

SISTEMI DIGITALI PER I BENI CULTURALI: DALLE PIATTAFORME DIDATTICHE ALLA CREAZIONE DI UN'APPLICAZIONE MOBILE PER LA CONOSCENZA, LA VALORIZZAZIONE E LA FRUIZIONE CONSAPEVOLE DEL PATRIMONIO STORICO ARTISTICO



D³SP&C
Dipartimento di Scienze del Patrimonio Culturale

Annabella Esposito (annesposito@unisa.it)
Ciclo XXXVII, Curriculum «Storia dell'arte, estetica e linguaggi dell'immagine»
Tutor: prof.ssa Antonella Trotta

MM
Dottorato in
Metodi e Metodologie
della ricerca archeologica
e storico-artistica



ABSTRACT

La ricerca, in linea con gli indirizzi nazionali ed europei, vuole riconoscere all'educazione al patrimonio la finalità di orientare il cambiamento della società e della cultura attraverso iniziative orientate allo sviluppo sostenibile di territori e comunità e alla cittadinanza digitale.

Il progetto, partendo dal confronto tra dati, ha la finalità di incoraggiare una maggiore partecipazione delle giovani generazioni al patrimonio storico artistico attraverso modalità innovative che favoriscono la conoscenza, la valorizzazione e la fruizione consapevole, in una prospettiva di collaborazione tra Scuola, Università e Imprese.

METODOLOGIA

Lo studio, che si inserisce nel filone di ricerche scientifiche inerenti la didattica della storia dell'arte, si caratterizza per un approccio multidisciplinare e tiene insieme gli strumenti delle scienze pedagogiche, socio-antropologiche, i saperi storico-artistici e delle tecnologie digitali. Il campo di ricerca è ripartito in due settori fortemente intrecciati: la ricerca didattica teorica e la ricerca didattica applicata.

OBIETTIVI

Proporre, in assenza di studi sistematici sulla didattica della storia dell'arte nell'era digitale:

- una riflessione su metodi, contenuti e strumenti messi in campo in Italia e in Europa per l'educazione al patrimonio;
- un'analisi di buone pratiche e di opportunità offerte dagli ambienti digitali per l'educazione al patrimonio, in particolare piattaforme didattiche per lo studio e per la conoscenza della storia dell'arte;
- contribuire allo sviluppo di un prodotto digitale, in collaborazione attiva con il mondo delle imprese che, sempre più numerose nel campo dell'ICT, hanno definito nella loro mission la messa a punto di strumenti per la valorizzazione e la fruizione del patrimonio culturale.

FASI DELLA RICERCA

La prima fase della ricerca si è focalizzata su una ricognizione dei materiali bibliografici e della recente documentazione italiana ed europea per definire un quadro sistematico rispetto alla pedagogia del patrimonio come strategia educativa del XXI secolo e agli aspetti della didattica della storia dell'arte in ambienti digitali. Al contempo si è cercato di elaborare progetti innovativi anche per contesti educativi non formali.

Il passo successivo, in coerenza con l'azione IV. 4 del dottorato PON REACT EU FSE, presso l'azienda di riferimento operante nel campo delle ICT, verterà sull'analisi di strategie basate sull'interpretazione e di esperienze digitali online ed in loco per elaborare uno strumento digitale capace di amplificare l'esperienza di conoscenza, valorizzazione e fruizione consapevole del patrimonio storico artistico

ASPETTI INNOVATIVI

Il lavoro, rispondendo alle linee guida definite nel Piano Nazionale per la Ricerca (PNR) e nella Strategia Nazionale di Specializzazione Intelligente (SNSI), mira a servirsi della tecnologia digitale come driver di coesione sociale nella fruizione del patrimonio culturale, secondo i principi della Social Innovation, e a utilizzare e gestire adeguati processi tecnologici, secondo i principi dell' Education Technology.

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

- Bortolotti, A., Calidoni, M., Mascheroni S., & Mattozzi I. (eds.). (2008). *Per l'educazione al patrimonio culturale. 22 tesi*. Milano: Franco Angeli.
- Baldriga, I. (2017). *Diritto alla bellezza. Educazione al patrimonio artistico, sostenibilità e cittadinanza*. Milano: Mondadori Education.
- Branchesi L., (ed.). (2006). *Il patrimonio culturale e la sua pedagogia per l'Europa*. Romando: Armando.
- Branchesi, L., Iacono, M.R., Riggio, A. (eds.). (2018). *Educazione al patrimonio culturale in Italia e in Europa. Esperienze, modelli di riferimento, proposte per il futuro*. Media Geo: Italia Nostra onlus.
- Brunelli, M. (2014). *Heritage Interpretation. Un nuovo approccio per l'educazione al patrimonio*. Macerata: Eum.
- Dewey, J. (1951). *Arte come esperienza*. Firenze: La Nuova Italia.
- Hooper-Greenhill. (2007). *Museums and Education. Purpose, Pedagogy, Performance*. London: Routledge.
- Luigini, A., Panciroli, C. (eds.). (2018). *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio*. Milano: FrancoAngeli.
- Pescarin, S. (Ed). (2020). *Videogames, Ricerca, Patrimonio Culturale*. Milano: Franco Angeli.