

Risorse digitali per la didattica: una rassegna ragionata

Francesco Bellacci

1. *Digital turn*, storia e didattica

La necessità di mettere a disposizione di studenti, ricercatori e docenti una rassegna di risorse e strumenti digitali per la didattica, da sommare alle classiche pratiche “analogiche”, nasce dal bisogno di dare un’ulteriore spinta allo sviluppo della *digital history*¹ nell’ambiente storiografico italiano. Oggi, infatti, le attività didattiche, di ricerca, di trattamento delle fonti, nonché della comunicazione dei risultati, non possono più prescindere dalle opportunità messe a disposizione dal digitale.

In Italia, tuttavia, lo sviluppo della “storia digitale”, a partire dalla sua comparsa avvenuta in concomitanza con la nascita della seconda Repubblica, ha innescato una crisi nel terreno della ricerca e – maggiormente – in quello della didattica. Tra gli ultimi anni del XX secolo e i primi del XXI, infatti, abbiamo assistito a un drastico ridimensionamento del ruolo della scuola per quanto riguarda l’insegnamento

¹ Douglas e William 2009, «Might be understood broadly as an approach to examining and representing the past [...] with the new communication technologies of the computer, the internet network, and software systems. On one level, digital history is an open arena of scholarly production and communication, encompassing the development of new course materials and scholarly data collection efforts. On another level, digital history is a methodological approach framed by the hypertextual power of these technologies to make, define, query, and annotate associations in the human record of the past».

della storia ridotta, come ormai acclarato da recenti e noti dibattiti, a mero racconto a-problematico e acritico, sterile esercizio mnemonico (Portincasa 2019). Per di più, come afferma De Luna (Colombi et al. 2018), lo spostamento del baricentro della conoscenza del passato verso l'audiovisione e nuove forme di oralità ha cambiato profondamente la funzione sociale tradizionalmente svolta dalla scuola.

Secondo Enrica Salvatori (2020) questa irresistibile diffusione del digitale in ogni campo della nostra vita, unita alla mancanza di un'adeguata formazione, ha spinto gli storici (e gli studenti) ad avvicinarsi spontaneamente – e talvolta senza criterio – metodi e strumenti digitali percepiti come immediatamente utili. Ciò ha portato a una parziale digitalizzazione delle pratiche storiografiche, sia per quanto riguarda la ricerca sia per quanto riguarda la divulgazione e la didattica, a eccezione dello specifico approccio alla storia della *Digital Public History*.

Non ci è possibile approfondire in queste pagine un tema così ampio, ma è fondamentale avere ben chiaro che per molti anni questi nuovi strumenti sono stati avvertiti come minacce alla più classica lezione frontale saggistico-accademica e quindi respinti (Colombi et al. 2018). A questo proposito il fatto che, come afferma Serge Noiret in un saggio del 2011 (Noiret 2011) e più recentemente Enrica Salvatori (2020), nella stragrande maggioranza dei casi non siano stati strutturati insegnamenti di storia digitale o più in generale di *digital humanities* all'interno di corsi universitari, dà un'idea chiara del ritardo con cui in Italia sia stato approcciato questo cambiamento epistemologico:

Un percorso enciclopedico e informativo, insomma, che insegni ai nuovi ricercatori le potenzialità degli strumenti e delle risorse digitali non è stato previsto nei dipartimenti di storia. È mancata quella consapevolezza dell'importanza di costruire un approccio critico-consapevole verso i contenuti della rete, i siti web per la storia (Noiret 2011, 177),

e – aggiungiamo – i nuovi “attrezzi” dello storico.

Recentemente lo studio e l'uso delle risorse digitali ha trovato maggiore spazio nella comunità internazionale degli storici. Questo è avvenuto anche grazie all'intreccio con i nuovi approcci alla disciplina (come la *Public History*) e a una più diffusa consapevolezza del ruolo dello storico nell'attualità (Colombi et al. 2018). Fondamentale è stata poi la costituzione di associazioni di storici e ricercatori a livello nazionale (e ancor prima internazionale), che hanno fatto del digitale un loro elemento costituente. Tra queste la AIPH (Associazione Italiana di Public History) nata tra il 2016 e il 2017 e l'AIOS (Associazione Italiana di Storia Orale) più anziana di 10 anni.

