

**#HackCultura2019 – l’hackathon degli studenti per la titolarità culturale - e prima Rassegna dei prodotti realizzati sui temi del Digital Cultural Heritage dalle Scuole italiane che hanno aderito ad #HackCultura2019 (Matera, 11-12 Aprile 2019)**

<https://www.diculther.it/blog/2018/11/23/hackcultura2019-lhackathon-degli-studenti-per-la-titolari-culturale/>

**iscrizione entro il 31 marzo 2019**

si comunica che **dall’11 al 12 aprile 2019**, presso l’IIS “**Pentasuglia**” di **Matera**, si svolgerà la prima Rassegna dei prodotti realizzati sui temi del Digital Cultural Heritage dalle Scuole italiane che hanno aderito ad #HackCultura2019, il primo Hackathon per la “titolarità culturale”, la conoscenza e la ‘presa in carico del patrimonio culturale nazionale da parte dei giovani.

L’iniziativa, parte integrante della quarta edizione della Settimana delle Culture Digitali “Antonio Ruberti” (8-14 Aprile 2019) promossa dalla rete DiCultHer, è organizzata in collaborazione con l’USR Basilicata, INDIRE, ICCU-MiBAC, EUROPEANA e Scholas Occurrentes.

La media partnership di Rai Cultura consentirà di seguire l’evento attraverso il canale specializzato Rai Scuola con il programma Digital World, e con spazi dedicati sul portale Rai Cultura Web.

La Partecipazione ad #HackCultura2019 è finalizzata alla progettazione e realizzazione di “oggetti digitali” su tematiche relative alla tutela e conservazione del Patrimonio Culturale, secondo le indicazioni reperibili all’indirizzo di rete <https://www.diculther.it/hackcultura2019-lhackathon-degli-studenti-per-la-titolari-culturale/> (**iscrizione entro il 31 marzo 2019**).

#HackCultura2019 e il concorso “Crowddreaming: i giovani co-creano cultura digitale” che ha proposto per il 2019 la prosecuzione della SFIDA “Piazza Europa”, si colloca in un contesto di proposte progettuali di metodologie innovative per la valorizzazione del patrimonio culturale, centrate sull’engagement delle fasce giovanili della popolazione, chiamate, in una logica di esercizio di cittadinanza e di progettazione partecipata, a “prendere in carico” il patrimonio culturale come complesso di risorse di cui aver cura a livello individuale e come comunità.

Tenuto conto che la prima rassegna nazionale dei prodotti realizzati sui temi del Digital Cultural Heritage si svolgerà a Matera, si chiede di favorire la più ampia partecipazione di tutti gli studenti a tale rilevante appuntamento culturale per il Paese.

## LE SFIDE

Di seguito l’elenco delle **SFIDE**, descritte singolarmente nelle pagine di approfondimento:

- [\*\*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\*\*](#)

Ad #HackCultura2019 è collegata anche la IV edizione del Concorso “Crowddreaming: i giovani co-creano la cultura digitale” che propone la prosecuzione della **SFIDA Piazza Europa**