



M.I.U.R.- U.S.R. per il LAZIO  
**ISTITUTO COMPRENSIVO “MARGHERITA HACK”**

Cod. Fisc. 95036980589 - RMIC8C200B Codice Univoco: **UFCWPW**  
Ambito Territoriale 14 – VIA B.BUOZZI,43 – 00034 COLLEFFERRO (ROMA)-Tel. 06/97305269– Fax 06/97200657  
e-mail: [rmic8c200b@pec.istruzione.it](mailto:rmic8c200b@pec.istruzione.it) - [rmic8c200b@istruzione.it](mailto:rmic8c200b@istruzione.it) - Sito Web [www.comprensivocolleferro1.it](http://www.comprensivocolleferro1.it)

Circolare N. 176

Colleferro, 11/02/2019

Ai docenti  
I.C. Margherita Hack

Oggetto: **#HackCultura2019. “Da un oggetto racconta la tua scuola”**

Si porta a conoscenza il progetto **“Da un oggetto racconta la tua scuola”**, primo passo verso la realizzazione di un museo digitale condiviso delle scuole italiane.

L'iniziativa rientra nell'ambito di **#HackCultura2019** (sfide creative sul patrimonio culturale per gli studenti delle scuole nella quarta edizione della **Settimana delle culture digitali “Antonio Ruberti”: 8-14 aprile 2019**) curata dalla rete Diculther e volta allo sviluppo di progetti digitali da parte degli studenti delle scuole italiane, per favorire nei giovani la conoscenza e la presa in carico del patrimonio culturale nazionale.

Il progetto, rivolto a tutti gli studenti delle scuole italiane di ogni ordine e grado, consiste nella realizzazione di una storia digitale che racconta un aspetto della propria scuola attraverso un oggetto simbolico che rappresenti una componente del patrimonio culturale della scuola stessa. Ogni storia associata a un oggetto presuppone un'attività di ricerca e di elaborazione creativa da parte degli studenti, con il coordinamento degli insegnanti. I risultati confluiranno nel Museo digitale delle scuole italiane.

La scadenza per l'iscrizione al progetto è il **31 Marzo 2019**.

**Alla presente si allega il bando del progetto.**

Il Dirigente Scolastico  
Dott.ssa Maria Giuffrè

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi  
dell'art. 3 comma 2 del D.Lgs n° 39/199

Seminario

**#HackCultura2019:**  
da un oggetto racconta la tua scuola

Roma, MuseEd  
26 gennaio 2019



**DigiCultHer**  
Digital Cultural Heritage School



## L'ICCU E LE INFRASTRUTTURE DIGITALI PER IL PATRIMONIO CULTURALE



**EDIT 16** <http://edit16.iccu.sbn.it>  
Censimento nazionale delle edizioni italiane del XVI sec.  
(68.564 record bibliografici, la base dati mette a disposizione collegamenti a 11.832 link a copie digitali; 68.500 immagini)



**MANUS** <http://manus.iccu.sbn.it>  
Censimento nazionale dei manoscritti delle biblioteche italiane  
(173.143 schede, 355 enti di conservazione e ricerca partecipanti, circa 32.000 immagini)

## L'ICCU E LE INFRASTRUTTURE DIGITALI PER IL PATRIMONIO CULTURALE



**SBN** Servizio Bibliotecario Nazionale  
<https://opac.sbn.it>  
(104 poli, 6.322 biblioteche, più di 17M di record bibliografici, 92M di localizzazioni)



**Internet Culturale**  
[www.internetculturale.it](http://www.internetculturale.it)  
La digital library delle biblioteche italiane (1 M record, 15 M oggetti digitali, 158 partner, 188 collezioni)

## L'ICCU E LE INFRASTRUTTURE DIGITALI PER IL PATRIMONIO CULTURALE



**14-18** Documenti e immagini della Grande Guerra  
<http://www.14-18.it>  
(620.000 oggetti digitali, 100 enti di conservazione e ricerca partecipanti)



## #HACKCULTURA2019

Iniziativa curata dalla rete Diculther volta allo sviluppo di progetti digitali da parte degli studenti delle scuole italiane per favorire nei giovani, in un'ottica di 'titolarità culturale', la conoscenza e la 'presa in carico' del patrimonio culturale nazionale.

