

## ISTITUZIONI CULTURALI E SISTEMA DELL'ISTRUZIONE.

### LA DIDATTICA DIGITALE COME OPPORTUNITÀ

### DI COLLABORAZIONE E CONFRONTO

---

Musei ed Istituzioni culturali sono sempre più chiamati a svolgere un ruolo rilevante quali contesti privilegiati per le attività di educazione e formazione orientate a studenti e docenti in servizio<sup>1</sup>.

Il *Piano nazionale per l'Educazione al patrimonio culturale* predisposto dal MiBACT fonda e qualifica le sue indicazioni proprio nel rapporto di collaborazione tra i musei, istituti e luoghi della cultura uffici centrali e periferici del MiBACT e sistema dell'istruzione nazionale.

Dal punto di vista strategico, rappresenta una opportunità rilevante per le istituzioni culturali, pubbliche e private<sup>2</sup>, di interazione e di interazione progettuale con il comparto dell'istruzione per raggiungere un segmento strategico di destinatari da orientare verso l'acquisizione responsabile di comportamenti di cittadinanza attiva e di 'titolarità culturale'.

In una direzione sempre più avvertita come sinergica, il *Piano Nazionale per la Scuola Digitale*, documento di indirizzo del MIUR finalizzato al consolidamento di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e a un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale, è venuto ponendo, negli ultimi anni, le basi per disegnare la scuola del XXI secolo come sistema in grado di attingere risorse dentro e fuori il contesto scolastico.

L'emergenza sanitaria verificatasi a livello nazionale, ha fatto da volano all'attivazione/ha costituito un acceleratore nella messa in campo, insieme a una forte crescita culturale e civile, di reali opportunità di incrementare sinergia e sperimentazione tra settore culturale e settore dell'educazione costituite non solo da tecnologie ma anche e soprattutto da 'contenuti' a disposizione sia dei docenti sia degli studenti per configurare un modo diverso di educare e fare didattica.

Le indicazioni del MIUR di trasformare le attività di apprendimento in presenza (sospese) in attività di apprendimento a distanza costituiscono indicazioni/orientamenti rilevanti per sostenere una

---

<sup>1</sup> Legge n. 107 del 13 luglio 2015, recante la "Riforma del Sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti"; D. Lgs. n. 60 del 13 aprile 2017 "Promozione della cultura umanistica e valorizzazione del patrimonio culturale."

<sup>2</sup> Si pensi per esempio alle numerose fondazioni, centri e istituti culturali afferenti all'**AICI**. Istituzioni, alcune attive da secoli, altri sono nati da pochi anni. Una felice biodiversità, diffusa nel paese, con alcune (poche) istituzioni costituite per iniziativa pubblica e altre (la maggioranza) sorte per iniziativa privata. Tutte – grandi o piccole – si propongono e sono considerate oggi luoghi importanti di elaborazione e di divulgazione della cultura umanistica o scientifica, fornendo molto spesso un prezioso servizio pubblico a volte in supplenza dello Stato partendo dalla specificità dei loro patrimoni, attraverso attività di ricerca, di formazione e di divulgazione.

sempre maggiore convergenza/intesa tra digitale, cultura, educazione, formalizzando le condizioni per:

- un diretto confronto sull'esigenza di fornire opportuni strumenti e competenze ai docenti e di raggiungere tutti gli studenti (anche quanti a livello familiare non possono disporre di un computer);
- la possibilità di utilizzare un repertorio di risorse aperte utili alla comunità dei docenti impegnati nella progettazione didattica come quelle messe a disposizione da RAI, ICCU, UNESCO, INDIRE, ICBSA, EUROPEANA, Treccani, Musei, Biblioteche, canale Youtube della Khan Academy e quello dei Ted Talks ecc..;
- ma anche quelle messe a disposizione da tante e qualificate piattaforme online internazionali (basti pensare che MIT, Harvard, e tante altre Università ai massimi livelli di ranking mondiale, mettono a disposizione, a volte anche in lingua italiana, contenuti formativi di alta qualità);

La stessa istituzione, da parte del MiBACT, dell'Istituto centrale per la digitalizzazione del patrimonio culturale - *Digital Library* (DPCM 2 dicembre 2019, n. 169, art. 35), destinato a curare il coordinamento e la promozione di programmi di digitalizzazione del patrimonio culturale di competenza del Ministero, attraverso un *Piano nazionale di digitalizzazione del patrimonio culturale*, rappresenta una grande opportunità di acquisizione di dati e prodotti digitali - certificati e di qualità - a disposizione dello studio, dell'aggiornamento dei docenti e della creatività degli studenti.

