



IMAGINE A DIGITAL MONUMENT

*You may say I'm a dreamer
But I'm not the only one
I hope some day you'll join us
And the world will be as one*



Vuoi dimostrare concretamente ai giovani il valore di **innovazione**, **creatività** e **arte** per il loro **futuro**?

Vuoi aiutare i ragazzi a imparare come trasformare i loro **sogni** in **progetti** di cambiamento reale?

Se sì, allora accompagnali nella creazione del primo **monumento digitale**, un **progetto generazionale** che servirà a tutti loro per comprendere meglio se stessi e come tramandare le proprie culture.

Immagina un mondo futuro la cui dimensione digitale sia popolata da monumenti che affascineranno i posteri come noi oggi siamo affascinati dalla Cappella Sistina o dal Colosseo. **Immagina** un mondo nel quale, interagendo con un monumento digitale, persone che vivranno fra 100 o 1.000 anni potranno comprendere i valori e le emozioni dei nostri tempi.

I **ragazzi** di oggi sono le prime generazioni nella storia dell'umanità ad avere l'opportunità di tramandare le proprie **culture digitali** attraverso monumenti anch'essi ovviamente digitali.

Avranno bisogno di tutto l'aiuto possibile.

Se ti stai chiedendo come puoi contribuire, è probabile che tu voglia la risposta a quattro domande:

1. Chi promuove l'iniziativa?
2. Perché proprio un monumento digitale?
3. Cosa devono fare i ragazzi in concreto?
4. Cosa devo fare io come docente in concreto?

1. Chi promuove l'iniziativa?

Il programma "*Immagina un Monumento Digitale*" è sostenuto da tre organizzazioni: gli *Stati Generali dell'Innovazione*, la *Digital Cultural Heritage, Arts & Humanities School* e la *Crowddreaming Academy*.

Gli [Stati Generali dell'Innovazione](#) sono una associazione no-profit la cui missione è promuovere progetti di aggregazione tra tutti coloro - individui e organizzazioni- che in Italia operano per far inserire nell'agenda politica a tutti i livelli innovazione, meritocrazia e giovani.

La [Digital Cultural Heritage, Arts & Humanities School](#) è una rete di oltre 50 organizzazioni (università, istituti culturali, centri di ricerca, associazioni, imprese) che opera per promuovere lo sviluppo interdisciplinare delle competenze digitali nel settore del patrimonio culturale, delle arti e delle scienze umanistiche.

La [Crowddreaming Academy](#) è una nascente **community peer-to-peer** di volontari, "*sognatori professionisti*" ben consapevoli che i sogni sono i semi dell'innovazione e del cambiamento, ma non germogliano da soli. Servono competenze professionali interdisciplinari per trasformare i sogni in storie condivise e le storie condivise in progetti di innovazione a beneficio della comunità. La community si propone come luogo di progettazione cooperativa e condivisione di conoscenze tra professionisti della educazione e delle discipline più disparate, tutti però accomunati dalla volontà di condividere con i ragazzi le esperienze maturate. L'iniziativa nasce su stimolo degli Stati Generali dell'Innovazione e della Digital Cultural Heritage, Arts & Humanities School, ma è da essi totalmente indipendente.

2. Perché proprio un monumento digitale?

Un monumento - che sia fatto di bit o di pietra - viene creato da una comunità per trasmettere alle generazioni successive un messaggio che ritiene vitale, sottolineandone il valore attraverso una imponenza e qualità artistica tale da emozionare chi lo veda e imprimerlo indelebilmente nella sua memoria. Messaggio più emozione. Come ogni grande storia.

La peculiarità di un monumento digitale sta nel non essere un oggetto fatto per sfidare le ingiurie del tempo, ma un processo ricorsivo, ideato per reiterarsi a ogni generazione adattandosi al contesto nella sua forma, ma mantenendo il più possibile inalterati nel tempo il proprio messaggio e la propria capacità di emozionare.

Coinvolgere i ragazzi in questo processo permette loro di:

1. **riconoscersi come individui in una comunità** contribuendo alla creazione di un messaggio comune e condiviso da tramandare;
2. **sviluppare competenze** e abilità digitali e sociali, ma anche imprenditoriali per dare forma monumentale al messaggio in maniera che impressioni e sia ritrasmesse;
3. **capire** che ciascuno di loro nel suo piccolo ha la **opportunità**, ma anche e soprattutto la **responsabilità** di contribuire a far accadere qualcosa di grande. Michelangelo non ha dipinto la Cappella Sistina da solo. Se gli affreschi sono ancora a disposizione di tutti per essere ammirati dopo 500 anni, il merito è anche dei bravi ignoti artigiani che hanno steso magistralmente l'intonaco sul quale Michelangelo ha dipinto. Operazione che egli non avrebbe saputo compiere altrettanto bene.

