

# Per una cultura digitale consapevole

Preservare, promuovere e condividere il patrimonio culturale per realizzare uno spazio pubblico, sociale e comunicativo, in grado di riaffermare con chiarezza il valore dell'essere Persone, dell'essere Cittadini, di essere e far parte, di quell'importante visione che è l'Europa, sono alcuni degli obiettivi dell'Associazione #DiCultHer. Obiettivi sottolineati nel *Manifesto Ventotene Digitale*<sup>1</sup> del 2017 come contributo all'Anno europeo del patrimonio culturale (2018) e ribaditi nel 2021 nell'anniversario degli 80 anni dal Progetto di Manifesto "Per un'Europa libera e unita" di Spinelli-Rossi.

DOI 10.12910/EAI2022-011



di Carmine Marinucci, Presidente Associazione internazionale #DiCultHer<sup>2</sup>

**P**reservare, promuovere e condividere il patrimonio culturale per riaffermare la ricchezza, la varietà e la molteplicità delle culture e dei "paesaggi sociali e culturali" nazionali ed europei nello sforzo di realizzare uno spazio pubblico, sociale e comunicativo, in grado di riaffermare con chiarezza il valore dell'essere Persone, il valore dell'essere Cittadini, il valore di essere e far parte di quell'importante visione che si chiama Europa sono alcuni degli obiettivi che l'Associazione #DiCultHer persegue. Obiettivi sottolineati nel *Manifesto Ventotene Digitale*<sup>3</sup> nato nel 2017 quale contributo #DiCultHer all'Anno europeo del patrimonio culturale (2018) e ribaditi nella sua revisione (2021) in occasione dell'anniversario degli ottanta anni dal Progetto di Manifesto "Per un'Europa libera e unita" di Spinelli-Rossi.

*Ripartire dalla cultura come bene comune e come condivisione "per ridisegnare la prospettiva di interventi*

*in direzione del rafforzamento dell'identità europea e del suo sviluppo sociale, nella vita, nel lavoro, nella condivisione dei valori comuni",* sono pertanto gli obiettivi perseguiti dall'Associazione attraverso un confronto attivo con le istituzioni partner, tra scuole, musei, associazioni, singoli individui, attraverso specifiche attività che hanno offerto l'occasione in particolare a giovani e loro docenti di esprimere e di immaginare strumenti concreti per vivere il patrimonio culturale **nel loro tempo** e per la co-creazione di un insieme di competenze digitali abilitate ad assicurare la conservazione, sostenibilità, valorizzazione e promozione del Digital Cultural Heritage, ma anche e soprattutto per favorire la **conoscenza approfondita dell'uso consapevole del Web, delle tecnologie ad esso collegate e degli strumenti e tecniche di comunicazione** rese disponibili dal digitale per una comunicazione eticamente efficace.

**Ripartire dalla cultura come bene comune e come condivisione**

Ripartire dalla cultura come bene comune e come condivisione è stato quindi il messaggio guida che identifica le istanze stesse che hanno portato all'elaborazione e realizzazione del progetto #DiCultHer sin dal 2015, 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.

Restituire quindi ai giovani la consapevolezza di quanto sia importante riappropriarsi della titolarità partecipata della propria eredità culturale ripartendo proprio dal riconoscimento del valore della "Cultura Digitale". Cultura digitale per sostenere un uso profondo e innovativo della "cultura" come capacità di assumere e integrare punti di vista differenti sulla realtà, per produrre un pensiero critico e un impegno responsabile e adeguato a rispondere alle sfide della modernità e del post pandemia in particolare, che dobbiamo saper affrontare anche in relazione del nuovo Bauhaus Europeo che mostra la direzione per la transizione sostenibile dell'Europa.

Cultura digitale al centro della Nuova Agenda Europea della Cultura che per la prima volta assegna alla cultura un ruolo chiave nell'affrontare sfide sociali come la promozione della salute e del benessere, la coesione sociale e la promozione della diversità, l'innovazione socialmente sostenibile e l'educazione inclusiva.

