

La Fondazione Francesco Fabbri di Pieve di Soligo, L'Osservatorio del Paesaggio dell'Alta Marca, congiuntamente con Il GAL Alta Marca e il Comune di Pieve di Soligo intendono far diventare Villa Brandolini (struttura usata abitualmente per convegni e mostre di varia natura) un GATE, un portale, verso il *presente* e il *futuro* digitale. Per questa ragione stiamo, in vario modo e con vari finanziamenti, cercando di realizzare una piattaforma digitale per la gestione dei dati territoriali verso la costruzione di un *gemello digitale* territoriale dell'Alta Marca Trevigiana. Piattaforma che potrà permettere non solo il controllo dei processi decisionali, ma, attraverso una loro manipolazione algoritmica e/o affidata all'intelligenza artificiale, permettere autovalutazione sui connessi valori economici e sociali in gioco in modalità glocale.

Lo scopo è quello di poter elaborare una costante valutazione della *salute* del territorio delle sue capacità produttive e di mercato e delle sue potenzialità in un quadro sia locale e che globale.

Siamo per altro convinti che vada compreso che, in questa fase storica, tutto sia nel contempo centro e periferia e che nel Nord Est si è comunque verificato un importante insediamento culturale, l'M9, che dal nostro punto di vista è destinato ad alimentare il rapporto tra il complesso mondo del digitale e ciò che usualmente chiamiamo cultura, diventata oggi un vero e proprio, *asset* non solo identitario ma anche economico

Una piattaforma infrastrutturale può connettere tra loro sistemi diversi ed esporli agli utenti attraverso interfacce semplificate ed integrate, generalmente un'app mobile o un sito *web*. La piattaforma assicura l'accesso a informazioni di contatto e di contesto che sono normalmente disponibili solo a singoli soggetti pubblici o privati. La base quindi è quella di un *network*, in una logica federativa e cooperativa in cui tutti gli operatori coinvolti possono utilizzare (e nel caso anche monetizzare) la disponibilità di informazioni sui potenziali *match*, cioè soggetti che grazie alla piattaforma si incontrano sulla base di interessi legittimi e non necessariamente omogenei.

L'ipotesi è che la raccolta e la laborazione digitale dei dati possa permettere di cogliere i processi di trasformazione territoriale individuando così le iniziative più utili per lo sviluppo e l'innovazione nelle dinamiche del glocale. Il territorio come spazio di risonanza di soggetti autonomi può così permetterci di cogliere processi in atto e quindi di calibrare iniziative, programmi, attività varie in ragione di dinamiche *bottom up* e di prospettive condivise.

Il cosa sapere e il come sapere ( quindi anche cosa mostrare e vedere) era inquadrato nel modo di produzione industriale nelle funzioni di sistema e organizzato sostanzialmente da élite culturali, nel modo di produzione digitale le dinamiche si stanno capovolgendo eliminando tutto ciò che intermedia e vincola. Organizzare ad esempio una mostra non può più essere inteso come l'avere una buona idea di mercato per veicolare valori consolidati o da consolidare, ma può significare accompagnare processi di trasformazione collettiva.

La nostra attenzione quindi non è rivolta in sé ai prodotti, ma ai processi che questi possono attivare. Non intendiamo quindi configurare il *Gate* Villa Brandolini come museo di qualcosa e galleria di qualcosa d'altro, così come non immaginiamo una

**gestione in mano a specialisti di questo o quel tema (anche se crediamo alla utilità di saperi competenti) ma come l'elaborazione strategica di più soggetti responsabili e motivati culturalmente: la partita si gioca inevitabilmente tra la riconoscibilità sul globale e la specificità del locale.**

**Per noi è da un a parte fondamentale procedere con la nostra programmazione e dall'altra attivare il più possibile il policentrismo Nord/Est con iniziative che possono coordinarsi in vario modo. Inutile far presente che l' M9 rappresenta uno dei magneti fondamentali di questa dinamica territoriale verso una diversa concezione del rapporto tra cultura, economia e società**

