

non fermarti
all'antipasto...

TUTTOSCUOLA.com

DA 35 ANNI L'INFORMAZIONE EDUCATIVA

Il turismo scolastico
con
TUTTOSCUOLA[Accesso Utenti](#) [Registrazione](#)

TUTTOSCUOLA è...

La rivista mensile



Richiedi una copia saggio

Prova i servizi on line

Le newsletter settimanali

TuttoscuolaNEWS

TuttoscuolaFOCUS

I canali

Turismo scolastico

Scuola digitale

Ecoscuola

Iscrizioni scolastiche

Tuttoformazione

Scuole paritarie

Educazione alimentare

Guide e pubblicazioni

I Dossier

DDL scuola

Il sostegno diseguale

Dossier Dispersione

6 Idee per la scuola

Teoria e pratica della
comunicazione
multimediale

Elezioni 2013

Spread Nord/Sud nella
valutazione degli
studentiRapporto sulla Qualità
nella Scuola in
Lombardia2013, un anno di scuola
dall'A alla Z2° Rapporto sulla qualità
nella scuola 2011La rivoluzione
organizzativa nella
scuola10 anni di precariato,
tutti i datiLa didattica della
matematica

La disabilità nella scuola

LA nuova SCUOLA
spiegata ai genitori -
Edizione 2010

Educazione finanziaria

Speciale sui licei

Valutazione degli alunni

Modello per calcolo
organici

Speciale iscrizioni

La durata delle ore di
lezioneLa verità sui numeri
della scuola

POST-IT

"Culture Digitali e Arte Interattiva"

Un brainstorming di DiCultHer

Il 14 Maggio 2015 a Siena presso l'Aula Magna Storica del Palazzo del Rettorato, si è svolto "Culture Digitali e Arte Interattiva" - Un brainstorming di DiCultHer, la rete che aggrega oltre cinquanta organizzazioni culturali italiane, tra università, enti di ricerca, scuole, istituti tecnici superiori, istituti di cultura, associazioni e imprese con l'obiettivo comune di far nascere la prima **Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities School in Italia**. (www.diculther.eu).

Il tema dalla giornata di lavoro riguardava le tecnologie che abilitano nuove forme espressive e nuove modalità di fruizione dei beni culturali. Tecnologie che stimolano la sperimentazione con nuovi linguaggi, propri delle arti visive e performative, della comunicazione digitale, del cinema e del web.

Molteplici gli operatori del settore culturale, designer, esperti, studiosi, studenti e artisti che hanno partecipato ai tre brainstorming (Open Talk) organizzati su tre focus: *valorizzazione digitale del bene culturale*; *il design dell'esperienza interattiva*; e *l'iniziativa culturale per l'innovazione sociale e il turismo esperienziale*.

La giornata è stata suddivisa in due parti.

In mattinata i saluti istituzionali con il Sindaco di Siena, Bruno Valentini e con il Magnifico Rettore dell'Università di Siena, Angelo Riccaboni, che ha presentato ai partecipanti il nuovo progetto di Ateneo, "Santa Chiara Lab", un nuovo spazio laboratoriale, espositivo e di dialogo multidisciplinare che sarà inaugurato a Settembre 2015. Ha preso la parola poi il Dott. Carmine Marinucci, ENEA, Direttore Board dei Direttori, presentando il progetto la Scuola a "rete" in Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities (DiCultHer), sottolineando l'importanza della scuola a rete come nuova forma di fruizione e distribuzione dei saperi. In chiusura è intervenuta l'On. Irene Pivetti, Presidente di [Only Italia](#), sottolineando l'importanza della cultura come il più potente strumento di marketing e della necessità del *Made in Italy* di evolvere in veicolo culturale a 360°. L'On. Pivetti ha evidenziato l'importanza di valorizzare la cultura grazie al supporto del digitale.

Il Rettore Angelo Riccaboni, al termine dei saluti, ha sottoscritto l'accordo che sancisce la partecipazione dell'Università di Siena al progetto "Scuola a rete in Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities".

I partecipanti sono stati poi invitati a prendere parte ad un Radio-Walkshow curato da Carlo Infante di Urban Experience e Stati Generali dell'Innovazione. Tutti, muniti di una radiolina, hanno scoperto la città di Siena e l'Accademia Chigi Saracini in una nuova modalità, ascoltando passaggi sonori e conversando "di fianco l'uno all'altro".

La seconda parte della giornata è stata scandita dalla suddivisione nei tre "open talk" di lavoro rispettivamente coordinati da un conduttore. Ogni gruppo ha riportato poi in una sessione plenaria conclusiva i contenuti emersi.

Il primo Open Talk sul tema della valorizzazione Digitale del Bene Culturale, coordinato dal Prof. Germano Painsi dell'Università di Torino, ha discusso diversi temi: dal digitale come chiave di valorizzazione del patrimonio immateriale, ad esempio della tradizione orale; al digitale come scelta culturale; dalla scoperta di nuovi paradigmi per la digitalizzazione del patrimonio culturale alla necessità di una digitalizzazione che sia veicolata da una mediazione accreditata; al digitale come elemento paradigmatico di pensare alla cultura. La discussione è culminata con una raccolta di parole chiave per definire il digitale. Digitale come scelta culturale; come modo di pensare; come multidimensionale; come esperienza; come fruizione; come partecipazione; come engagement. È stata sottolineata, inoltre, l'importanza di considerare la capacità di coinvolgere come DOVERE fondamentale per generare valorizzazione culturale.