**Cultura e digitale:** valenza strategica e di riferimento non solo nei programmi europei come Horizon Europe ma anche nelle politiche industriali europee e delle industrie culturali e creative: la cultura, il digitale non più solo uno "racconto", ma tra gli ecosistemi innovativi più strategici per il futuro dell'Europa; presupposto irrinunciabile per provvedere all'integrazione fra saperi umanistici tradizionali e conoscenze di metodi e tecniche computazionali nella strutturazione ed elaborazione di modelli formativi e educativi che puntino a creare conoscenze e competenze consapevoli trasversali, abilitate a partecipare attivamente ai processi di in-

novazione digitale e a generare quel *digital knowledge design system* necessario a un sistema educativo sostenibile, attraverso un processo che pone al centro la 'creatività' dei giovani per "garantire a tutte le studentesse e a tutti gli studenti le competenze chiave per affrontare i cambiamenti e le sfide del loro presente, per proiettarsi al meglio nel futuro, per diventare cittadine e cittadini attivi e consapevoli, capaci di condividere valori comuni e di confrontarsi positivamente con l'altro".

### Il Manifesto Ventotene Digitale. L'occasione digitale per la cultura e l'Europa (ed. 2021)

Con la recente revisione del **Manifesto Ventotene Digitale promosso da #DiCultHer nel 2017** quale contributo di #DiCultHer all'anno europeo del Patrimonio culturale (2018), si è voluto sottolineare il ruolo del digitale nello sviluppo dell'Unione e, in questo senso, il Manifesto rappresenta il contributo di #DiCultHer e dei suoi partner alla nuova Europa. Per #DiCultHer, la revisione del Manifesto ha rappresentato e rappresenta, da una lato, un'occasione per far emergere le iniziative promosse dall'Associazione in materia di definizione e riconoscimento delle Culture Digitali come campi e identità cognitive per rafforzare la coesione sociale e promuovere la condivisione dei valori, dall'altro, anche una occasione per consolidare la diffusione di una cultura digitale omogenea e condivisa, fondata sulla conoscenza delle tecnologie digitali e delle sue criticità.

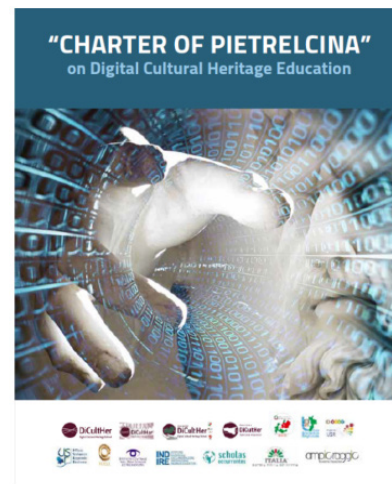
Nel Manifesto si propone di contribuire alla promozione e al sostegno di una cultura digitale come una delle fonti di conoscenza necessarie per i cittadini europei del presente e del futuro. Un nuovo insieme di competenze che garantiscano anche la conservazione, valorizzazione e promozione del patrimonio digitale e del patrimonio identitario anche ai fini della sua trasferibilità nelle nuo-

ve generazioni. Il documento lavora ad un piano di innovazione dell'educazione orientato sull'impegno della popolazione europea in fase di formazione che deve farsi carico oltre che dei propri territori anche della popolazione europea.

Tutte le fasi dell'istruzione richiedono ora una visione e progettazione sinergica dell'uso del digitale, perché il 'sapere' digitale sta offrendo occasioni di ri-configurazione complessiva delle entità e dei luoghi culturali come 'eredità e luoghi comuni'. Il digitale sta assumendo infatti valenza metodologica, strutturale e di contesto e la sua introduzione ha favorito e sta favorendo l'emergere di occasioni strategiche di riorganizzazione dei saperi, di apertura alle entità e ai contenuti, di accesso alle forme stesse del contemporaneo.