**Ci permettiamo quindi di fare due proposte elaborate tenendo conto di un possibile reciproco coordinamento. Una A1) che parte dall'idea che sia fondamentale agire nel sistema complessivo del trasferimento dei saperi nella convinzione che il digitale opera oggi sfruttando intelligenza e creatività collettiva e che quindi sia importantissimo il rapporto inizialmente con le scuole in particolare con quelle dell'obbligo ( d'altra parte il Museo è sin dalla sua nascita anche un luogo di formazione collettiva). E A2) una ulteriore proposta che riguarda la trasformazione in atto nel globale della funzione stessa dell'arte e del suo mercato in particolare con l'espansione del blockchain , dei token e dell'NFT, sempre appunto convinti della funzione oggi cruciale dell'intelligenza e della creatività collettiva: l'arte non più come oggetto di contemplazione estetica ma come processo di *empowerment***

**A1) Un gruppo di lavoro che si è organizzato in una rete italiana ha raccolto varie esperienze di scuole nelle quali si è sperimentato un diverso modo di utilizzare nella formazione le logiche e le tecnologie del digitale. L'esito è un libro curato da Alberto De Toni, Roberto Masiero e Silvano Tagliagambe dal titolo Per un manifesto del digitale nella scuola, Mimesis , Milano, 2022 ( che alleghiamo) che oltre a raccontare le varie sperimentazioni si presentano anche alcuni contributi di natura teoretica o socio-politica.**

**A continuare l'esperienza si è proceduto anche ad elaborare una ipotesi di piattaforma con Nicola Martinelli Ceo di EfM, per accompagnare e sviluppare una comunità educante, cioè un modo attraverso il quale (la piattaforma appunto) il territorio nel suo insieme ( scuole, ma anche istituzioni varie, stakeholder, etc . etc.) diventa accumulatore e distributore di saperi e di forme collettive di creatività.**

**La fattibilità è data dalle slide proposte. qui di seguito.**

La nuova sfida della scuola è una didattica esperienziale basata su argomenti della realtà e traguardi di competenza

Ogni anno più di un milione di docenti investe mezzo miliardo di ore per formare 8 milioni di studenti

Il valore informativo delle esperienze di apprendimento è digitalizzato ma isolato in registri digitali chiusi

Proponiamo un approccio di crescita virale della trasformazione didattica per competenze

## Il registro digitale custodisce l'intelligenza collettiva

Il registro è ormai una realtà importante del sistema di trasformazione digitale della scuola.

Contiene

**400 Milioni di ore di didattica**

**20 Milioni di unità didattiche o apprendimento**

**300 Milioni di verifiche**

Contiene

**Informazioni di Processo:** argomenti trattati, metodologie adottate, presenze

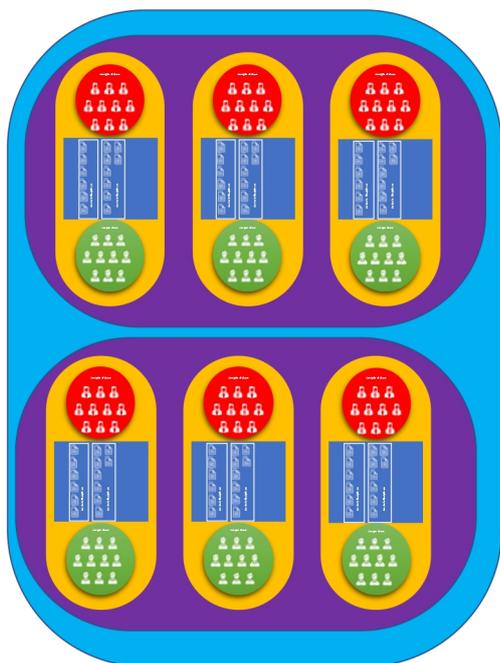
**Informazioni di Risultato:** verifiche raggiungimento dei traguardi di competenza, verifiche di conoscenza ed abilità.

