

Educazione al patrimonio e media literacy: analisi di pratiche di digitalizzazione

Heritage education and media literacy Analysis of digitization practices

Abstract

Il dibattito scientifico evidenzia come l'era dei media digitali abbia trasformato le pratiche di educazione al patrimonio, trasformando il bene culturale in un testo ibrido che unisce e racconta storie in contesti mai esplorati prima, attraverso un continuum di elementi tangibili e intangibili legati nel tempo e nello spazio. Il presente contributo ferma l'attenzione sul processo di (ri)elaborazione del patrimonio in una prospettiva di new media literacy e propone come caso di studio un percorso laboratoriale che prevede, partendo da un'esperienza di site-specific, la creazione di un patrimonio digitale inedito.

Parole chiave

Patrimonio digitale, New media, Formazione, Partecipazione.

Abstract

The scientific debate highlights how the era of digital media has transformed heritage education practices, transforming cultural heritage into a hybrid text that unites and tells stories in contexts never explored before, through a continuum of tangible and intangible elements linked over time and in space. The present contribution focuses attention on the process of (re)elaboration of the heritage in a perspective of new media literacy and proposes as a case study a laboratory path which foresees, starting from a site-specific experience, the creation of an unreleased digital.

Keywords

Digital heritage, New media, Education, Participation.

Un'ampia letteratura scientifica riconosce al patrimonio culturale un ruolo strategico in ambito formativo (Loo & Loo, 2021; Borgia, Di Bernardo & Occorsio, 2019; Luigini & Panciroli, 2018; De Troyer, 2005). Nello specifico, si evidenzia come le tecnologie digitali assolvano a una funzione importante in relazione al processo di partecipazione (Giglietto et al. 2019), rappresentazione (Casonato, 2022) e ricreazione del patrimonio (Vrettakis, et al., 2019), soprattutto da parte delle giovani generazioni. Jenkins (2014) a questo proposito parla di culture partecipative che si sviluppano nello spazio aperto della rete grazie agli strumenti web e social networking con l'obiettivo di favorire l'espressione artistica e l'impegno civico promuovendo il senso di appartenenza. Rispetto al quadro finora descritto, si può riconoscere come l'avvento dei media digitali e sociali abbia offerto un cambio di prospettiva, soprattutto nelle modalità con cui comunichiamo, produciamo contenuti culturali ed «esprimiamo le nostre identità» (Rivoltella, 2014). Questi aspetti assumono particolare rilevanza quando le comunità dialogano con i luoghi dell'arte e del patrimonio culturale attraverso la ricerca, l'osservazione e l'interpretazione, avviando un processo conoscitivo autentico. In tal senso, l'oggetto-bene culturale diventa un testo capace di combinare e narrare storie e contesti inediti (Panciroli, 2016) che trovano negli ambienti digitali uno spazio potenziale di sviluppo e di co-costruzione. Gli ambienti digitali permettono al soggetto non solo di accedere a un livello informativo con gradi differenti di approfondimento, ma anche di sperimentare e creare significati originali con un'attenzione specifica alla natura processuale dell'esperienza. Si vengono così a creare connessioni significative tra il patrimonio e gli attori coinvolti in una "dimensione spaziale ibrida di prossimità fisica e metaforica" (Lupo, 2021). Infatti, l'approccio ecosistemico all'arte e al patrimonio porta a un intreccio sempre più naturale tra ambienti fisico-digitali e media differenti all'interno di un nuovo spazio fluido, caratterizzato da un continuum inscindibile di elementi materiali e immateriali estesi e connessi nel tempo e nello spazio. Molte tecnologie oggi garantiscono a più soggetti di collaborare e di costruire artefatti in grado di dialogare in un sistema condiviso. In questo modo, la fruizione e l'esperienza del patrimonio si trasformano, divenendo movimento e transito fra i vari elementi del sistema stesso (Rossi, 2010). Questo significa che, ad esempio, quando l'output di un'attività è la produzione di un'opera tangibile, questo porta con sé una serie di connessioni visibili e invisibili con altri elementi dell'esperienza che costituiscono l'effettivo valore aggiunto di quel prodotto. Si vengono così a creare nuovi modi di relazionarsi e connettersi con il patrimonio. In questo continuum fisico-digitale, si innova l'esperienza di fruizione del soggetto, così come l'esperienza di progettazione educativa con il patrimonio, attraverso la co-creazione di narrazioni aumentate, pratiche partecipative, nonché pratiche performative di interpretazione e rielaborazione creativa del patrimonio culturale.