### La diversità come valore

In questo contesto, l'Associazione internazionale #DiCultHer, già con il documento di indirizzo della **Carta di Pietrelcina per l'educazione all'eredità culturale**<sup>3</sup>, frutto di ampia riflessione al suo interno, ha voluto mettere ulteriormente l'accento per riflettere sulle **Digital Science, Humanities, Technology, Engineering, Arts and Mathematics (Digi-**



tal SHTEAM) quale innovativo approccio valoriale necessario ai nostri giovani per acquisire le nuove conoscenze e competenze della contemporaneità: 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 ecosistema di conoscenze e competenze strutturate perché siano allineate alla rapidità evolutiva che caratterizza il Ventunesimo secolo, fatta di nuove alfabetizzazioni, ma soprattutto di conoscenze e competenze inter-, trans- e multidisciplinari da sviluppare e di creatività, con particolare attenzione al rafforzamento della produzione e comprensione di contenuti complessi e articolati anche all'interno dell'universo comunicativo digitale, nel quale oggi prevalgono ancora granularità e frammentazione.

Presupposti questi che all'interno dell'Associazione #DiCultHer sono ritenuti elementi prioritari progettuali su cui convergono le competenze sul tema della **diversità, come valore**. Come le teorie ecologiche ci insegnano, **la diversità è uno dei fattori fondamentali di resilienza dei sistemi ecologici** ed è quindi interpretabile come ricchezza e risorsa, se si abbattono le barriere e si sviluppano le interconnessioni, come potenziali elementi di crescita ed innovazione.

Una sfida tra creatività digitale, arte e Humanities e tra sviluppo sociale e lavoro, da affrontare favorendo l'introduzione al pensiero logico e computazionale e la familiarizzazione con gli aspetti operativi delle tecnologie informatiche quale naturale evoluzione indispensabile a favorire un approccio che pone alla base dell'innovazione la rimozione delle barriere disciplinari, per guidare l'attitudine al cambiamento verso la consapevolezza che il digitale, dopo esserne stato una formidabile leva, può diventarne il motore alimentato da un'energia realmente sostenibile: **la conoscenza**.

Un'azione culturale che parte da un'idea



rinnovata di “**spazi di apprendimento**”, intesi come agorà virtuali dell'innovazione e non unicamente come luogo fisico, piattaforme in cui sperimentare la riappropriazione di conoscenze e competenze digitali non più solo astratte, nelle quali studenti e docenti insieme possano sviluppare percorsi cognitivi condivisi e, quindi, favorire la reciproca condivisione di nuovi saperi. In questo paradigma, le metodologie e tecnologie digitali diventano abilitanti, quotidiane, “familiari”, strutturali al servizio di attività orientate alla formazione e all'apprendimento condiviso. Una sfida questa in grado di fornire alla società le chiavi di lettura del presente necessarie a creare la transizione verso il futuro, coerente ed anticipatrice della discussione in Europa per riguarda l'istruzione, la formazione, la parità di genere, le pari opportunità.

### **Futuro dell'Europa, nuovo Bauhaus europeo, Manifesto Ventotene digitale**

Nella visione dell'Associazione #DiCultHer, le attività di Educazione

finalizzate a riconoscere il digitale nel valore di eredità culturale e patrimonio culturale dell'inizio del nuovo millennio rappresentano, una opportunità per restituire ai nostri giovani la piena consapevolezza **del loro ruolo** nella modernità, essenziale nel raggiungere obiettivi di crescita sociale, culturale, economica.

In questo senso, un punto di partenza rilevante è rappresentato dalla proposta della Commissione al Parlamento europeo e al Consiglio di designare il 2018 come Anno europeo del patrimonio culturale che ha evidenziato il ruolo del Digital Cultural Heritage, assegnando allo stesso, colto nella sua molteplice e inesauribile varietà, un ruolo cruciale per il rilancio, anche economico, dell'Europa.