Sono bastate poche settimane di '**scuola senza la scuola**' per far emergere una domanda di stimoli, di supporti, di contenuti e di competenze che le istituzioni culturali hanno la possibilità di offrire al sistema dell'istruzione nazionale, realizzando sinergie crescenti tra digitale, cultura, educazione, già peraltro prefigurate nella *Carta di Pietrelcina sull'educazione all'eredità culturale digitale*<sup>3</sup> 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*'.

Colpita dalla pandemia, la scuola sente il bisogno di ricostruire, al più presto, un tessuto di connessioni culturali e relazionali capace di avvicinare e di tenere insieme i ragazzi e le comunità scolastiche.

In un momento particolarmente difficile, le scuole hanno peraltro, in qualche modo, consentito ai ragazzi, di partecipare, di legare la tensione a elementi di conoscenza, di condividere esperienze.

---

<sup>3</sup> <https://www.diculther.it/blog/2020/01/01/carta-di-pietrelcina-sulleducazione-alleredita-culturale-digitale/>

Grazie all'adozione della didattica a distanza sono riuscite ad attribuire loro anche un ruolo attivo rispetto al modo di fare scuola, ai contenuti degli insegnamenti, al rapporto con i docenti e gli altri discenti.

A partire dal momento in cui hanno chiuso le porte, le scuole si sono organizzate in fretta e in diversi modi per poter ristabilire il rapporto con i ragazzi. Informazioni e suggerimenti vengono scritti sul registro elettronico; molte lezioni sono proposte dai professori in video e attraverso le piattaforme; vari gruppi si organizzano sulle piattaforme di videoconferenza: una straordinaria mobilitazione di tutti gli attori che concorrono al buon esito del successo formativo dei nostri giovani.

La partecipazione a distanza abbatte le barriere geografiche: collegarsi al proprio docente o allo scienziato in Finlandia o all'artista in Corea o al medico presso la Terapia Intensiva prevede lo stesso tipo di esperienza e rende la formazione più aperta al confronto con testimoni esterni all'apparato scolastico ed internazionali.

Mai come in questo momento abbiamo compreso di essere cittadini dello stesso pianeta e le stesse barriere linguistiche appaiono sempre meno un problema per le nuove generazioni.

**La formazione a distanza è un'attività cui gli studenti debbono poter partecipare con una relativa autonomia**, anche se guidati dai docenti. La scuola ed i professori debbono esserci, avere un contatto costante, ma il collegamento digitale non deve essere troppo presente, pena un sovraccarico di lavoro, problemi per le famiglie con più figli, con genitori che hanno bisogno di usare i computer per lavoro, o con genitori che sono fuori per lavoro.

Da qui l'attribuzione di una crescente responsabilità di partecipazione al percorso formativo ai ragazzi e di un ruolo attivo nel processo di apprendimento. Ruolo rafforzato dalla possibilità di muoversi con una certa libertà tra le immagini e tra gli universi disegnati dal web; di interagire più liberamente con i compagni ed i professori, il più delle volte al di fuori di rigidi vincoli spazio-temporali.

Il repentino passaggio dal paradigma della formazione in presenza a quello della formazione online ha permesso di sperimentare importanti differenze nei modelli di interazione: nelle forme, nei tempi e nei modi della comunicazione; nei linguaggi usati, nelle domande poste e nelle risposte attese; nella proposta e nell'apertura a nuovi contenuti.

Nella formazione online gli studenti:

- interagiscono anche con video, immagini, mondi digitali;
- sperimentano modelli di apprendimento attivo legato alle tecnologie digitali e all'intelligenza collettiva;

- esplorano nuovi contenuti viaggiando e inseguendo nuove conoscenze negli universi della rete.

## DICULTHER PER LA TITOLARITA' CULTURALE

A partire da una prospettiva per molti aspetti analoga, le iniziative fino ad ora assunte dalla rete DiCultHer per garantire il diritto all'istruzione, l'accesso alla cultura, la 'titolarità culturale' esercitata con diritto e la 'presa in carico' di una responsabilità comune e condivisa rispetto a un bene comune, sono oggi ampiamente confermate come ambito sperimentato su cui costruire una nuova intesa tra digitale, cultura, educazione.

