



## Officina Educazione Futuri 2022

Descrizione dell'esperienza/progetto/attività che vuoi condividere con la comunità di  
Officine in relazione al tema "spazi di inclusione e democrazia"

<b>Nome e cognome del/della partecipante</b>	Marina Di Berardo
<b>Affiliazione</b>	Ministero della Cultura, Direzione generale Educazione, ricerca e istituti culturali - Servizio I - <i>Ufficio Studi</i> – Responsabile U.O.5 - Educazione al patrimonio culturale - Centro per i servizi educativi
<b>Titolo e breve descrizione dell'esperienza/progetto /attività (max 1000 caratteri spazi inclusi)</b>	<p><b><i>For us by us. La Generazione Z e l'eredità culturale</i></b></p> <p>Promosso congiuntamente, per l'a.s. 2020-2021, dalla Direzione generale Musei - Servizio II - <i>Sistema museale nazionale</i> e dalla Direzione generale Educazione, ricerca e istituti culturali - Servizio I - <i>Ufficio Studi</i> - Centro per i Servizi educativi, il progetto <i>For us by us</i>, in fase pilota, è stato elaborato con l'obiettivo di avvicinare al patrimonio culturale i giovani nati tra il 1995 e il 2010 – la cd. Generazione Z: nativa digitale, <i>multitasking</i> e <i>social addicted</i>, parte di trasformazioni sociali e <i>trend</i> culturali recentissimi - avviando nuovi approcci di organizzazione della conoscenza e di educazione al patrimonio culturale come processi creativi per la valorizzazione di opere/reperti, tradizioni, luoghi della cultura scelti tra quelli diffusi nel contesto di appartenenza.</p> <p>Finalizzato a sensibilizzare i ragazzi sul valore identitario del patrimonio culturale, sul proprio ruolo partecipativo e su forme di comunicazione <i>peer-to-peer</i>, il progetto ha previsto, in fase conclusiva, la diffusione dei prodotti multimediali sui canali social dei luoghi della cultura e/o degli istituti scolastici coinvolti e la valutazione da parte dei Servizi educativi attraverso il monitoraggio e azioni di <i>social media analytics</i>.</p>
<b>Eventuali note relative all'innovazione didattica e/o alle metodologie utilizzate (max 1000 caratteri spazi inclusi)</b>	<p>Tramite rapporti di collaborazione avviati presso le sedi museali selezionate con i Servizi educativi, gli Uffici di comunicazione e gli Istituti scolastici aderenti all'iniziativa, gli studenti delle scuole secondarie di I e II grado sono stati chiamati alla progettazione di un 'dispositivo' comunicativo digitale (<i>Storytelling/Digital Storytelling</i>, campagna comunicazione/spot promozionale, video-pillola), pienamente accessibile, in grado di raccontare, secondo il loro approccio, un bene culturale materiale, immateriale o digitale del territorio di riferimento, aggiornandolo anche attraverso una serie di collegamenti ad alcune delle odierne emergenze sociali</p>

	(accessibilità, inclusione, sostenibilità, ambiente, fenomeni migratori, violenza diffusa e/o di genere, conflitti religiosi e/o ideologici, etc).
<b>Parole chiave</b> (max 6)	<b>#Generazione Z #progettazione #digitale</b>
<b>Breve biografia del/della partecipante</b> (max 900 caratteri spazi inclusi)	<p>Funzionario storico dell'arte, ha condotto ricerche di settore, esperienze in campo biblioteconomico ed archivistico, collaborazioni universitarie; docente negli Istituti di istruzione secondaria, è stata autrice/redattore dell'Enciclopedia dell'Arte Medievale per l'Istituto dell'Enciclopedia Italiana 'G. Treccani'.</p> <p>Si è occupata di ambienti di apprendimento, didattica 2.0 e cultura dell'innovazione.</p> <p>E' autrice di contributi scientifici, cura linee di indirizzo, programmazione, attività di docenza e collaborazioni interistituzionali in un'ottica di progettazione di sistema del patrimonio culturale.</p>