3. Cosa devono fare i ragazzi in concreto?

Quanto segue si declina insieme agli insegnanti in maniera molto diversa secondo l'età e il percorso di studi, ma ogni anno si ripetono quattro passaggi fondamentali:

1. I ragazzi rispondono al seguente **quesito identitario**: "Perché è ancora rilevante essere Italiani nella Società Globale? Cosa possiamo offrire di unico al mondo in virtù della nostra cultura?". La risposta avviene sotto forma di una **breve storia digitale** originale che può essere un fumetto, un video, una immagine, un racconto, ma anche uno "spot" del prodotto di una impresa virtuale del settore

culturale. La storia viene presentata alla *Crowddreaming Academy* entro l'inizio della Primavera per essere valutata dai *Decani* delle *Case* da cui l'Accademia è composta. Al termine della valutazione si tiene una cerimonia pubblica nella quale i *Decani* a rotazione chiamano nella propria *Casa* gli autori di tutte le storie ritenute valide, premiando i migliori. In questa maniera le *Case* accolgono nella community come "apprendisti" i ragazzi, i cui talenti ritengono più adatti al compito che ciascuna di esse deve svolgere per edificare il monumento digitale. Quest'anno la consegna dei lavori deve avvenire entro il 18 Marzo 2016, mentre la cerimonia si terrà il 10 Aprile durante la prima *Settimana delle Culture Digitali*.

2. Fino a conclusione dell'anno scolastico i ragazzi assistono insieme ai propri insegnanti le *Case* nell'**integrazione** delle loro storie nel **Monumento Digitale**, apprendendo il procedimento.
3. A inizio del nuovo anno scolastico i ragazzi partecipano alla cerimonia on-line di **inaugurazione** del Monumento Digitale e vedono il risultato dei loro sforzi esibito a turisti di tutto il mondo in località di grande richiamo.
4. Si ripete il ciclo con i ragazzi chiamati a migliorare e ampliare quanto già fatto da essi stessi o dai loro predecessori. I ragazzi più grandi sono invitati a proporsi come facilitatori per le classi che li seguiranno, entrando a pieno titolo nella community della *Crowddreaming Academy*.

4. Cosa devo fare io come docente in concreto?

1. Unisciti alla [Crowddreaming Academy](http://crowddreaming.academy). Mai come in questo caso **l'unione fa la forza**: quando si provano strade nuove da soli si combatte contro i mulini a vento e alla lunga si perde. Insieme si innova, se si è abbastanza a condividere lo stesso sogno... e a suddividere il lavoro in maniera da rendere lo sforzo sostenibile.
2. Visita la sezione del concorso "*Crowddreaming: i giovani cocreano cultura digitale*". È la parte del programma riservata alle **scuole**. Troverai la modulistica per aderire, il regolamento, la circolare ministeriale e le F.A.Q..
3. Visita la sezione "Immagina un Monumento Digitale" sul sito. Contiene la *guida operativa* e la *cassetta degli attrezzi* per la creazione di un monumento digitale. Al momento contiene le poche e semplici informazioni necessarie per avviare il cammino. Uno degli scopi principali del progetto è **coprogettare** insieme dal basso un modello non astratto sulla base delle competenze ed esperienze di tutti.

Il progetto prevede una fase di lancio articolata su due iterazioni imperniatae sugli anni scolastici. Il primo ciclo 2015/16 è la fase di espansione creativa nella quale far emergere idee da sintetizzare in un modello. Il secondo ciclo 2016/17 prevede il test sul campo della prima istanza del modello.

4. **Scegli un format** per la storia tra quelli suggeriti o proponine uno tu: va tutto bene purché in un formato digitale aperto o di uso comune. Aiuta i ragazzi a creare la loro storia. Se vuoi, può essere il risultato di un lavoro di analisi dell'offerta culturale territoriale all'interno delle attività per l'alternanza scuola-lavoro.
5. Aiuta i ragazzi a **inserirsi nella community** della Crowddreaming Academy mentre si integrano le loro storie nel monumento digitale. È una attività che si può svolgere da Aprile alla fine dell'anno scolastico, ma l'auspicio è che sia tu che gli studenti vi divertiate abbastanza da decidere di partecipare alla vita della community indipendentemente dagli obblighi lavorativi o di studio.
6. **Contribuisci alla sintesi delle idee** e delle esperienze emerse in un modello operativo e proponilo al tuo istituto per la pianificazione delle attività 2016/17 e successive.

Per maggiori informazioni fai riferimento ai siti della [Crowddreaming Academy](#), della [Digital Cultural Heritage, Arts & Humanities School](#) o degli [Stati Generali dell'Innovazione](#). Oppure seguici su [Facebook](#) o [Twitter](#).