L'Anno europeo è stata l'occasione rilevante per segnalare l'importanza sociale ed economica del Patrimonio Culturale nell'identità europea e il suo valore nella vita, nel lavoro, nella condivisione dei valori comuni, nella convinzione che il Cultural Heritage favorisca e sostiene la coesione e l'integrazione sociale promuovendo la promozione del senso di appartenen-

za alla comunità.

**Il Cultural Heritage è anche il motore che collega memoria e innovazione, identità e progettualità delle comunità e dei cittadini e cresce arricchendosi del passato che si trasforma in presente e del futuro che diventa contemporaneo.**

In questo contesto, le rilevanti sfide che ci attendono come cittadini europei, come la crisi climatica, la creazione di economie verdi, la trasformazione digitale delle nostre società, ci autorizzano a porci la domanda: “Come possiamo assicurare collettivamente che i principi fondanti dell’integrazione (libertà, uguaglianza, rispetto dei diritti umani, stato di diritto e libertà di espressione, solidarietà, democrazia e lealtà fra gli Stati membri) restino rilevanti per il nostro futuro?”.

Le risposte e le indicazioni ci vengono dalla discussione innescata nell’ottobre 2020 dalla presidente della Commissione europea Ursula von der Leyen per un nuovo Bauhaus europeo e con la “Conferenza sul Futuro dell’Europa” avviata il 9 maggio 2021, Festa dell’Europa, nonché dall’intima consapevolezza “che sarebbe molto difficile per ciascuno di noi se fossimo da soli”.

Da soli anche nell’affrontare quelle carenze culturali di fondo che eludono i valori della conoscenza, delle competenze individuali, della ricerca, l’educazione, la cui importanza, invece, è stata ampiamente rimarcata sia nell’edizione 2017 del Manifesto “Ventotene Digitale”, sia nella sua revisione nel settembre 2021, e ribadita nella Carta di Pietrelcina per l’Educazione all’Eredità Culturale redatta nel 2019.

**Futuro dell’Europa, nuovo Bauhaus europeo, Manifesto Ventotene digitale, invito del Presidente Sergio Mattarella, insieme agli altri Capi di Stato dell’UE, in occasione della giornata dell’Europa del 9 maggio 2021 “ad unirsi alla discussione e a trovare insieme il percorso da segui-**

**re”,** rappresentano lo scenario culturale di riferimento di #DiCultHer ed in particolare sono stati gli obiettivi della sua programmazione delle attività per l’a.s. 2021-22 e gli obiettivi per riappropriarsi della titolarità partecipata all’Europa ripartendo dalla Cultura come bene comune, nello spirito della Convenzione di Faro. Nello specifico tale programmazione, tiene conto dello sviluppo e la promozione di un sistema di azioni integrate per favorire l’educazione al patrimonio culturale digitale (“**global approach**”), attraverso una nuova proposta valoriale sul tema, orientata a connettere patrimoni materiali, immateriali, digitali e paesaggistici in quanto risorse inestimabili e strategiche per un’Europa sostenibile, nell’ottica di



**un nuovo Bauhaus** e per una pluralità di soggetti e comunità patrimoniali locali, nella visione della **Convenzione di Faro**, recentemente ratificata anche dall’Italia.

Tale **approccio collaborativo** si configura come strumento per rispondere e poter rilanciare mediante azioni concrete e significative quel *digital knowledge design system* applicato all’educazione al patrimonio culturale che mette al centro la ‘**creatività**’ dei giovani nella strutturazione della **nuova Cultura Digitale per innovare nell’educazione al patrimonio** e di intercettare allo stesso tempo le emergenze di settore “*come diritto individuale e collettivo e come impegno comune nell’elaborare una costruzione di senso intorno al patrimonio cultura-*

*le in grado di produrre consapevolezza dei significati e gestione sostenibile delle risorse”.*

**Patrimonio culturale come risorsa strategica per un’Europa sostenibile**

Sono questi i riferimenti culturali della “**Carta di Pietrelcina sull’educazione all’eredità culturale digitale**” elaborata da DiCultHer sul valore culturale delle nuove entità computazionali prodotte nell’**Era Digitale contemporanea** per dare identità al nuovo **Digital Cultural Heritage** definito dall’UE nell’Art. 2 delle Conclusioni del Consiglio del 21 maggio 2014 relative al **patrimonio culturale come risorsa strategica per un’Europa sostenibile** (2014/C 183/08).