## DICULTHER

### Digital Cultural Heritage and Humanities School

aggrega oltre sessanta organizzazioni tra università, enti di ricerca, scuole, istituti tecnici superiori, istituti di cultura, associazioni e imprese pubbliche e private

Obiettivo comune: far nascere un 'campus diffuso' in grado di attivare l'elaborazione di un'offerta formativa coordinata con il sistema nazionale per costruire il complesso delle competenze digitali indispensabile al confronto sempre più articolato ed eterogeneo con la *smart society*

## #HACKCULTURA2019

Settimana delle culture digitali Antonio Ruberti: 8-14 aprile 2019 (SCUO)  
Le scuole partecipanti potranno presentare i risultati ottenuti durante la quarta edizione della Settimana delle culture digitali "Antonio Ruberti" che si svolgerà dall'8 al 14 aprile 2019.

### SFIDA 1: Riuso di contenuti digitali aperti #imparaconEuropeana

#### SFIDA 2: Laboratori creativi di Umanesimo Solidale

#### SFIDA 3: Museo digitale delle scuole italiane

##### SFIDA 3.1 Da un oggetto racconta la tua scuola

##### SFIDA 3.2 Scopri il patrimonio della tua scuola

#### SFIDA 4: Eventi culturali 2019

##### SFIDA 4.1 Matera 2019 Capitale europea della Cultura

##### SFIDA 4.2 Leonardo Da Vinci

### 1 e 3.1: progetti ever-green

## DA UN OGGETTO RACCONTA LA TUA SCUOLA

Presupposto per avviare un Museo scolastico digitale

Patrimonio unico di persone, di storie, di edifici, di progetti, di documenti, di archivi, di biblioteche e di oggetti stratificatosi nel tempo: mobili, vecchi quaderni, registri, libri, fotografie, pagelle, strumenti e materiali didattici del passato, ognuno dei quali, da solo e nel complesso costituisce un grande tesoro che racconta una storia: la storia della didattica, la storia della scuola, la storia del territorio, la nostra storia, la nostra memoria.



## DA UN OGGETTO RACCONTA LA TUA SCUOLA

Poche sono le scuole che hanno valorizzato, anche **parzialmente**, questi patrimoni eccezionali, allestendo spazi museali stabili o temporanei.

**Beni invisibili**, quasi mai valorizzati, che non trovano una collocazione adeguata e che spesso sono conservati in magazzini chiusi al pubblico, scatoloni polverosi, scaffali e cassette inaccessibili, tutt'al più nella stanza del dirigente scolastico.

## DA UN OGGETTO RACCONTA LA TUA SCUOLA

Chi sarebbero i visitatori di questo museo scolastico digitale?

- La popolazione scolastica che all'interno di questo immenso museo, se ben organizzato, troverebbe una quantità infinita di materiali su cui impostare nuovi progetti didattici;
- gli studiosi e appassionati di storia locale;
- i giornalisti;
- gli storici;
- gli storici dell'arte;
- gli artigiani;
- le guide turistiche,
- gli studiosi di pedagogia
- ecc.

## DA UN OGGETTO RACCONTA LA TUA SCUOLA

Oggi, attraverso le tecnologie digitali, non è difficile ipotizzare la costruzione di un immenso museo scolastico digitale che raccolga al suo interno **una selezione di oggetti significativi di ogni scuola**: per la loro forma, per la loro complessità, per la storia a cui sono collegati, per le persone che li hanno utilizzati...



## DA UN OGGETTO RACCONTA LA TUA SCUOLA

In cosa consiste la sfida?

**Nella realizzazione di una storia digitale** che racconta un aspetto della propria scuola attraverso un oggetto simbolico che rappresenta una componente del patrimonio culturale della scuola stessa.

Ogni storia associata a un oggetto presuppone un'attività di ricerca, catalogazione ed elaborazione creativa da parte degli studenti, con il coordinamento degli insegnanti.