L'intero impianto progettuale dell'iniziativa *#hackCultura* attivo da anni, rappresenta un momento significativo di sensibilizzazione per la realizzazione di 'nuovi contenuti culturali digitali' partendo da progetti e dai dati culturali aperti presenti in Europeana, ICCU, ICBAS, INDIRE, ISTAT, ... messi a disposizione dei docenti e finalizzati al riuso degli stessi ai fini didattici.

## PROSPETTIVE

Nella recente *Relazione sugli ostacoli strutturali e finanziari nell'accesso alla cultura* della Commissione per la cultura e l'istruzione del Parlamento europeo (14 maggio 2018)<sup>4</sup> viene sottolineato come la mancata partecipazione a eventi culturali nell'UE sia motivata per lo più da una mancanza di interesse da parte dei cittadini e considera il livello di istruzione uno dei fattori più importanti che influiscono sul grado, ma anche e soprattutto sulla qualità, della partecipazione alla cultura. **Tra le sfide** indicate, il ruolo chiave del **digitale**, delle **istituzioni scolastiche** e delle **Istituzioni e dei luoghi della cultura**, come opportunità per qualificare la **"domanda di cultura"**, per superare le barriere nell'accesso e nella partecipazione alla cultura a fronte dei preoccupanti dati Eurostat ed Eurobarometro2 sul fenomeno.

Per realizzare una più stretta interazione tra digitale, cultura ed educazione e per sfruttare compiutamente questa prospettiva e queste risorse per l'educazione bisogna essere capaci di progettare percorsi di apprendimento *ad hoc* e, a tale scopo, capaci di includere abilità di *learning design*, non molto diffuse in una scuola ancora basata sui libri di testo.

Come sostanziare la **'cultura digitale'** nel mondo dell'istruzione? E in che modo l'insegnante, nell'era della network society e delle tecnologie educative digitali, può declinare un ruolo nuovo come *learning curator*, cioè guida di percorsi, risorse e conoscenze, affiancando i giovani nei loro percorsi di crescita e di successo formativo?

Come andare oltre le mere indicazioni di trasformare le attività di apprendimento in presenza in attività di apprendimento a distanza, iniziando a disegnare una FAD/DAD, sia essa sincrona o asincrona, assoluta o *blended*, che preveda un coinvolgimento importante degli studenti?

**Come passare da una didattica a distanza ad una didattica digitale evitando di far stare il 'vecchio' nel 'nuovo'?**

---

<sup>4</sup> [https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-8-2018-0169\\_IT.html#\\_part2\\_def39](https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-8-2018-0169_IT.html#_part2_def39)

Se attraverso il computer vengono replicate modalità consuete dell'interazione didattica in aula/in presenza (riproposizione di testi da leggere, riproposizione di un ruolo passivo degli studenti, lezioni come interazioni di lettura e risposta agli stimoli trasmessi dallo schermo, si rimane sostanzialmente in un vecchio paradigma di formazione, seppure nascosto nello schermo di un computer e dunque all'interno di una tecnologia (innovativa ?).

Perché il nuovo paradigma della formazione sia realmente legato a competenze digitali ed innovative, è importante che esso proponga mondi da esplorare rispetto ai quali il discente possa avere un ruolo attivo. Il discente deve poter esplorare e conoscere nuove risorse, deve poter intervenire sulle variabili dei fenomeni che studia, deve poter fare delle azioni e valutare gli effetti di queste azioni, deve essere in qualche modo artefice e protagonista della conoscenza che egli stesso costruisce intervenendo su una realtà digitale e interagendo con altri discenti.

Come in una pratica di *'learning by doing'*, le attività possono consentire agli studenti l'esercizio della creatività in autonomia, come per es., annotare una fonte, costruire un modello 3D di oggetto culturale, fare un webGIS, confrontare analizzare e pubblicare dati, scrivere una pagina di Wikipedia, codificare un testo, programmare un software, ecc.?

Come studenti/gruppi di studenti possono creare/co-creare percorsi culturali digitali - dotati di finalità, strumenti, modalità di uscita, interfaccia, qualità dei dati, etc., nella consapevolezza dell'insieme delle problematiche che riguardano il design, la messa in opera, il mantenimento, la valutazione e la conservazione di un progetto digitale?