Eredità Culturale ed inclusione sociale: quando il luogo culturale diventa luogo educativo, quando cioè tutte le categorie sociali (diverse per età, livello culturale, status sociale ed economico) riescono ad interagire proattivamente con esso e a sviluppare conoscenze e competenze, da tradursi in diritti individuali, la partecipazione alla comunità nonché l’uguaglianza di successo, perché “*l’inclusione accade non appena ha inizio il processo per la crescita della partecipazione*” (Booth e Ainscow 2008). L’Educazione all’Eredità Culturale Digitale e la Media Education diventano quindi componenti indispensabile delle conoscenze e competenze di cittadinanza globale e, avendo la loro valorizzazione nell’eredità materiale, immateriale e digitale, sono per loro natura multi-, trans- e interdisciplinare, fondata su metodologie condivise attive, e partecipative che richiedono forti sinergie tra i territori e le loro entità educative attraverso un reale coinvolgimento sia degli attori del sistema formativo istituzionale (scuola, università), sia di coloro che operano negli ambiti dell’apprendimento informale e della valorizzazione e conservazione del patrimonio culturale.

Dotare le nuove generazioni della conoscenza sia delle dimensioni e dei valori rinnovati assunti dell'Eredità Culturale tangibile e intangibile, sia del più vasto universo del nuovo Digital Cultural Heritage attraverso l'integrazione fra saperi umanistici tradizionali e conoscenze di metodi e tecniche computazionali nella strutturazione della nuova *Cultura Digitale*, è parte essenziale dell'impegno civile che #DiCultHer si è assunta per il futuro dei nostri ragazzi. Un futuro che pone al centro la loro 'creatività' per affrontare, mediante l'uso consapevole del digitale e con approcci innovativi, la conoscenza, l'accesso partecipato, la gestione, la presentazione, la fruizione, la conservazione e valorizzazione del Digital Cultural Heritage, per "garantire a tutte le studentesse e a tutti gli studenti le competenze chiave per affrontare i cambiamenti e le sfide del loro presente, per proiettarsi al meglio nel futuro, per diventare cittadine e cittadini attivi e consapevoli, capaci di condividere valori comuni e di confrontarsi positivamente con l'altro".

In questo senso, diritto all'istruzione, accesso alla cultura, sovranità culturale-epistemologica, sono istanze da cui generano principi quanto mai importanti e fondamentali, come quello della titolarità culturale esercitata con diritto e la "Presa in carico" di una responsabilità comune e condivisa rispetto a un bene comune, sia a ciò che ereditiamo dal passato, sia a ciò che abbiamo la possibilità di progettare e co-creare oggi nell'ambito degli ecosistemi culturali in cui viviamo, sperimentiamo ed esercitiamo, con la prospettiva di lasciare a nostra volta questa eredità a chi verrà dopo di noi.

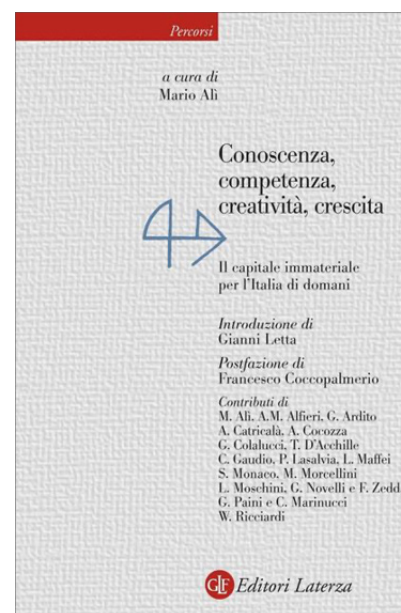
### La Convenzione di Faro

Sono questi principi significativi per la contestualizzazione della Convenzione di Faro al tempo che viviamo. La Convenzione di Faro (2005) ha

