' dei ragazzi e dalla consapevolezza del loro ruolo nel costruire il proprio futuro**, questa *terza edizione di #HackCultura* assume un particolare significato **per coinvolgere studenti e Docenti ancorché "distanti", a lavorare insieme in un progetto editoriale di scrittura collettiva per un ROMANZO COLLETTIVO.**

In questo senso, la **programmazione delle attività DiCultHer** per l'a.s. 2020-21 prevede, accanto alle consuete e già sperimentate azioni e SFIDE, l'introduzione in #HackCultura della **SFIDA n. 7** dal titolo: **La grande scrittura. Mille mani per una storia.**

**Una SFIDA** per sostenere gli attuali e futuri processi partecipativi all'interno del mondo scolastico, nonché **la conoscenza collettiva di pratiche, abilità e saperi per favorire un rinascimento digitale**, una nuova **"Megàle Hellàs"**, che sappia raccogliere la straordinaria eredità culturale del nostro Paese grazie alla creatività dei nostri giovani e al ruolo che il digitale ha assunto e sta assumendo dal punto di vista metodologico, epistemologico, strutturale e di contesto nella strutturazione della nuova **Cultura Digitale.**

**diritto all'istruzione  
diritto alla Cultura**

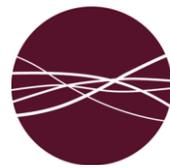
**'creatività' e  
consapevolezza del  
ruolo dei giovani  
nel costruire il  
proprio futuro**

**Coinvolgimento di  
studenti e loro  
Docenti ancorché  
"distanti" a  
lavorare insieme  
per un**

**ROMANZO  
COLLETTIVO**

**SFIDA n. 7 di  
#HackCultura2021  
"La grande  
scrittura. Mille  
mani per una  
storia"**

**Per una nuova  
"Megàle Hellàs"**



**DiCultHer**  
Digital Cultural Heritage School

## **“La grande scrittura. Mille mani per una storia”**

### **Mille mani per una storia.**

La **crisi della lettura** nei giovani intesa come capacità di leggere, farsi coinvolgere da un testo, comprendere e sviluppare un livello accettabile di competenza letteraria, anche in forma digitale, è ormai certificata non solo dai dati ISTAT ma anche da una serie di indagini effettuate negli ultimi anni da autorevoli istituti di ricerca (Ocse-Pisa 2018, ad esempio). Di contro, ci troviamo ad assistere ad un fenomeno abbastanza paradossale che vede un insolito ma diffuso interesse legato alla pubblicazione di un libro da parte di adulti di ogni età e classe sociale. Non è un mistero, infatti, che il mondo dell’editoria italiana in relazione alla carta stampata oggi sia pressoché saturo per via del numero eccessivo di libri che ogni anno viene dato alle stampe, libri che nella maggior parte dei casi restano invenduti e letti, o forse solo acquistati, da parenti e amici. Complice di questo fenomeno la pratica ormai diffusa della stampa *on demand* di poche copie da parte di piccoli editori oppure del *self publishing* che permette ormai a chiunque di stampare autonomamente il proprio volume di dubbia qualità allo scopo di esibire il libro come un trofeo, effimero e inutile oggetto di conquista oltre che vero e proprio danno alla natura e all’ambiente in cui lo (pseudo) scrittore non è un lettore. In sostanza, **da giovani non si legge ma da adulti si vuole diventare scrittori.**

Questo è il risultato di una **società dell’apparenza** che ormai ha preso il sopravvento sulla **società dell’essenza**, il misero terreno che i nostri ragazzi si troveranno a percorrere in futuro.

Non c’è solo la necessità ma a questo punto anche l’urgenza di continuare a **educare i giovani alla lettura e alla scrittura in modo sano, rendendola un’emozione tangibile che nasce dai contenuti, un’elevazione comune dello spirito**, non più (o almeno non solo) una scelta individuale. Una nuova strada da percorrere, quindi, potrebbe essere quella di provare a vivere un’esperienza di scrittura **in condivisione.**

**educare i  
giovani alla  
lettura e alla  
scrittura in  
modo sano,  
rendendola  
un’emozione  
tangibile  
che nasce  
dai  
contenuti,  
un’elevazione  
comune  
dello spirito**