In questa prospettiva - e nella visione DiCultHer - le attività di educazione finalizzate a riconoscere il valore della 'cultura digitale', sviluppate finora attraverso una serie di attività e di iniziative in capo soprattutto ai vari 'Poli' DiCultHer, mostrano di rappresentare un'importante opportunità per restituire alle comunità educative conoscenza approfondita dell'uso consapevole del digitale, delle tecnologie ad esso collegate e degli strumenti e tecniche di comunicazione rese disponibili dal digitale stesso per acquisire competenze medialità che vadano oltre l'uso e la conoscenza degli stessi dispositivi e per raggiungere obiettivi culturali, formativi, di crescita sociale ed economica che possano essere alla base di una diffusa, consapevole e partecipata *'titolarità culturale'*.

## LA PROPOSTA

Continuare la sperimentazione di un sistema di apprendimento collaborativo in rete, finalizzato a erogare contenuti e servizi formativi di qualità, condivisi ed innovativi per sostenere la cultura digitale e l'obiettivo di rendere il nostro sistema scolastico 'protagonista' degli apprendimenti/dei saperi del futuro - secondo un modello operativo presentato a Matera<sup>5</sup> nel 2019 - configurabile come 'scuola senza pareti' in grado di aggregare, in un campus virtuale le istituzioni che vi

---

<sup>5</sup> <https://www.diculther.it/blog/2019/05/19/aperte-le-iscrizioni-alle-officine-di-cultura-digitale/>

aderiscono e che vi si identificano, implementando contestualmente una serie di azioni, già messe in campo, per supportare le istituzioni scolastiche nell'attivare forme di didattica digitale.

Realizzare una '**scuola senza pareti**' per dare valore alle esperienze di ognuno, abbracciando settori vicini tra loro, come il patrimonio culturale, il turismo, lo sport, l'ambiente, il territorio nonché temi come la 'bellezza' e la solidarietà attraverso l'integrazione fra saperi umanistici tradizionali e conoscenze di metodi e tecniche computazionali nella strutturazione di una nuova cultura digitale.

### **Tutto in una logica di continuità scolastica - accessibilità e fruibilità - didattica Smart.**

La programmazione per l'a.s. 2020-21 fa riferimento, in via prioritaria, alle indicazioni contenute nell'Accordo Quadro tra la DG-ER del MiBACT e DiCultHer rinnovato il 30 settembre 2019<sup>6</sup> in tema di attuazione della **Carta di Pietrelcina e all'attuazione della Convenzione di Faro** e tiene conto in particolare delle iniziative già consolidate in questi ultimi anni: la *Settimana delle culture digitali "A. Ruberti"*<sup>7</sup>, *#HackCultura*<sup>8</sup>, la *Rassegna dei prodotti digitali realizzati dalle scuole in tema di Digital Cultural Heritage "Raffaello De Ruggieri"*<sup>9</sup>, la **piattaforma Blockchain LRXCULTURE**<sup>10</sup>.

A queste azioni già ampiamente collaudate nella rete DiCultHer, per il 2020-21 sarà dato ampio spazio ad una forte azione per l'**ORIENTAMENTO** agli studi e al lavoro nel campo delle DCH con il progetto **DCHORIENTA**, nonché la realizzazione della Meta Rivista "**Culture Digitali**" uno strumento editoriale di alta divulgazione scientifica in grado di rappresentare il ruolo che il digitale riveste sia da un punto di vista tecnico-scientifico sia umanistico (letterario, filosofico storico, artistico, archeologico, archivistico ecc.) in tutti i suoi aspetti, applicazioni e problematiche.

In corso di definizione sono inoltre altri rilevanti progetti di interesse nazionale, tra cui: in collaborazione con **UIL-Scuola**, un progetto sull'educazione alla cultura della salute dal titolo: **L'opportunità digitale per la cultura della salute, della sicurezza e della sostenibilità ambientale**; in collaborazione con la grande famiglia dei **Lions**, per prevenire il disagio e i comportamenti devianti dei giovani, dal titolo: **La Bellezza salverà il mondo**<sup>11</sup>; in collaborazione con il Coordinamento Nazionale per il Patrimonio Culturale (CNPC), due progetti, **Navigare nella bellezza** e le **Olimpiadi digitali dei beni culturali e paesaggistici**. Ampliamento della *best practice* italiana di comunità patrimoniale **#iziTRAVELSicilia**<sup>12</sup>, realizzata attraverso un

---

<sup>6</sup> <https://www.diculther.it/blog/2019/10/01/prosegue-e-si-consolida-il-rapporto-tra-diculther-e-il-mibact/>