QUALI COMPETENZE PER L'ACCESSO E LA VALUTAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE NELLA TRANSIZIONE DIGITALE?

A fronte delle questioni sopracitate, l'accesso alle informazioni presenti sia nel patrimonio fisico che in quello digitale è fondamentale per consentire che le informazioni sul patrimonio culturale fruibili nel mondo fisico siano accessibili anche in contesti digitali, con l'obiettivo di consentire a molti la possibilità di poterne valutare qualità e affidabilità delle informazioni in esso presenti.

Da qualche anno al fine di supportare tale processo, diversi produttori di software, tool ed app sperimentano forme per mantenere alti questi standard. Spesso però quel che si sottovaluta è la necessità

- lato fruitore - del possesso di alcune specifiche competenze per esperire in modo autonomo e consapevole il patrimonio culturale *digitalizzato*: competenza nella gestione delle informazioni e dei dati, ma anche per tutelare la propria privacy e proteggere i propri dati personali (Lai & Turker, 2019). Una riflessione critica per la fruizione consapevole del patrimonio culturale anche in contesti online, ci spinge a chiedere un supporto ai new media studies, intesi come evoluzione del framework della media literacy, ovvero l'insieme di capacità di comprendere e utilizzare i nuovi media in modo efficace e responsabile (Dovey e Kennedy, 2006). Questi includono le capacità di analizzare e valutare le informazioni presenti nei nuovi media, nonché di utilizzare strumenti e tecnologie digitali per creare contenuti originali. La *New Media Literacy* si concentra quindi sulla capacità pratica di utilizzare tali competenze in modo efficace e critico attraverso un processo di evoluzione rispetto alla natura ed al contesto culturale in cui i media studies emergono (Rivoltella, 2019).. Nella tabella 1 si evidenzia come il cittadino del XX secolo nei contesti del web 1.0 e 2.0 fosse chiamato ad essere un fruitore che osserva qualcosa e sta di fronte ad un oggetto mediale, oggi invece immerso in un contesto in cui agisce e partecipa (Parmigiani, 2019).

Tabella 1 -Media studies e new media studies a confronto. Adattato a Parmigiani (p.168, 2019)

Media Studies	New Media Studies
Gli effetti della tecnologia sono socialmente determinanti	La natura della società è tecnologicamente determinata
Pubblico attivo	Utenti interattivi
Interpretazione	Esperienza
Spettatori	Immersione
Rappresentazione	Simulazione
Media centralizzati	Media ubiquitari
Consumatori	Partecipante/Co-creatore
Lavoro	Gioco

La *media literacy* e la *new media literacy* svolgono un ruolo fondamentale nell'analisi delle competenze richieste per la gestione del patrimonio digitale. In particolare, la *media literacy*, definita da Potter (2013) come la capacità di accedere, analizzare, valutare e creare messaggi in una varietà di forme, è competenza fondamentale per la comprensione delle informazioni presenti nei media, inclusi quelli digitali, e per la valutazione della loro attendibilità e credibilità. Con la sua *funzione di decodifica* si riconduce all'insieme delle competenze necessarie per accedere, analizzare, valutare e produrre contenuti mediati, mentre nella *new media literacy*, con funzione di *codifica*, ci si riferisce alle competenze richieste per l'elaborazione, l'organizzazione e la produzione di contenuti multimediali interattivi. (Rivoltella, 2021) Le competenze su cui gli studi di *media* e *new media literacy* fanno leva trovano corrispondenza in nuove piste didattiche che la scuola deve intraprendere. Tali framework vanno ben oltre alle piste definite da riferimenti come Digicomp o dell'educazione Civico-digitale del

MIUR (2020). Nel nostro Paese si assiste infatti ad un ricorso alla competenza digitale come una sorta di competenza cognitiva da incasellare in check-list da spuntare e relegare a progetti spot-on cui è previsto l'uso dei dispositivi o ambienti digitali. A partire da questo scenario occorre immaginare un quadro per la definizione e la pratica digitale e, a nostro avviso, questo quadro di competenza digitale può essere organizzato attorno a tre dimensioni; ognuno di essi tiene conto della consapevolezza di una certa attenzione, della comparsa di nuovi "diritti", dello sviluppo di determinate abilità (Valgolio, 2021; Rivoltella, 2022):

