

## PATRIMONIO IN GIOCO (SEZIONE CON SCUOLE PRIMO CICLO)

### PERCHE':

La Fondazione Matera-Basilicata 2019 ha inserito nel dossier di candidatura la volontà di "rimuovere sistematicamente le barriere di accesso alla cultura" ricorrendo alle "nuove tecnologie e adottando licenze aperte per rendere culturalmente ed economicamente sostenibile un modello in cui la produzione culturale è diffusa, orizzontale, partecipata".

Tra le motivazioni per cui il Dossier è stato vincente, ricordiamo che "La giuria ha apprezzato la grande attenzione dedicata alla tecnologia digitale che nel 2019 sarà ancor più rilevante in ambito culturale e sociale di quanto non lo sia adesso. Il programma spazia da un canale TV online alla digitalizzazione di archivi di beni culturali fino all'insegnamento dei linguaggi di programmazione per i più giovani. Tutto ciò costituisce per una ECOC un approccio lungimirante ed innovativo".

### ANNO EUROPEO DEL PATRIMONIO

Il 2018 è l'anno europeo del Patrimonio Culturale. L'obiettivo è quello di incoraggiare il maggior numero di persone a scoprire e lasciarsi coinvolgere e rafforzare il senso di appartenenza a un comune spazio europeo consentendo ai cittadini di avvicinarsi e conoscere più a fondo il loro patrimonio culturale (materiale ed immateriale) nella ricchezza della sua diversità.

La Fondazione, nell'ambito dell'Anno Europeo del Patrimonio e di un protocollo d'intesa stipulato con il MIUR, in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale, intende promuovere un percorso di valorizzazione del patrimonio culturale rivolto alle scuole lucane del primo ciclo. In particolare saranno coinvolte 19 scuole di cui 14 primarie e 5 secondarie di I grado nella scoperta, in una nuova ottica, del concetto di "Patrimonio" rendendo più accessibile l'espressione nel suo più ampio significato. Il percorso si articolerà, tenendo conto delle diverse fasce scolastiche, rispettivamente nel seguente modo:

### IL PROGETTO

#### Coding

Le **Scuole primarie** selezionate individueranno una **classe IV** e faranno un percorso di approfondimento sul proprio territorio: **le donne che hanno fatto la storia del proprio territorio o i luoghi del paesaggio** soprattutto non noti, anche tramite l'uso di un software gratuito opensource molto utilizzato per lo sviluppo del Pensiero Computazionale e del

Coding, denominato SCRATCH (ideato dal MIT di Boston [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)). Le scuole realizzeranno un gioco in forma di cartone animato digitale sugli argomenti su citati, sviluppato in classe durante gli orari e percorsi educativi curricolari.

Le classi riceveranno 2 giornate di formazione sul Coding da parte di esperti individuati dalla Fondazione Matera-Basilicata 2019, di 3 ore ciascuna, e poi svilupperanno il percorso in autonomia con i propri insegnanti. I progetti saranno pubblicati sul sito di Scratch per permettere a chiunque il remix anche artistico, con licenza aperta.

## **Making**

Le **Scuole Secondarie di 1° grado**, individuata una **classe II** ciascuna, riprodurranno tramite una stampante 3D, oggetti identificativi del proprio territorio, **giocattoli poveri, utensili e attrezzi ormai desueti che potrebbero essere reimmaginati**.

Gli studenti ed i docenti riceveranno 4 giornate di formazione da parte di esperti dell'Open Design School, di circa 4 ore. Oltre che da personale esperto di Making, le Scuole riceveranno una formazione da parte di un artista individuato dalla Fondazione Matera 2019 che fornirà punti di vista inusuali per contaminare ed interpretare in una nuova ottica i manufatti digitali. I files della modellazione 3D saranno pubblicati in licenza e formato aperto sul catalogo open data della Fondazione per permettere il più ampio riuso e reinterpretazione, anche artistica, da parte di ogni utente della rete. La Fondazione darà una dotazione di 2000 euro a Scuola per l'acquisto della Stampante3D.

## **HACKATHON**

**Il 19 Novembre 2018**, le **19 classi** parteciperanno all'evento Anno Europeo del patrimonio organizzato dalla Fondazione Matera 2019 e promosso dal MiBact. I partecipanti saranno coinvolti in una grande maratona digitale (Hackathon) in cui insieme ad artisti, makers, e illustratori, raccoglieranno la sfida di rendere più accessibile il patrimonio culturale materiale ed immateriale attraverso le nuove tecnologie.

## **COME PARTECIPARE**

Le scuole primarie e secondarie della Basilicata possono partecipare compilando un modulo online a questo indirizzo: <http://bit.do/patrimonioingioco> entro il giorno **20 Aprile p.v.** Le scuole selezionate (14 primarie e 5 medie sull'intero territorio regionale) saranno comunicate **il giorno 24 Aprile p.v.**

**La selezione sarà effettuata da una commissione istituita ad hoc composta da Fondazione Matera-Basilicata 2019 eUSR Basilicata sulla base dei seguenti criteri:**

- **Distribuzione territoriale per ambito che tenga conto anche dei piccoli centri**
- **Creatività ed originalità della proposta progettuale**

**BUDGET “PATRIMONIO IN GIOCO”**

	<b>Costi totali</b>
Primaria	
Secondaria 1° Grado	
Secondaria 2° Grado	
Coders	6.300
Makers	6.000
Artista	4.500
Archivista	
Wikipedia	
Coordinamento progetto	10.000
Comunicazione (Grafica video)	5.000
Comunicazione (merchandising)	9.000
Hardware (Contributo alle scuole per Stampanti 3D)	10.000
Viaggi e trasferte	3.500
<b>Totale progetto</b>	<b>54.300</b>