infatti innescato una profonda rivisitazione del concetto di Eredità Culturale legandola indissolubilmente alle comunità, e assume un ruolo cruciale laddove auspica un uso critico e consapevole dei canali e delle forme di espressività offerte dalle tecnologie digitali come veicolo di inclusione ampia. Ben oltre, quindi, il semplice utilizzo delle mere tecnologie in funzione abilitante ai fini della valorizzazione – ovvero come strumenti atti a favorire processi di semplice aggiornamento e digitalizzazione dell'esistente, il 'sapere' digitale offre occasioni di ri-configurazione complessiva delle entità e dei luoghi culturali come 'eredità comuni': il digitale assume valenza metodologica ed epistemologica, strutturale e di contesto.

Una sfida da affrontare insieme partendo da un'idea di ecosistema di conoscenze e competenze strutturate perché siano allineate alla rapidità evolutiva che caratterizza il Ventunesimo secolo, fatta di nuove alfabetizzazioni, ma soprattutto di conoscenze e competenze inter-, trans- e multidisciplinari da sviluppare e di creatività, con particolare attenzione al rafforzamento della produzione e comprensione di contenuti complessi e articolati.

In questa direzione, **governare e valorizzare la produzione e distribuzione di conoscenza, nonché la creatività digitale, è la sfida del nostro tempo.** Il sistema educativo e formativo ne sono al centro, nella ricerca di una mediazione tra la necessaria garanzia di qualità delle riflessioni, degli insegnamenti della produzione dei materiali didattici e l'altrettanto necessaria promozione della produzione collaborativa e della condivisione di contenuti, per dare ai nostri studenti le chiavi di lettura del futuro. Le competenze di "alfabetizzazione" sono oggi prerequisiti, ed è possibile avviarci in visione olistica ed interdisciplinare, sui nuovi paradigmi nella Digital Culture, che suggeriscono di procedere



alla sua co-creazione condivisa e partecipativa, strutturata in processi formativi articolati in *long life learning* intesi come implementazione di un insieme integrato di approcci scientifici, culturali e formativi, di processi, metodi e tecniche finalizzate alla costruzione di un sistema di competenze digitali consapevoli, abilitate alla gestione, co-creazione, salvaguardia, conservazione, sostenibilità, stabilità, trasferimento, accessibilità e valorizzazione dei dati e delle entità culturali digitali contemporanee e future.

### Costruire il futuro

**Il futuro andrà costruito, passo dopo passo, perseguendo la saggezza implicita delle 4 C: Competenza, conoscenza, creatività e crescita (Mario Ali, Editori Laterza 2021) per dare nuovo impulso alla società della conoscenza partendo dalla nuova ricchezza delle Nazioni e cioè: il capitale "immateriale", il "capitale umano", le persone e la loro educazione e formazione.**

In questa direzione, #DiCultHer ha avviato e sostanziato nel corso di questi ultimi anni una serie di iniziative ri-

volte al mondo dell'istruzione fondate, in particolare, sulla conoscenza dell'ecosistema digitale per la salvaguardia e la valorizzazione del patrimonio culturale e dei luoghi della cultura attraverso la 'creatività' dei giovani.