Il registro connette l'intelligenza collettiva.

Unità di Apprendimento



## Ma i registri di classe sono gerarchici e non navigabili ...



- Consiglio di Classe
- Docente
- Studente
- Gruppo Classe
- Piano Educativo
- Unità Didattica
- Curricolo Discipline
- Registro di Classe
- Obiettivi Attività Verifiche
- Curriculum Scolastico
- Sede di Istituto
- Istituzione scolastica

Il registro di classe si articola in

- 400.000 classi,
- 60.000 sedi di istituto
- 8029 istituzioni scolastiche

I dati sono annotati in **registri digitali gerarchici** e forniscono un limitato supporto all'integrazione orizzontale, tra unità didattiche di diverse classi, istituti.

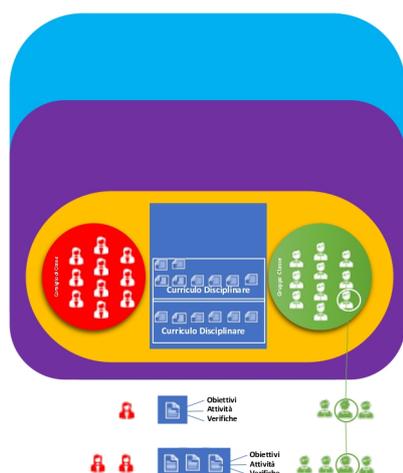
Ad oggi però I registri non sono integrati fra loro.

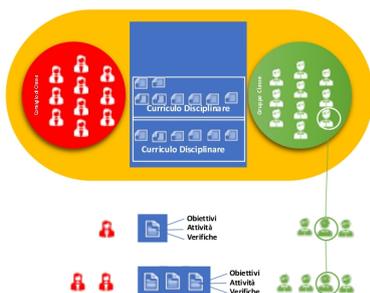
## ... L'attività extrascolastica non è registrata...

Il registro di classe non contiene le informazioni relative ad altre centinaia di **Milioni di ore di attività extrascolastica**.

Orientata al raggiungimento degli obiettivi relativi alle competenze chiave definite dalla commissione europea.

La **visione parziale e non condivisa del curriculum dello studente** impedisce di sviluppare un piano personalizzato basato sulle specificità dello studente.





## „ Le applicazioni autorizzate sono chiuse

I prodotti principali che si dividono il mercato degli 8000 istituti sono 4. Le tecnologie adottate

Non consentono una agevole **portabilità dei dati** della didattica al fine di attivare un sistema di navigazione condiviso.

Non hanno un sistema di **intelligenza artificiale** che consenta al docente ed allo studente di scoprire percorsi didattici.

Il patrimonio di conoscenza resta quindi chiuso in applicativi la cui funzione resta ancora meramente **burocratica**.



## ... Non si integrano alla ricca offerta formativa disponibile

Esiste una ricca produzione di esperienze di apprendimento fondate sulle necessità di variazione dell'offerta formativa.

Tra internet e social esistono gruppi e imprese che forniscono contenuti e metodologie.

Ci sono anche molte iniziative per l'aggregazione di queste esperienze e per la costruzione di un linguaggio comune.

Le piattaforme esistenti non possono ancora integrarsi con i registri digitali per poter essere da subito disponibili per la pianificazione da parte dei docenti, delle équipe pedagogiche, dei consigli di classe, dei collegi di istituto.

## ... Non supportano I numerosi fondi di investimento sociale...

Esiste una vasta offerta di finanziamento dal pubblico a donazioni filantropiche fini ad invest funding.

La certificazione di processo e di risultato degli investimenti e delle donazioni rappresenta una delle maggiori questioni chiave per rendere sempre più efficace il sistema di finanziamento. Non tutte le imprese coinvolte nell'erogazione di servizi sociali per la scuola sono attrezzate per fornire una certificazione adeguata e correlata all'esecuzione delle attività ed al raggiungimento del risultato.