Il secondo Open Talk dal titolo il Design dell'Esperienza Interattiva, coordinato dalla Prof.ssa Patrizia Marti, nonché coordinatrice dell'evento, ha discusso sulla capacità di coinvolgere il visitatore a replicare e riprodurre; sulla personalizzazione; sul rendere visibile l'invisibile; sull'importanza del sonoro. Interessante la riflessione intorno all'oggetto che assume un significato in relazione e per la presenza stessa del soggetto; sull'arte come evoluzione sociale; sul tornare bambini e non aver paura di interagire con l'ambiente. Parole chiave emerse dalla riflessione: personalizzazione; esperienze collettive; approccio ludico; partecipazione attiva e importanza della tecnica.

Il terzo Open Talk guidato da Carlo Infante ha discusso il tema dell'iniziativa culturale per l'innovazione sociale e il turismo esperienziale. Il focus della discussione si è concentrato sul come ripensare il sistema culturale in relazione al mondo che cambia per rilanciare una sua funzione d'innovazione sociale,

ARCHIVIO ON-LINE

Tutta l'informazione di Tuttoscuola e la normativa in 20 piste di ricerca: entra nel nostro [archivio](#)

LA NOSTRA OFFERTA

Il progetto editoriale integrato di *Tuttoscuola*. Come abbonarsi ai nostri servizi. [Per saperne di più](#)

Classi di inserimento

Risparmi e qualità - La sfida della scuola

Maestro unico e tempo pieno

La nuova materia

Cittadinanza e

Costituzione

Lettera aperta del ministro a Tuttoscuola (20/09/2008)

Dossier per la scuola - Elezioni 2008

Tra Scilla e Cariddi. Verso la scuola delle Regioni

I documenti di rito per l'assunzione

Insegnanti: la riscossione degli straordinari

Speciale reclami su graduatorie

1° Rapporto sulla qualità nella scuola 2007

Federalismo scolastico '2015, fine della scuola?'

Atti del convegno di Tuttoscuola

capace di misurarsi con le nuove generazioni e le più ampie fasce di popolazione. Ciò può essere fatto anche in modo ludico, invitando l'utente-cittadino a mettersi in gioco, progettando operazioni culturali e multimediali che sollecitino connessioni, dando senso all'approccio definito EDUTAINMENT concetto che può essere tradotto in "imparare giocando", fino alla cosiddetta GAMIFICATION. Tra le parole chiave raccolte da rilanciare in futuro nello sviluppo di questo focus sono state le seguenti: innovazione sociale; turismo esperienziale; resilienza; cittadinanza attiva; tempo biologico; gamification; edutainment; formazione ludico-partecipativa; genius loci; milieu locale; performing media; social local mobile; georeferenziazione; stupore.

Le discussioni dei tre Open Talk al termine della giornata di lavoro sono state raccolte in tre distinti storify, creati raggruppando i diversi tweet prodotti con i seguenti Hashtag #DiCultHer; #VGIday; #DBC; #DEI e #CIS.

tuttoscuola.com

giovedì 21 maggio 2015

0 Commenti Tuttoscuola

1 Entra ▾

♥ Consiglia

🔗 Condividi

Ordina dal migliore ▾



Inizia la discussione...

Commenta per primo

ANCHE SU TUTTOSCUOLA

CHE COS'È QUESTO?

Insegnanti, 'Nessuno mi può giudicare, nemmeno tu'

1 commento · 14 giorni fa

**Claudio Flamigni** — Presentare le proteste come il rifiuto di qualsiasi tipo ...**Uil scuola: no sciopero scrutini, caso mai ...**

1 commento · 7 giorni fa

**PasqualeA.** — Le organizzazioni sindacali serie devono smetterla di usare ...**Pantaleo (Fic Cgil), Boschi arrogante, ddl incostituzionale**

2 commenti · 11 giorni fa

**MARGHERITA** — condivido pienamente, i sindacati non hanno fatto altro che ...**Incontro PD-sindacati, esito interlocutorio**

1 commento · 14 giorni fa

**Vincenzo Pascuzzi** — l'esito è stato inconcludente. Renzi ha messo la testa sotto la ...

✉ Iscriviti

D Aggiungi Disqus al tuo sito web

🔒 Privacy

DISQUS

DALL'ARCHIVIO DI TUTTOSCUOLA:



- Eureka! Funziona! 200 piccoli inventori premiati da Federmeccanica (Roma, 15/5)
- Ricerca, università e scuola: una password unica per accedere ai servizi in rete
- Master Lumsa in Esperti in politica e relazioni internazionali
- Convegno internazionale dell'Indire 'Migliorare la scuola' (Napoli, 14-15/5)
- Innovative Design educativo, presentati i risultati
- Dal Progetto School Suite del 2006 al Progetto ERACLITO: una classe 3.0 a Bologna
- Concorso 'Festa dell'Europa' (scadenze 4-9/5)
- Autismo in adolescenza tra ricerca e sperimentazione
- Convegno 'Innovazione e Design educativo per la Buona Scuola' (Roma, 6/5)
- Rete Fri.Sa.Li.: dal Friuli alla Sardegna (21-23/4)

Chi siamo | Attività | Pubblicità | Scrivici | Cerca nel sito | Parlano di noi