

# Un'IDEA DI SCAFFALE PER LA CULTURA DIGITALE

11 marzo 2025 Un'Idea

dedicata a  
ispirata a  
**GIUSEPPE**  
**GRANIERI**



per IL POLO BIBLIOTECARIO DI POTENZA

## UN RACCONTO DELLA SUA STORIA

### 0. 2007 - Come nasce UnAcademy

Quasi venti anni fa, ricercatori, artisti, scrittori, scienziati, poeti, programmatori e politici, tutti frequentatori di Second Life, la piattaforma virtuale che, prima di Twitter, Facebook, Instagram e Tik Tok, fu capace di attrarre milioni di persone, diede vita alla prima edizione di “UnAcademy”.

L’idea era quella di utilizzare uno spazio virtuale, quello di Second Life, caratterizzato da un alto livello di accessibilità digitale, considerando la sensibilità e gli obiettivi del tempo sul digital divide.

Obiettivo era costruire e promuovere incontri ai quali poteva partecipare una comunità distribuita in tutta Italia: conferenze e corsi su nuove tecnologie, su altre tematiche di frontiera per l’epoca, sul fare politica, sulla ricerca in ambito universitario. Attraverso UnAcademy, cittadini digitali e visionari hanno pensato e attuato un progetto differente di sviluppo del pensiero e dell’apprendimento, cresciuto all’interno di uno spazio virtuale che aveva però una ricaduta nel mondo reale.

### 1.

#### 2017 - UnAcademy Pignola

L’obiettivo di UnAcademy Pignola è aggiornare ai tempi moderni l’esperienza della prima UnAcademy, uscendo dal perimetro di Second Life, infrangendo il diaframma tra fisico e virtuale e ricreando, in un bellissimo borgo lucano (Pignola, a 7 km da Potenza), un centro di eccellenza del digitale, luogo di aggregazione e connessione tra giovani, anziani e l’orizzonte intellettuale della rete. Una sede fisica, con aule e infrastrutture adeguate dedicate alla divulgazione e al confronto, dove organizzare incontri, conferenze e attività didattiche, dando spazio a un modello di istruzione parallelo a quello tradizionale, ma più veloce e reattivo in tempi di cambiamenti sempre più rapidi

## 2. 2020 - UnAcademy e la scuola

UnAcademy Craft. L'obiettivo non è stato ancora raggiunto pienamente. Complice anche il COVID e la didattica a distanza, la sperimentazione e la ricerca sugli apprendimenti ha ripreso in una relazione mista tra realtà e virtualità. Sono stati creati ambienti di apprendimento all'interno del virtuale, in costante dialogo con le classi scolastiche, mettendo in contatto questi attraverso la LIM. Nelle ore scolastiche, i bambini e le bambine, accompagnati dagli insegnanti in aula e dagli insegnanti e animatori in Craft, fanno esperienze di esplorazione e conoscenza delle differenti forme di realtà.

Non ultimo, è stato sviluppato un pensiero intorno all'accessibilità e alla sostenibilità del progetto con una maggiore sensibilità ed esperienza.

## 3. 11 marzo 2025 Un'Idea di scaffale della Cultura Digitale

Questa breve storia è il racconto dei pensieri che sono stati al centro delle visioni di Giuseppe Granieri, che ha ricercato, esplorato e osservato i comportamenti delle persone immerse nel proprio mondo fatto di tecnologie, espressione e conoscenza. Filosofo, sperimentatore e appassionato di Saramago, condivideva con lui l'idea che non sia essenziale l'accumulazione di informazioni, ma la costruzione di una vera cultura condivisa.

Noi, con lui, pensiamo che l'ignoranza, e non la cultura, sia il vero pericolo per la società, pertanto intendiamo proseguire il suo percorso con nuove riflessioni e nuovi progetti.

Per questo motivo, abbiamo pensato a un'Idea di Scaffale, che possa raccogliere volumi donati dalla comunità sul tema della Cultura digitale. Chiunque voglia può proporre la donazione di un volume. Questo farà parte di uno scaffale "ispirato a" e "dedicato a" Giuseppe Granieri.

Dove?

Nella sede del Polo Bibliotecario di Potenza  
via Don Minozzi,  
85100 Potenza, Italia

**Un'IDEA di SCAFFALE**