<sup>7</sup> <https://www.diculther.it/scud2020/>

<sup>8</sup> <https://www.diculther.it/hackcultura2020-lhackathon-degli-studenti-per-la-titolarita-culturale/>

<sup>9</sup> <https://www.diculther.it/seconda-rassegna-dei-prodotti-realizzati-sui-temi-del-digital-cultural-heritage-dalle-scuole-italiane-raffaello-de-ruggieri/>

<sup>10</sup> <https://lirax.org/it/cultura-e-blockchain/>

<sup>11</sup> <https://www.abiuso.online/>

<sup>12</sup> <https://www.diculther.it/blog/2020/04/30/il-sostegno-di-diculther-per-izitravelsicilia-una-best-practice-di-comunita-patrimoniale/>

#processopartecipativo in collaborazione con le Comunità educative di Puglia, Calabria, Molise, Basilicata e Sardegna per la piena **#TITOLARITACULTURALE** esercitata con #diritto.

**Inoltre, in attuazione di una maggiore intesa tra digitale, cultura ed educazione per l'assunzione di 'titolarità culturale', saranno intensificati:**

- ❖ **collaborazione** con i Servizi educativi del MiBACT per l'attuazione di percorsi formativi, anche mediante il contributo dei Poli Formativi DiCultHer sul territorio, per promuovere, attraverso la conoscenza del paesaggio e del patrimonio culturale, l'integrazione culturale e sociale dei cittadini e dei giovani nei contesti locali nonché sviluppare il concetto di appartenenza e di tutela consapevole;
- ❖ **promozione**, in una prospettiva del LongLifeLearning, di corsi di aggiornamento e di formazione per i docenti e per il pubblico adulto sulle tematiche della conoscenza, tutela e valorizzazione del patrimonio culturale, del paesaggio, del territorio e del turismo;
- ❖ **rafforzamento** dei processi partecipativi, al fine di valorizzare e consolidare, all'interno del mondo scolastico, la conoscenza collettiva di pratiche e saperi specifici delle 'comunità patrimoniali' del territorio, secondo quanto previsto dalla Convenzione di Faro<sup>13</sup>.
- ❖ **progettazione** ed implementazione di *contest* rivolti agli studenti per favorire *engagement* e 'titolarità' individuale e collettiva sul patrimonio e sull'eredità culturale;
- ❖ **trasferimento** delle buone pratiche sviluppate dagli Istituti Centrali del MiBACT, sul piano nazionale ed internazionale, nell'ambito delle politiche di accesso e fruizione del patrimonio culturale digitale con i quali DiCultHer ha specifici accordi quadro in tal senso;
- ❖ **riuso**, a fini didattici, di contenuti culturali digitali presenti in importanti istituzioni nazionali ed europee, quali ICCU, ICBSA, INDIRE, EUROPEANA;
- ❖ **forme di gestione** del diritto d'autore (in linea con politiche comunitarie) in grado di cogliere le potenzialità insite nei Blockchain;
- ❖ **forme di insegnamento del design**, inteso come progettazione, in un quadro inter e transdisciplinare, facilitato dagli strumenti informatici per arrivare ad una co progettazione di servizi e dei territori da parte degli studenti.
- ❖ **piena integrazione** tra la dimensione digitale, la formazione tecnico-scientifica, la tutela e la valorizzazione del patrimonio culturale, così come previsto nei provvedimenti in corso per la cosiddetta '*Buona Scuola*' con particolare riferimento agli Istituti Tecnici Superiori (ITS) nel dominio delle DCH.
- ❖ **superamento delle barriere tra discipline** (da STEM a STHEAM= STEM+Humanities+Arts) e **rispetto del genere**, oltre che alle differenze di età, cultura, provenienza, abilità ecc. per un Nuovo Umanesimo (Indicazioni Nazionali 2012) e verso una '**cittadinanza del mondo**' consapevole, responsabile, attiva e perciò disponibile alla salvaguardia e alla valorizzazione dei patrimoni di cui dispone l'umanità (*Buona Scuola*, UN 17 SDG). L'inserimento trasversale