**provare a  
vivere  
un’esperienza  
di scrittura in  
condivisione**



**DiCultHer**

Digital Cultural Heritage School

## ***“La grande scrittura. Mille mani per una storia”***

La cultura digitale, grazie a un uso consapevole della rete, è senza dubbio il terreno migliore per sensibilizzare e motivare gli studenti accompagnandoli in un percorso che conduce **alla bellezza della parola** nella sua accezione più profonda intesa come rifugio dell’anima e straordinario atto creativo. In questo contesto si inserisce la SFIDA n.7 di **#HackCultura2021**, dal titolo ***“La grande scrittura. Mille mani per una storia”*** a cui tutte le scuole italiane di ordine e grado sono invitate a partecipare, attraverso la creazione di un grande **romanzo collettivo**, a partire dallo stesso incipit, che coinvolgerà diversi gruppi di studenti suddivisi in *team*.

Ogni gruppo/ *team* avrà il compito di scrivere una parte del romanzo per poi affidarla ai gruppi successivi i quali in piena autonomia decideranno il prosieguo della storia. Tutti i romanzi verranno inseriti in una grande Biblioteca Digitale di libera consultazione che ospiterà solo opere originali certificate sulla **piattaforma blockchain #LrxCULTURE**, scritte dagli studenti mentre i romanzi selezionati verranno pubblicati anche in formato cartaceo

### **LA SFIDA 7:**

La sfida prevede la realizzazione di una **serie di romanzi collettivi** da parte di classi di studenti appartenenti al ciclo “Scuole Secondarie di II° grado”. A seguito delle richieste di partecipazione, le classi partecipanti verranno suddivise in gruppi di lavoro denominati **“Team degli scrittori”**:

- ✓ Ogni **“Team degli scrittori”** sarà costituito da almeno tre classi a appartenenti a tre diversi istituti scolastici presenti sul territorio nazionale ai quali, partendo da un unico incipit fornito dall’organizzazione, verrà affidato il compito di scrivere una delle tre parti che compongono il romanzo.

**SFIDA n.7 di  
#HackCultura  
2021**

**cultura  
digitale**

**BELLEZZA  
DELLA  
PAROLA**

per la  
creazione di  
un grande  
**ROMANZO  
COLLETTIVO**

sulla  
**piattaforma  
blockchain  
#LrxCulture**

**“Team degli  
scrittori”**



**DiCultHer**  
Digital Cultural Heritage School

## La SFIDA n. 7 “La grande scrittura. Mille mani per una storia”

- ✓ **La prima classe** del team darà seguito all’incipit introducendo i personaggi e i loro caratteri nonché le vicende che caratterizzeranno la storia, intorno alle quali ruoterà l’intero romanzo. **La seconda classe**, una volta ricevuto il lavoro della prima, dovrà continuare il lavoro dei colleghi entrando nel cuore del romanzo, sviluppando la vicenda e le relazioni a favore della **terza classe** che dovrà poi risolvere la trama e scrivere il finale.

Il lavoro delle classi presuppone il coordinamento dei docenti nel pieno rispetto degli stimoli creativi provenienti dai ragazzi.

**L’incipit indirizzerà** il romanzo verso una serie di tematiche a scelta che le classi potranno sviluppare singolarmente, in parte o nella loro totalità:

1. Il viaggio
2. L’immigrazione e l’integrazione
3. L’amore in ogni sua forma
4. La pandemia
5. Il contrasto generazionale

### **Lettere consigliate:**

J. Kerouac “Sulla strada” Mondadori  
A. Eshani – F. Casolo “I ragazzi hanno grandi sogni” Feltrinelli  
A. Aciman “Chiamami col tuo nome” Guanda  
J. Saramago “Cecità” Feltrinelli  
M. Serra “Gli sdraiati” Feltrinelli

Tutti i romanzi collettivi pervenuti saranno valutati da una commissione formata da scrittori, docenti e addetti ai lavori che selezionerà i finalisti.

Tutti i romanzi verranno inseriti in una grande **Biblioteca Digitale** di libera consultazione che ospiterà solo **opere originali** certificate sulla **piattaforma blockchain #LrxCULTURE**, scritte dagli studenti mentre i romanzi selezionati verranno pubblicati anche in formato cartaceo.

L’iscrizione e le modalità per partecipare alla SFIDA n. 7 di #HackCultura2021 saranno rese note dal portale DiCultHer [www.diculther.it](http://www.diculther.it) dal mese di ottobre 2020.