- La dimensione *critica*
- La dimensione *etica*
- La dimensione *estetica*

La prima, la dimensione critica, riguarda la capacità di analizzare in modo critico le informazioni presenti nel contesto digitale, di valutare la loro affidabilità e di comprendere le fonti e le modalità di produzione delle informazioni stesse. Questa competenza è quella tradizionale della Media literacy, in quanto rappresenta la decodifica dei linguaggi e alla quale si aggiunge quella dei dati e degli algoritmi. Raccoglie le competenze del saper analizzare i contenuti, saper ricercare e vagliare le fonti, saper proteggere i propri dati. La seconda, la dimensione etica, riguarda la consapevolezza dell'impatto etico e sociale delle proprie azioni online. Ciò significa essere in grado di comprendere le conseguenze delle proprie azioni, di rispettare la privacy e la proprietà intellettuale, di evitare il cyberbullismo e di promuovere comportamenti online responsabili e rispettosi. La terza, la dimensione estetica, riguarda la capacità di apprezzare e utilizzare in modo consapevole le forme espressive e artistiche presenti nel contesto digitale, come ad esempio le immagini, i suoni e i video. Questa competenza riguarda la capacità di comunicare in modo efficace attraverso i mezzi digitali, di esplorare nuove forme di espressione e di comprendere il valore estetico delle opere digitali.

IL DIGITAL HERITAGE-MAKING COME PRATICA FORMATIVA

Nell'anno accademico 2021-22, è stato proposto un percorso laboratoriale legato all'insegnamento di iconografia e iconologia, all'interno del corso di laurea magistrale a ciclo unico di Scienze della Formazione Primaria dell'Università di Bologna, incentrato sull'acquisizione di competenze riconducibili alla dimensione estetica attraverso un lavoro di digital heritage-making. Ogni laboratorio di 8 ore, frequentato da circa 30 studenti, ha previsto una parte di attività sviluppate in presenza (2 incontri da 4 ore) e una parte di attività sviluppate a distanza. L'obiettivo del percorso laboratoriale è stato quello di promuovere l'educazione al patrimonio culturale in una prospettiva di new media literacy con un riferimento specifico alla dimensione dell'autorialità e a pratiche formative di digital heritage-making. Nello specifico, il percorso ha previsto le seguenti fasi di lavoro:

1. brainstorming e discussione a grande gruppo sul concetto di media literacy e di patrimonio digitale partendo da alcuni materiali stimolo;
2. riflessione a piccoli gruppi su un tema assegnato, riguardante nello specifico l'emergenza sanitaria da Covid, da rielaborare in riferimento alle proprie esperienze e ai dati acquisiti tramite ricerca su dispositivi mobili;
3. progettazione, da parte di un ogni singolo gruppo, di una mini-opera site-specific (Stauffer, 2019) su uno o più significati emersi dalla riflessione sviluppata nella fase precedente;
4. attribuzione a ogni membro del gruppo di un ruolo (responsabile dell'organizzazione del setting, del reperimento dei materiali, degli scatti fotografici o produzioni video, della stesura della descrizione);

5. realizzazione del proprio site-specific mediante la ricerca, selezione e utilizzo di oggetti personali o materiali presenti in aula, desemantizzati e risemantizzati, decodificati e ricodificati attraverso la ricollocazione in un nuovo contesto;
6. conversione dell'intervento site-specific in patrimonio digitale (scatto fotografico o prodotto audiovisivo) secondo una logica di new media literacy;
7. lettura del proprio prodotto attraverso un processo di verbalizzazione che si sviluppa su entrambi i piani denotativo e connotativo (figg. 1-2);
8. presentazione a gruppo e debriefing finale.

Al termine del percorso, è stato somministrato un questionario di raccolta feedback in cui studentesse e studenti hanno sottolineato (97%) la significatività dell'esperienza sviluppata nel ruolo di partecipanti/co-creatori di un patrimonio digitale inedito. Il 3% pur percependone le potenzialità, ha ammesso di sentirsi inadeguato all'utilizzo dei media digitali. Il riferimento, nello specifico, è all'acquisizione e implementazione di quelle competenze richieste per l'elaborazione, l'organizzazione e la produzione di contenuti digitali.