## DA UN OGGETTO RACCONTA LA TUA SCUOLA

### Chi può partecipare

Possono partecipare tutti gli studenti delle scuole italiane di ogni ordine e grado, è una iniziativa in cui tutti gli studenti a possono trovare, suddivisi in team, un'utile occasione per confrontarsi con il proprio Patrimonio Culturale.

## DA UN OGGETTO RACCONTA LA TUA SCUOLA

Come raccontare l'oggetto e inviare i materiali alla redazione del portale

Per ogni oggetto candidato, il proponente dovrà schedare l'oggetto compilando una serie di metadati (alcuni obbligatori, altri consigliati, altri a discrezione) e associare una narrazione rispettando una serie di requisiti tecnici.

Una volta terminata la schedatura dell'oggetto e creata la storia, i file andranno inviati alla redazione del portale: [musd.iccu@gmail.com](mailto:musd.iccu@gmail.com).

## DA UN OGGETTO RACCONTA LA TUA SCUOLA

### Come iscriversi?

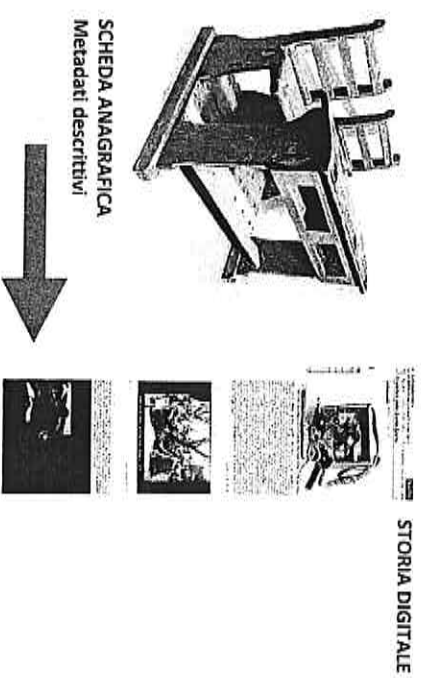
La classe partecipante sceglie l'oggetto (gli oggetti) da candidare alla sfida (nei limiti stabiliti dall'art. 70 della Legge 633/1941 sul diritto d'autore)

La classe partecipante si registra alla sfida attraverso il modulo disponibile al seguente

link: <https://goo.gl/forms/OHYSmWDaKCC2ivBE>

- Ogni scuola può partecipare con più classi.
- Ogni classe può partecipare con più oggetti.
- Uno stesso oggetto può essere candidato da classi diverse (infatti la narrazione di un oggetto può essere diversa se fatta da una classe di scuola primaria o secondaria)

## DA UN OGGETTO RACCONTA LA TUA SCUOLA



## DA UN OGGETTO RACCONTA LA TUA SCUOLA

### Licenze

La scuola e per conseguenza la classe deve essere consapevole che consegnando i contenuti prodotti al Museo scolastico digitale, il rilascio con una licenza aperta per favorirne la diffusione e la riusabilità.

**In particolare, i testi verranno rilasciati con licenza CC BY, le risorse digitali prodotte verranno rilasciate con licenza con una licenza CC, a scelta.**

Attraverso l'applicazione di tali licenze, la scuola è consapevole che i metadati descrittivi dell'oggetto digitale e l'icona dell'immagine raffigurante l'oggetto candidato potranno essere condivisi con aggregatori di risorse culturali italiani ed europei (es. Culturaitalia ed European).

## DA UN OGGETTO RACCONTA LA TUA SCUOLA

### Categorie di oggetti candidabili

- **Oggetti** (opera d'arte, strumento scientifico, strumento musicale, strumento didattico, oggetto di uso comune, oggetto d'arredo, vestiario, mobile, cimelio, premio, ecc.)
- **Fotografie** (positivo, negativo, album)
- **Grafica e cartografia** (cartolina, disegno, manifesto, carta geografica, stampa)
- **Documenti d'archivio** (lettera, diario, registro, diploma, circolare, documento d'archivio)
- **Stampati** (almanacco, calendario, libro, opuscolo, spartito musicale, foglio, volantino, periodico, giornale)
- **Registrazioni sonore** (spettacolo, intervista, canzone, brano musicale)
- **Filmati** (spettacolo, intervista, canzone, brano musicale, documentario, cortometraggio, film)

## DA UN OGGETTO RACCONTA LA TUA SCUOLA

### Pubblicazione dei materiali ricevuti sul portale

La redazione del portale provvederà a verificare i contenuti ricevuti e a pubblicarli sul portale. Nel caso di dubbi o metadati incompleti, verrà contattato il referente della classe per le opportune verifiche, integrazioni o correzioni.

