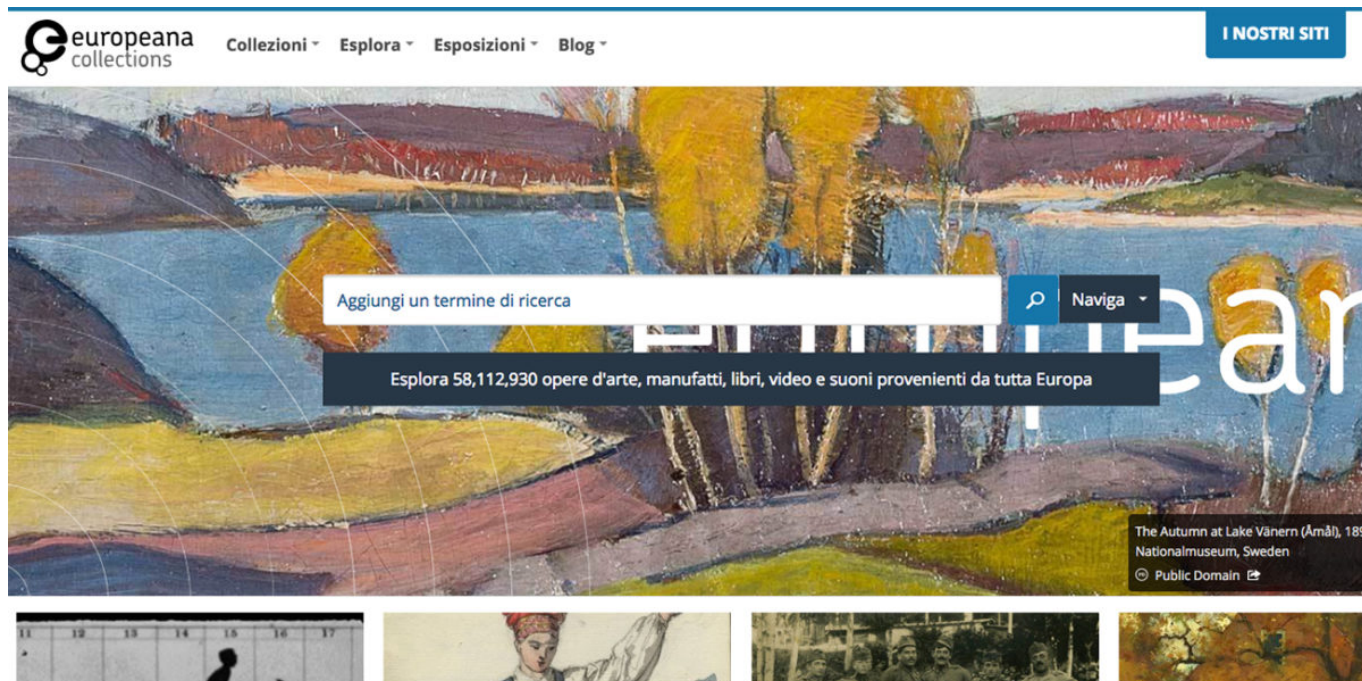


5 novembre 2018 08:51

Educazione al Patrimonio culturale, con #HackCultura2019 fonti Europeana a disposizione della Scuola italiana



Il più rilevante archivio di fonti primarie del Patrimonio culturale digitale del mondo è a disposizione della Scuola italiana attraverso la partecipazione alla SFIDA n.1 prevista in #HackCultura2019, [il primo Hackathon rivolto al mondo dell'istruzione per la "titolarità culturale"](#), la conoscenza e la 'presa in carico' del patrimonio culturale, promosso dalla rete #DiCultHer, in collaborazione con Europeana, INDIRE, MiBAC-ICCU, Scholas Occurrentes.

La [SFIDA n.1 #imparaconEuropeana](#), consente l'accesso e il riuso delle fonti primarie del Patrimonio culturale europeo agli studenti di ogni ordine e grado per realizzare ricerche, pubblicazioni, presentazioni, risorse interattive.

LA SFIDA

Le Scuole e le Classi partecipanti avranno la possibilità di selezionare il tema della ricerca – nel rispetto delle licenze che ne permettono il riuso – per la realizzazione di un prodotto multimediale costituito dalle risorse selezionate su Europeana e dai contenuti (testi, audio, immagini) prodotti dagli studenti sulla base della loro creatività e dei processi partecipativi per lo storytelling.

Le Scuole avranno la possibilità di "navigare" e approfondire oltre 58.5 milioni di contenuti digitali, tra opere d'arte, manufatti, libri, film e file audio, provenienti da più di 3.500 biblioteche, musei, archivi e gallerie e istituti per la conservazione dei beni culturali di tutta Europa. Gli utenti hanno la possibilità di navigare sulla piattaforma in 27 lingue e di esplorare i contenuti per periodi storici, mostre virtuali e gallerie e collezioni tematiche, come Arte, Musica, Moda, Fotografia, Migrazioni, Giornali, Manoscritti, Prima guerra mondiale.

Per aiutare gli studenti a consultare le risorse del portale europeo è disponibile

[una Guida all'uso](#) nonché [alcuni esempio di contenuti presenti in Europeana](#).

Un'esperienza e un'occasione unica per sperimentare una didattica fuori dagli schemi per sviluppare competenze nell'ambito della cultura digitale e per stimolare la consapevolezza di una identità e cittadinanza europea.

Il prodotto realizzato sarà pubblicato su un sito web dedicato realizzato con la piattaforma MOVIO dell'ICCU, interoperabile con l'aggregatore di contenuti culturali italiani CulturaItalia (<http://www.culturaitalia.it/>) e, tramite questo, con Europeana (<https://www.europeana.eu/portal/en>).

LA PARTECIPAZIONE

La partecipazione è libera, è sufficiente compilare [questo modulo](#) e seguire le istruzioni ai fini anche della pianificazione ed individuazione del risultato, dei tempi complessivi di attuazione e l'individuazione delle giornate da pianificare per realizzare/presentare la SFIDA durante la Quarta Settimana delle Culture Digitali A. Ruberti (8-14 Aprile 2019).

Ogni scuola può partecipare con più classi, ogni classe può partecipare a più sfide, uno stesso tema di ricerca può essere candidato da classi diverse.

Per ogni dubbio, è attivo un servizio di help-desk alla mail imparaconeuropeana.iccu@gmail.com



Agenzia giornalistica **AgCult**
registrazione al Tribunale di Roma 195/2017
Via Cattaro, 28 - 00198 Roma
redazione@agcult.it