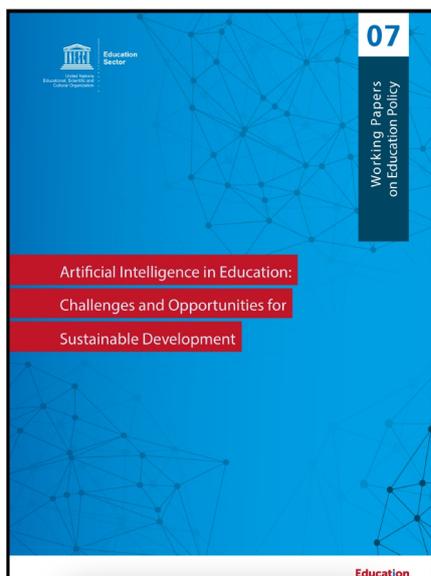


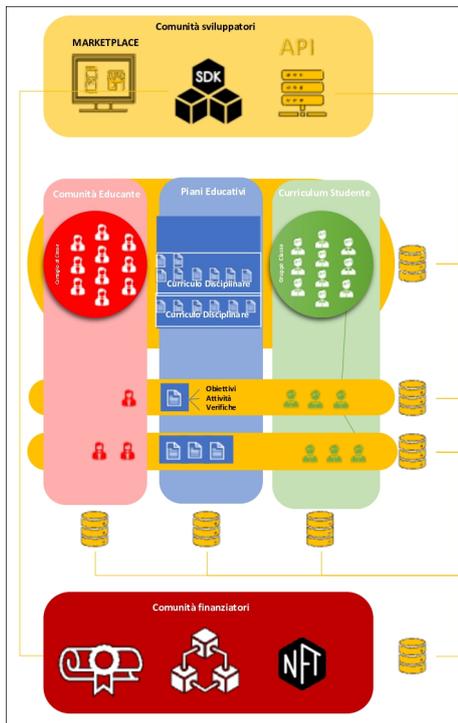
## ... Non consentono l'adozione scientifica di AI in Education

L'intelligenza artificiale può promuovere la personalizzazione e migliori risultati di apprendimento

L'intelligenza artificiale può favorire l'accesso all'istruzione, agli ambienti collaborativi e ai sistemi di tutoraggio intelligenti per supportare gli insegnanti.

L'Analisi dei dati nei sistemi informativi di gestione dell'istruzione (EMIS) consente di esplorare le opportunità per migliorare la capacità di gestire sistemi educativi su larga scala aumentando i dati provenienti dalle scuole e dall'apprendimento.





## Il Registro Comunità Educante si fonda su cinque pilastri



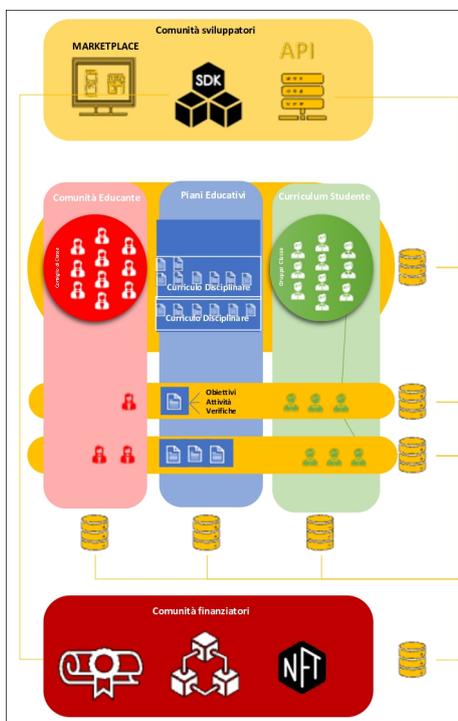
La realizzazione di un kit per lo sviluppo applicativo integrato al registro attiva la comunità digitale

L'adozione del registro per le comunità educanti estende l'intelligenza collettiva all'extrascolastico

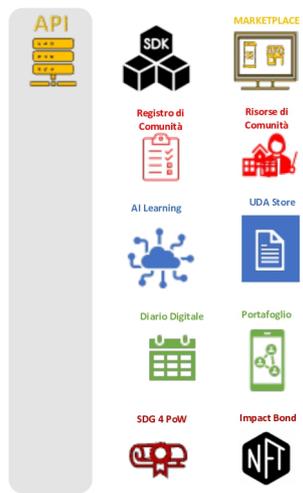
L'integrazione della pianificazione didattica integrata con la didattica digitale integra le risorse.