L'analisi qualitativa degli output ha evidenziato come gli studenti abbiano lavorato sulla dimensione estetica della competenza digitale, con un'attenzione particolare rivolta all'uso, realizzazione ed elaborazione di immagini e prodotti audiovisivi, esplorando così nuove forme espressive confluite poi nella creazione di artefatti digitali dai contenuti inediti e originali. Nello specifico, le immagini così come le produzioni audiovisive rappresentano situazioni del mondo reale, elaborate in modo da restituire un personale punto di vista: ritagliate per evidenziare il primo piano del soggetto; ingrandite in alcune loro parti per mostrare particolari altrimenti trascurati; estrapolate dai loro contesti, montate con altre immagini andando a evidenziare legami non previsti. In particolare, qui il concetto di patrimonio ha sotteso un atto di condivisione e selezione di idee, di co-creazione e comunicazione partecipativa secondo un percorso di digital heritage making che ha portato gli studenti a testare e a implementare nella logica di peer education le proprie competenze. Questo percorso ha arricchito l'attività di costruzione di significati, consentendo di partecipare in forma collaborativa a un ambiente mediale ricco (Pancirolli, Macaudo & Corazza, 2020). È quindi in questo contesto rinnovato che



Fig. 1 - La libertà ritrovata – Output finale del percorso laboratoriale¹.

Fig. 2 - Vitali Dad - Output finale del percorso laboratoriale².



gli strumenti e gli ambienti digitali contribuiscono a ridefinire il ruolo dei giovani che da spettatori passivi, orientati alla sola osservazione e fruizione degli oggetti culturali, diventano protagonisti attivi, secondo un fare esplorativo e creativo.

CONCLUSIONI

L'esperienza proposta ha messo in evidenza come la new media literacy si configuri come framework fondamentale per la progettazione educativa nei contesti del patrimonio culturale (Copeland, 2006). La possibilità, infatti, di interpretare e (ri)elaborare in modo personalizzato il patrimonio presuppone un'attività di progettazione (Panciroli & Macaudo, 2022) finalizzata alla realizzazione di percorsi educativi che si caratterizzano per una continua ricorsività tra reale e digitale e che propongono un nuovo approccio ai new media. "La rilettura educativa porta ad analizzare l'identità dei media come un processo graduale di individuazione, che si costituisce nel tempo, senza mai essere definitivo, attraverso un incrocio tra pratiche discorsive, iconiche, sonore, simboliche e forme di embodiment" (Rivoltella & Panciroli, 2021, p. 92). In questo senso, gli ambienti sia fisici che tecnologici sono diventati spazi di produzione creativa in cui i giovani hanno re-immaginato e ricreato i patrimoni della vita quotidiana convertendoli in patrimoni digitali, secondo un'idea di cittadinanza attiva volta alla formazione di un cittadino critico, partecipe e attento al bene culturale, in grado di utilizzare consapevolmente le forme espressive e artistiche presenti nel contesto digitale e di esplorarne di nuove.

CREDITI

Gli autori condividono concettualizzazione e impostazione metodologica del contributo. Nello specifico, Chiara Panciroli ha scritto il §1, Salvatore Messina il §2 e Anita Macaudo il §3. Le conclusioni sono state condivise da tutti gli autori. Revisione e supervisione scientifica sono di Chiara Panciroli.

NOTE

1. Di seguito, viene riportato il testo che descrive il processo e il prodotto creativo elaborato dal gruppo di lavoro: "La foto rappresenta il periodo di post emergenza epidemiologica che vede

bambini tornare a giocare in spazi esterni ma che al contempo ci costringe ad avere memoria del passato.

L'uso di elementi significativi del periodo pandemico associati a elementi naturali sottolineano l'importanza dello stare fuori all'aria aperta. In particolare, la mascherina azzurra richiama la luminosità e serenità del cielo".

2. Di seguito viene riportato il testo che descrive il processo e il prodotto creativo elaborato dal gruppo di lavoro: "Ripensando alla Dad che vede alunni e insegnanti comunicare e svolgere le loro attività dietro ad uno schermo, abbiamo realizzato un'opera incentrata sulla creatività dei bambini nonostante la solitudine e la distanza dovute al periodo pandemico. Abbiamo scelto il simbolo del mandala per sottolineare l'importanza di una riflessione interiore che reinterpreti il difficile periodo in un'ottica positiva. Il Mandala è stato creato utilizzando materiali naturali vivi e di quotidiana reperibilità, che sbocciano letteralmente sopra lo schermo del pc spento, rimarcando la contrapposizione tra il freddo distacco del digitale e la vitalità della natura, simbolo della creatività dei bambini".

REFERENCES

Borgia, E., Di Berardo, M., & Occorsio, S. (2019). Intorno all'educazione al patrimonio culturale. In Direzione Generale Educazione e Ricerca - MiBACT (Ed.), *Note per l'Educazione al Patrimonio culturale* (p.XX-XX). Roma.

Casonato, C. (2022). Cultural Heritage Education: A Matter of Representation. In C. Casonato, & B. Bonfantini (Eds.), *Cultural Heritage Education in the Everyday Landscape. School, Citizenship, Space, and Representation* (pp. 259-285). Cham: Springer.