La redazione del portale provvederà alla pubblicazione della scheda dell'oggetto e della relativa storia.

## DA UN OGGETTO RACCONTA LA TUA SCUOLA

### Requisiti tecnici per la scheda

Per ogni oggetto candidato a essere inserito nel Museo digitale delle scuole italiane va fornita un'immagine e una descrizione secondo lo schema di metadati richiesti.

### METADATI DESCRITTIVI RELATIVI AL SINGOLO OGGETTO CANDIDATO

Viene reso disponibile uno schema di metadati unico. In base alla categoria del bene candidato, viene fornito l'elenco dei metadati obbligatori e consigliati per ciascuna categoria.

In un secondo tempo, sarà cura della redazione arricchire semanticamente i metadati al fine di facilitare la ricerca dei dati nel museo digitale.

X - OBBLIGATORIO

XX - OBBLIGATORIO MA SOLO SE PRESENTE O DESUMIBILE

XXX - CONSIGLIATO

## DA UN OGGETTO RACCONTA LA TUA SCUOLA

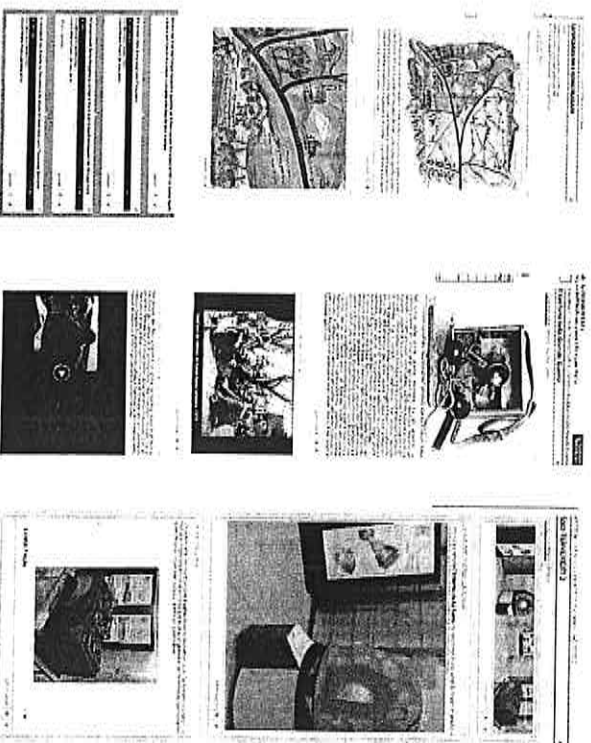
### Requisiti tecnici per la storia

La storia associata all'oggetto candidato sarà compatibile con il modulo Storyteller disponibile nel software MOVIO che gestisce il Museo scolastico delle scuole italiane.

L'articolazione della storia verrà trasmessa con un file Word + le risorse digitali associate.

La storia può essere raccontata attraverso una successione / alternanza di testi, immagini, gallerie fotografiche, video incorporati (pubblicati su un canale apposito di YouTube, audio).