L'integrazione delle informazioni su ogni studente abilita la produzione di piani di studio personalizzati

L'adozione del registro di comunità consente un miglior indirizzo delle risorse private per la scuola



## Il Registro Comunità Educante si fonda su 10 componenti



**La proposta diventa quindi la seguente: perchè non utilizzare la presentazione del libro per aprire un rapporto con una parte del sistema scolastico presente nel territorio per verificare la possibilità di sperimentare l' M9 come referente della comunità educante territoriale? Perché non immaginare che proprio questa sua funzione non possa permettere di individuare meglio strategie non solo di comunicazione ma anche di programmazioni di eventi valutati proprio sulle esigenze che la comunità educante può segnalare? Perché non usare le tecnologie della piattaforma per rendere l'intero territorio museo di sé stesso e nel contempo attivatore di processi culturali diffusi?**

**Perchè non valutare la possibilità di interagire con dinamiche del Metaverso mescolando sia nei sistemi formativi che nelle pratiche di quello che chiamiamo tempo libero o che usiamo indicare come cultura?**

**A2) E' intenzione della Fondazione Francesco Fabbri creare delle opportunità di incontro e scambi di varia natura tra gli operatori, i tecnici, i soggetti istituzionali o i vari gruppi di lavoro che oggi con fortissime relazioni internazionali e agendo il più delle volte anche da remoto riflettono o praticano la trasformazione oggi delle arti a causa dell'attuale dominio del modo di produzione digitale.**

**Intendiamo per questo usare come sede la Villa Brandolini il Gate per il digitale, ma abbiamo anche provato ad immaginare come fase iniziale proprio un possibile riferimento al potenziale di M9. Ci permettiamo quindi di simulare delle iniziative all'interno dell' M9 che potrebbero essere in collegamento con altre realtà territoriali e tra queste ovviamente Villa Brandolini a Pieve di Soligo.**

**Le due proposte A1) e A2) fanno indubbiamente riferimento a due mondi diversi, quello della scuola o del trasferimento dei saperi e quello dell'arte, ma lo scenario di riferimento è lo stesso: operano per e nella intelligenza e creatività collettiva. Inoltre si intrecciano anche per altre ragioni visto che in A2) si prevedono iniziative che possono essere considerate delle unità di apprendimento in un contesto appunto di comunità educante nelle quali apprendere facendo in modo di ABITARE il MULTIVERSO, e così si prova a imparare l'imparare, a capire il capire, a vedere il vedere a esperire l'esperienza, ad abitare non solo il mondo , ma i mondi che siamo.**

**Si tenga conto che produrre nel multiverso significa non copiare un verso del mondo, quello del come ci appare, e, inoltre, si agisce su dimensioni spazio temporali, per cos'ì dire non immanenti. Di fatto il Metaverso è totalmente informazio e quindi trasferibile , interoperabile, virtuale.**

**Questo fa immaginare che riuscendo ad attivare delle prime unità di apprendimento queste potrebbero non solo diffondersi nel territorio, ma gli stessi prodotti di queste esperienze potrebbero ritornare nella forma di un patrimonio collettivo detenuto proprio dall'M9. Questo è lo spazio che si è già aperto all'arte.**



## Understanding the new ecosystem for digital art

 8 hour  
Closed doors event



-A new infrastructure: **Blockchain;**  
Choose a blockchain for your 1st NFT

-A new web profile: **Wallet;**  
Open your 1st wallet live, with assistance

-A new shop & gallery: **Marketplace;**  
Shop your 1st NFT

-A new digital art tool: **NFT;**  
Create your 1st NFT

-A new space: **Metaverse;**  
Enter a VR metaverse



## Understanding the new ecosystem for digital art

 8 hour  
Closed doors event



-A new infrastructure: **Blockchain;**

A brief analysis on what does this technology do & why are we hearing about it now.