L'idea di fondo, è quella di **“un piano complessivo di innovazione dell'educazione e della valorizzazione del patrimonio”** nelle sue diverse forme e articolazioni: paesaggistico, artistico, culturale, etnoantropologico, ecc. centrato sull'engagement delle fasce giovani della popolazione per **“farsi carico”** dei territori, in attuazione della Convenzione di Faro, attraverso una visione e progettazione sinergica di attività nel campo del **digitale, della cultura, dell'educazione**, che **riconosce nella partecipazione studentesca il segno di una scuola moderna** e al digitale il suo autentico ruolo di facies culturale dell'epoca contemporanea per raccogliere la straordinaria eredità culturale e storica del nostro Paese e rimodellarla grazie alla creatività dei nostri ragazzi e al coinvolgimento delle «comunità patrimoniali», nello spirito della Convenzione di Faro.

### Protagonismo dei giovani

Per DiCultHer, il nodo centrale è rappresentato dal **protagonismo dei**

**giovani** tanto per valorizzarne le loro inclinazioni personali, quanto per fare in modo che si sentano *realmente titolari del patrimonio culturale e investiti della responsabilità che ne consegue per la tutela e la valorizzazione. Soprattutto per “garantire a tutte le studentesse e a tutti gli studenti le competenze chiave per affrontare i cambiamenti e le sfide del loro presente, per proiettarsi al meglio nel futuro, per diventare cittadine e cittadini attivi e consapevoli, capaci di condividere valori comuni e di confrontarsi positivamente con l'altro”*.

Alla luce delle esperienze pregresse, la programmazione delle attività per l'a.s. 2021-22, ha previsto un piano di azioni costituito da iniziative già sperimentate, di diverso livello e struttura ma orientate tutte alle nostre Comunità educanti per stimolare ulteriori riflessioni pedagogiche circa la necessità di **educare al patrimonio culturale** e per dare valore e senso alla realtà che ci circonda e per favorire lo sviluppo di processi cognitivi in grado di promuovere personalità creative e flessibili, aperte alla complessità. Nello specifico, il sopra citato piano di attività che sostanzia la programmazione per l'a.s. 2021-22, tiene conto della settimana **edizione della Settimana delle culture digitali Antonio Ruberti (9-15 maggio 2022)**, #HackCul-

tura2022, l'hackathon degli studenti per la **“titolarità culturale” finalizzato allo sviluppo di progetti digitali delle scuole italiane**, per favorire nei giovani, in un'ottica di **“titolarità culturale, la conoscenza e la “presa in carico” del nostro patrimonio culturale** i cui risultati, per l'edizione in corso, saranno presentati nella **quarta edizione della Rassegna dei prodotti realizzati sui temi del DCH dalle scuole italiane (14-15 maggio 2022)**.

Una Rassegna per dare voce e attenzione al protagonismo del nostro sistema scolastico e ai nostri ragazzi che hanno raccolto le **sfide** sottese ad #HackCultura. Una Rassegna permanente sul Digital Cultural Heritage, quale appuntamento culturale ricorrente per il Paese e per l'Europa e **“comunità di pratica” “tra pari”** tra e con i giovani in apprendimento e i loro docenti, per sostenere il protagonismo delle Scuole e dei ragazzi nell'Era digitale, per garantire loro il diritto ad essere educati alla conoscenza e all'uso responsabile del digitale. Nonché della seconda edizione della Festa dell'Europa (9 Maggio 2022) coincidente peraltro con il primo giorno della Settima edizione della Settimana della Cultura Digitale Antonio Ruberti (9-15 Maggio 2022).

1. <https://www.diculther.it/wp-content/uploads/2021/09/MANIFESTO-Ventotene-Digitale-REV1-2021-07-09.pdf>
2. Due parole sull'associazione #DiCultHer. Nata nel marzo 2015, l'Associazione non ha finalità di lucro e in coerenza con il Codice del Terzo Settore persegue finalità della promozione della Cultura Digitale per concorrere alla formazione delle competenze nel settore del Digital Cultural Heritage e 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.
3. <https://www.diculther.it/wp-content/uploads/2021/09/MANIFESTO-Ventotene-Digitale-REV1-2021-07-09.pdf>
4. <https://www.diculther.it/blog/2020/01/01/carta-di-pietrelcina-sulleducazione-alleredita-culturale-digitale/>