METADATI	OGGETTI FOTOGRAFICI	CATEGORIE CARTOGRAFICA	DOCUMENTI D'ARCHIVIO	STAMPATI	REGISTRAZIONI	FILE AUDIO
Esra competitiva	X	X	X	X	X	X
Codice ente convenzionato	X	X	X	X	X	X
Altre schede	X	X	X	X	X	X
Area scolastico-campidano-archivio	X	X	X	X	X	X
Dati bibliografici / Documentazione di base	X	X	X	X	X	X
Tipologia	X	X	X	X	X	X
Luogo di conservazione oggetto analogico	X	X	X	X	X	X
Contenuto fotografico luogo di conservazione	X	X	X	X	X	X
Luogo di provenienza dell'oggetto analogico	X	X	X	X	X	X
Contenuto fotografico luogo di provenienza dell'oggetto analogico	X	X	X	X	X	X
Data di creazione / produzione dell'opera	X	X	X	X	X	X
Ambito culturale	X	X	X	X	X	X
Matrilinea	X	X	X	X	X	X
Tecnica	X	X	X	X	X	X
Dimensioni	X	X	X	X	X	X
Autore/i	X	X	X	X	X	X
Descrizione	X	X	X	X	X	X
Trascrizione	X	X	X	X	X	X
Nota Argomenti	X	X	X	X	X	X
Soggetto	X	X	X	X	X	X
Numero identificativo del bene	X	X	X	X	X	X
Numero file associato/i	X	X	X	X	X	X
Dimensione file associata/i	X	X	X	X	X	X
Numero file associato alla storia	X	X	X	X	X	X
Numero file associato alla storia	X	X	X	X	X	X
Presenza di foto associate al file	X	X	X	X	X	X



## DA UN OGGETTO RACCONTA LA TUA SCUOLA

<http://movio.beniculturalli.it/viccu/daunoggettoraccontatatuascuola/>

### LINEE GUIDA

CATEGORIE DI OGGETTI CANDIDABILI  
METADATI DESCRITTIVI RELATIVI AL SINGOLO OGGETTO  
CANDIDATO

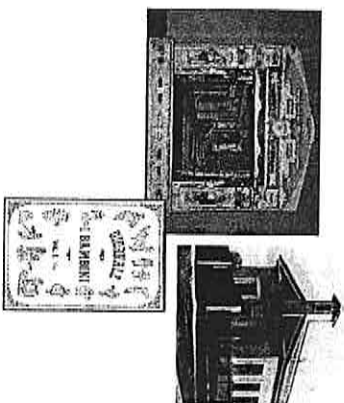
LINEE GUIDA PER CATEGORIE DI OGGETTI

LINEE GUIDA PER LA CREAZIONE DI UNA STORIA

LINEE GUIDA PER LA PREPARAZIONE DELLE RISORSE DIGITALI

## E SE NON AVETE UN OGGETTO DA CANDIDARE?

Adoptate un oggetto del Museo e fatelo descrivere e raccontare dai vostri alunni...



## DA UN OGGETTO RACCONTA LA TUA SCUOLA

Valore didattico

- Saper selezionare; esplorare l'ambiente scolastico per conoscerlo meglio.
- Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali, per una loro corretta fruizione e valorizzazione.
- Stabilire collegamenti tra le tradizioni culturali locali, nazionali ed internazionali.
- Riconoscere gli aspetti geografici, ecologici, territoriali dell'ambiente naturale ed antropico, le connessioni con le strutture demografiche, economiche, sociali, culturali e le trasformazioni intervenute nel corso del tempo.
- Apprendere a catalogare i beni nel rispetto degli standard terminologici

## DA UN OGGETTO RACCONTA LA TUA SCUOLA

Valore didattico

- Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana per raccontare gli oggetti e le storie ad essi associati
- Competenze matematiche per raccontare le storie legate a oggetti dalla valenza scientifica e tecnica.
- Utilizzare strumenti di comunicazione visiva e multimediale per produrre immagini, audio, video, gallerie fotografiche; apprendere le norme relative all'uso e riuso delle risorse digitali e saper applicare le licenze adeguate.
- Partecipare attivamente alle attività portando il proprio contributo personale. Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito.

## DA UN OGGETTO RACCONTA LA TUA SCUOLA

Assistenza

Per ogni dubbio, è attivo un servizio di help-desk alla mail: [musd.iccu@gmail.com](mailto:musd.iccu@gmail.com)

**Scadenza iscrizione alla sfida**

La scadenza per l'iscrizione alla sfida "Da un oggetto racconta la tua scuola" è il **31 marzo 2019**.



## **RICAPITOLANDO...**

### **Scadenza**

La scadenza per l'iscrizione alle due sfide è il **31 marzo 2019**, ma vi potete iscrivere **da subito**.

**HELP-DESK**

**Da un oggetto racconta la tua scuola**



**Maria Teresa Natale**

**[musd.iccu@gmail.com](mailto:musd.iccu@gmail.com)**