Copeland, T. (2006). *European Democratic Citizenship, Heritage Education and Identity*. Strasbourg: Council of Europe Publishing.

De Troyer, V. (Ed.). (2005). *Hereduc. Heritage Education in the classroom. A Practical Manual for Teachers*. Antwerpen-Apeldoorn: Garant.

Dovey, J., & Kennedy, H. (2006). *Game Culture*. New York: Open University Press.

European Commission. (2010). *Digital Competence Framework for Citizens*. Retrieved 6, Jun, 2023 from: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/1a8b2c13-4e38-4f4b-b6f4-b0c20e4d8fc4>

Giglietto, D., Ciolfi, L., Claisse, C., Lockley, E. (2019). Bridging cultural heritage and communities through digital technologies: Understanding perspectives and challenges. In F. Čech, & H. Tellioglu (Eds.), *C&T '19: Proceedings of the 9th International Conference on Communities & Technologies - Transforming Communities* (pp. 81-91). New York: ACM. DOI: 10.1145/3328320.3328386

Jenkins, H. (2014). *Cultura convergente*. Pisa IT: Maggioli.

Lai, K.W., & Turker, E. (2019). Digital media literacy and social networking sites: Exploring undergraduate students' competencies, attitudes and behaviours. *Journal of Librarianship and Information Science*, 51(2), 418-430. Retrieved 6, Jun, 2023 from <https://doi.org/10.1177/0961000617723851>

Loo, F.Y., & Loo, F.C. (2021). The importance of a cultural-embedded

learning model: raising awareness of cultural heritage. In L. Gómez Chova, A. López Martínez, & I. Candel Torres (Eds.), *INTED2021 Proceedings*, (pp. 308-316). Valencia: IATED Academy.

Luigini, A., & Panciroli, C. (Eds.). (2018). *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio*. Milano: FrancoAngeli.

Lupo, E. (2021). Design e innovazione del patrimonio culturale. Connessioni phygital per un Patrimonio di prossimità. *AGATHÓN – International Journal of Architecture, Art and Design*, 10, 186-199.

Panciroli, C. (2016). *Le professionalità educative tra scuola e musei: esperienze e metodi nell'arte*. Milano: Edizioni Angelo Guerini e Associati spa.

Panciroli, C., & Macaуда, A. (2022). Digital Participation in Community Life: How Young People Communicate Heritage. In C. Casonato, & B. Bonfantini (Eds.), *Cultural Heritage Education in the Everyday Landscape. School, Citizenship, Space, and Representation* (pp. 129-146). Cham: Springer.

Panciroli, C., Macaуда, A., & Corazza, L. (2020). Costruire relazioni di conoscenza attraverso artefatti digitali. In C. Panciroli (Ed.), *Animazione digitale per la didattica* (pp. 37 – 49). Milano: FrancoAngeli.

Parmigiani, D. (2019). Progettazione di percorsi di Media Education. In P.C. Rivoltella, & P.G. Rossi (Eds.), *Tecnologie per l'educazione* (pp.168-179). Pearson.

Potter, W.J. (2013). Review of Literature on Media Literacy. *Sociology Compass*, 7(6), 413-435.

Rivoltella, P.C., (2014). *La previsione. Neuroscienze, apprendimento, didattica*. Brescia: Editrice La Scuola.

Rivoltella, P. C. (2019). Media and New Media Literacy: An Overview. *Journal of e-Learning and Knowledge Society*, 15(2), 11-21. DOI: 10.20368/1971-8829/1534

Rivoltella, P.C. (2021). *Nuovi alfabeti*. Brescia: Scholé.

Rivoltella, P.C. (2022). Educating to Digital Citizenship: conceptual development and a framework proposal. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 18(3), 52-57.

Rivoltella, P.C., & Panciroli, C. (2021). Visual Media Education. Audiovisivi e formazione nella società postmediale. *Sociologia della Comunicazione*, 62, 87-104.

Rossi, P.G. (2010). *Tecnologia e costruzione di mondi: post-costruttivismo, linguaggi e ambienti di apprendimento*. Roma: Armando.

Valgolio, E. (2021). Competenza digitale: Uno strumento per il curricolo della Media Literacy Education (MLE). *Essere A Scuola*, 4, 58-64.

Vrettakis, E., Kourtis, V., Katifori, A., Karvounis, M., Lougiakis, C., & Ioannidis, Y. (2019). Narralive – Creating and experiencing mobile digital storytelling in cultural heritage. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 19, 1-10. DOI: 10.1016/j.daach.2019.e00114