---

<sup>13</sup> si vedano in particolare l'art. 2 in cui si definisce una comunità patrimoniale come "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" e l'art. 13 in cui si auspica "l'inserimento della dimensione dell'eredità culturale in tutti i livelli di formazione, non necessariamente come argomento di studio specifico, ma come fonte feconda anche per altri ambiti di studio" + link alla Convenzione



del *mainstreaming* di genere in ogni ambito e attività consente, oltre alla partecipazione piena di studentesse e docenti, e l'educazione al rispetto (MIUR *Linee Guida* 2017), anche il superamento dei pregiudizi che ancora tengono lontane le giovani da studi e professioni in ambito scientifico-tecnologico privandole di punti di vista, capacità e competenze caratterizzate da creatività ed innovatività (*Agenda 2020 e 2030*). Questo è uno degli aspetti, se non addirittura uno dei GOALS, che caratterizzano il Piano ESS

- ❖ **Educazione allo Sviluppo Sostenibile (ESS). Educare allo sviluppo sostenibile vuol dire, individuare e definire i valori fondamentali della vita sulla Terra ed affrontare la complessità dei fenomeni e delle relazioni, attraverso l'interconnessione tra le dinamiche ambientali, sociali ed economiche.** È un processo che dura per tutta la vita, con un approccio olistico, che non si limita all'apprendimento "formale", ma si estende anche a quello non formale e informale.

L'obiettivo è educare le generazioni attuali e future ad una maniera diversa di vivere e di comportarsi nei confronti della natura, del consumo, dell'ecologia, dell'inquinamento e dell'intero patrimonio ambientale, architettonico, artistico, sociale e culturale. L'educazione allo sviluppo rappresenta lo "strumento didattico" ideale per alfabetizzare alla cittadinanza attiva nel contesto classe fino ad arrivare alla sensibilizzazione dei giovani nei confronti delle problematiche planetarie.

In tema di problematiche planetarie, risulta molto interessante un'affermazione di Edgar Morin, rilasciata in un'intervista filmata in Francia nel 2003 a cura di E. Paterlini, P. Nasutti, A. Corradini, dal titolo: **Educazione e globalizzazione. In un mondo che spinge a differenze e specializzazioni di saperi, la scuola può riuscire a ricomporre le conoscenze?**

E. Morin sosteneva: *"Ciò che manca al nostro sistema educativo è un insegnamento dedicato all'epoca planetaria che noi viviamo.....Nulla ci insegna lo stato del mondo in cui siamo"*.

Da questa affermazione si evince che, la grande colpa attribuita al sistema educativo consiste nell'estrema frammentarietà disciplinare, a cui fa seguito una totale assenza di metodologie didattiche, che favorisca la crescita di un adolescente che intravede un futuro con più minacce che speranze.

La definizione EDUCAZIONE ALLO SVILUPPO SOSTENIBILE è stata proposta dall'inglese Stephen Sterling: «indica un'educazione che, oltre ad assicurare un pieno sviluppo delle persone, le attrezza ad affrontare in modo critico e creativo le difficoltà e le sfide della vita e sostiene cambiamenti che portino ad una società migliore e ad un mondo più pacifico».

Calata nella fattispecie del mondo della scuola, quello dell'Educazione allo Sostenibilità è un processo che, nell'esaminare i rapporti e le dipendenze che esistono tra energia, ambiente, etica, sviluppo sociale, culturale ed economico, necessariamente deve prevedere l'interdisciplinarietà, con il coinvolgimento di tutti i saperi e di tutti i docenti.

Pertanto, a supporto del digitale, quale nuova dimensione dei sistemi relazionali e comunicativi, il sistema scolastico ed educativo deve rivedere l'impianto strutturale ed organizzativo dei saperi contenutistici, nonché dei ruoli attivi dei docenti, nel processo



formativo degli studenti, quali co-creatori del proprio futuro, in una logica di sviluppo sostenibile, incentivando e sostenendo l'interdisciplinarietà e la progettazione interdisciplinare, in una prospettiva di analisi e valutazione critica dei fenomeni che caratterizzano la realtà in cui viviamo.

- ❖ **sostegno** all'introduzione dell'***educazione al patrimonio culturale ed al paesaggio come materia curriculare nelle scuole superiori*** dal primo anno, correlata ai programmi di storia e geografia e al percorso di educazione alla cittadinanza e alla Costituzione (oggi Educazione civica), attraverso un percorso congiunto MI-MiBACT. Tale disciplina rappresenterebbe il superamento della visione eminentemente estetica del patrimonio culturale rappresentata attualmente dalla storia dell'arte, nella prospettiva di una visione olistica e inclusiva del patrimonio culturale materiale, immateriale e digitale, con conseguente aggiornamento nella formazione dei docenti e modifica delle indicazioni nazionali.