### SPEAKER

Massimo Franceschetti:

Professor at Bologna University  
Blockchain Data Analyst



## Understanding the new ecosystem for digital art

8 hour  
Closed doors event



-A new web profile: **Wallet;**

An open conversation about the implications of logging in the web through a private wallet rather than a third party company account.

### SPEAKER

Vandalo Ruins:

Founder of Fogna, crypto art,  
blockchain native movement



## Understanding the new ecosystem for digital art

8 hour  
Closed doors event



-A new shop & gallery: **Marketplace;**

An open conversation about the new digital spaces for art exhibition & trade,

### SPEAKERS

Daniele World of V:

Vechain Italia  
Head of content of  
World of V

Carlo Borloni :

CEO of Ninfa.io



## Understanding the new ecosystem for digital art

8 hour  
Closed doors event



-A new digital art tool: **NFT**;

An open conversation about how NFTs might just bring forth a digital renaissance. An analysis of the roles of curators, collectors & community.

### SPEAKERS

FabielloArt :

FxHash artist  
DADA collaborator

Lord Truffington :

Web 3 Investor  
NFT art collector



## Understanding the new ecosystem for digital art

8 hour  
Closed doors event



-A new space: **Metaverse**;

An open conversation about the new digital spaces for art exhibition & trade,

### SPEAKERS

Francesco Vincenti :

Somnium Space  
project manager

Patrick Gudev :

CEO of Museverse



**La Fondazione Francesco Fabbri ha oramai una propria tradizione , una storia consolidata e quindi un suo patrimonio.**

**Di seguito riportiamo i riferimenti con i siti relativi per ulteriori informazioni**

**F4 / di fotografia** - XI edizione

<https://www.fondazionefrancescofabbri.it/it/arti/f4-unidea-di-fotografia-2022/>

Dove: Villa Brandolini Solighetto

Curato da Carlo Sala

**Premio Fabbri per le arti contemporanee** - XI edizione

<https://www.fondazionefrancescofabbri.it/it/arti/premio-francesco-fabbri-2021/>

<https://www.fondazionefrancescofabbri.it/it/arti/premio-francesco-fabbri-2022/>

Dove: Villa Brandolini Solighetto

Curato da Carlo Sala

**Lago Film Fest** - XVIII edizione

<https://www.lagofest.org/>

Dove: Revine Lago

Curato da Piattaforma Lago - Viviana Carlet e Carlo Migotto

**30 \_\_\_\_\_ 70 DOC FEST** - III edizione

<https://www.3070docfest.com/>

Dove: Vittorio Veneto

Curato da Piattaforma Lago - Viviana Carlet, Carlo Migotto e Alessandro Del Re

## **Premio Rodolfo Sonogo - XIV edizione**

<https://www.premiosonogo.it/>

Dove: Casa Fabbri a Solighetto - Lago Film Fest - Mostra del cinema Venezia - Torino Film Festival

Curato da Piattaforma Lago - Viviana Carlet e Carlo Migotto con gli sceneggiatori Mary Stella Brugiati e Alessandro Bosi

[**Rodolfo Sonogo 100** - progetto speciale solo nel 2021]

<https://www.premiosonogo.it/rodolfosonogo100/>

Dove: Pieve di Soligo, Alpago, Vittorio Veneto, San Pietro di Feletto, Treviso, Belluno, Mostra del Cinema di Venezia

Curato da Piattaforma Lago - Viviana Carlet e Carlo Migotto

Questi progetti sono legati alla progettazione con altri enti e associazioni:

Progetto speciale

### **SSSCH FESTIVAL - Festival di Stimolazione della Consapevolezza Collettiva**

<https://www.ssschfestival.eu/>

Dove: Comune di Revine Lago

Uno dei sette progetti finalisti del bando Borghi 2021 - rigenerazione culturale e sociale

**B-r-o-d-o** progetto di residenze artistiche

<http://www.b-r-o-d-o.com/>

Dove: Comune di Revine Lago

Curato da Piattaforma Lago - Viviana Carlet e Carlo Migotto, Alfred Agostinelli e Stefano Volpato (2022)

## **I progetti che crediamo possano essere interessanti da sviluppare sono:**

### **PREMIO FABBRI - F4 FOTOGRAFIA**

Si potrebbe porogettare un intervento espositivo ad hoc in dialogo con gli spazi di M9 (magari negli attuali spazi della mostra *ALBERI!*) di un autore scelto tra i finalisti del Premio Fabbri o promosso con la rete di fotografi che collaborano con il festival F4 / UN'IDEA DI FOTOGRAFIA che nelle loro ricerche portavano avanti delle tematiche affini a quelle del museo di Mestre, magari connesse alla storia come strumento dialogico per riflettere la contemporaneità o alle pratiche di risignificazione degli archivi storici attraverso il linguaggio dell'arte contemporanea.

### **RESIDENZE ARTICHE**

Fondazione Fabbri ha promosso varie residenze tenute da importanti fotografi e artisti contemporanei che hanno coordinato il lavoro di giovani autori che per indagare dei singoli contesti territoriali e sociali attraverso le medialità contemporanee. Si potrebbero realizzare una residenza dove una serie di autori, guidati da un mentore e con il supporto di curatori, si interrogano sulle specificità di Mestre realizzando delle produzioni fotografiche (o intermediali) che poi siano presentate alla cittadinanza, pubblico e addetti al settore in una mostra o in una serie di incontri pubblici.

## PROIEZIONI DI CINEMA E MUSICA SPERIMENTALE

Serie di appuntamenti legati al cinema e al suono originale per film, con musicisti e registi, una rassegna annuale con cadenza mensile e relative residenze.

Un evento di un fine settimana per lanciare un nuovo festival dedicato proprio al tema sopracitato, MUSICA E CINEMA, con laboratori, incontri e proiezioni dedicate.

## MUSICA E CINEMA

Focus dedicato a bambini e ragazzi, con particolare attenzione al pubblico delle famiglie. Proiezioni e laboratori dedicati alle fasce d'età under 18, sia le scuole che le famiglie hanno la necessità di fruire momenti di formazione dedicati ai minori, l'idea di creare proiezioni dedicate con laboratori tenuti da musicisti, registi e animatori che accompagnano i loro film, stimolando anche la produzione e la realizzazione di video da mostrare alla fine del percorso di formazione.

La Fondazione Fabbri per altro ha organizzato tavoli di lavoro attorno al superamento dei saperi politecnici, alla possibilità di attivare un gemello digitale territoriale delle pubblicazioni attorno a Riflessioni sulla Crisi, Pensare L'Europa e Smart City, Smart Land Switch City per le scuole dell'obbligo. Ha inoltre pubblicato una biografia scientifica e un fumetto sulla vita di Francesco Fabbri e dei manifesti su Smart city/Smart Land, Economia e società circolare, Che cosa è il paesaggio.

Ha in programma per l'autunno un incontro sul tema Euroasi (titolo da definire) e assieme all'Osservatorio del paesaggio su Il paesaggio, l'arte e il sacro.

Siamo a disposizione per qualsiasi chiarimento e per un eventuale incontro per capire se siete interessati ad una strategia di sviluppo culturale da coordinare.

Bruno Barel, Viviana Carlet, Federico Della Puppa, Antonella Faggiani, Carlo Sala, coordinatore scientifico,

Saluti, il coordinatore scientifico  
Roberto Masiero