Oggi il processo di ibridazione delle pratiche didattiche e di ricerca sembra ormai inevitabilmente destinato a coinvolgere sempre più storici e studenti, grazie anche alla nascita di insegnamenti specifici come quelli dell'Università degli studi di Roma Tor Vergata, Trieste, Firenze, Salerno e master erogati dall'Università di Modena e Reggio Emilia o dalla Statale di Milano, per fare in entrambi i casi solo alcuni esempi².

² Ultima consultazione dei siti delle Università citate a luglio 2021.

2. Risorse digitali

2.1 Una natura fluida e mutevole

Milena Sabato in *Il diluvio digitale* (2017) – un prezioso lavoro in cui l'autrice affronta il rapporto tra risorse attualmente disponibili sul web e ricerca storica – ha già presentato una rassegna ragionata di risorse on-line per le discipline storiche. Il contributo conferma l'elevato livello di qualità raggiunto dalle raccolte di fonti storiche digitali (Salvatori 2020). Tuttavia, è l'autrice stessa a evidenziare la precarietà e la provvisorietà di un monitoraggio che elenchi le risorse web intese come archivi, biblioteche, database, ecc. A questo proposito è sicuramente utile il confronto con il lavoro, condotto tra il 2001 e il 2003, di Criscione, Noiret, Spagnolo e Vitali (2004) sulla stessa scia del *Diluvio digitale*. Emerge infatti chiaramente come, nel tempo trascorso tra le due rassegne (14 anni), il numero di risorse on-line e la loro qualità siano notevolmente variati proprio per la natura fluida e mutevole dei contenuti web.

Si aggiunga che troppo spesso, parlando di risorse digitali, l'attenzione è rivolta quasi esclusivamente alla compilazione di elenchi, rassegne o repertori, che possano fornire un quadro il più possibile particolareggiato delle risorse per la *digital history* esistenti nel *World Wide Web*, dalle quali accedere alle più svariate tipologie di fonti. Viene così sottovalutata l'importanza di strumenti che, pur rientrando nella categoria del "digitale", non nascono necessariamente nel web e anche di quelle metodologie che fanno uso incrociato (*blended*) delle varie risorse per la ricerca, lo studio e la didattica.

Pertanto, sarà sì presentata una rassegna illustrativa di esempi di risorse digitali sul modello proposto da Milena Sabato (al quale vivamente rimandiamo), ma concentreremo anche lo sguardo su strumenti in senso stretto (videocamere, registratori, ecc.), metodi di utilizzo (creazione di laboratori didattici che combinano teoria e pratica, organizzazione e gestione del materiale, ecc.) e narrazioni, così da ampliare le potenzialità della ricerca e della didattica attraverso e con l'uso del digitale inteso nel suo significato più ampio.

Sarà forse scontato, ma non inutile, ricordare che biblioteche e archivi di natura "analogica" continueranno a essere risorse indispensabili per la ricerca storica, per lo studio e la didattica attiva.

2.2 Didattica e risorse on-line³

A supporto del fare storia – soprattutto quella contemporanea – e della didattica esiste on-line una sconfinata quantità di fonti primarie e secondarie in vari formati digitali e di strumenti la cui accessibilità è tuttavia mutevole, così come lo sono i loro contesti di pubblicazione (Sabato 2017).

Le nuove e utilissime opportunità offerte dal digitale, che ora non approfondiremo per non togliere spazio al tema principe del contributo, hanno tuttavia

³ Si veda la sezione nella parte conclusiva di questo contributo dedicata alla sitografia di riferimento.

determinato anche una nuova e inattesa dimensione di problemi (Sabato 2017), alla quale sono stati dedicati numerosi contributi⁴.

In questa sede ci interessa accennare al fatto che la *digital turn* abbia portato con sé un ripensamento e un rinnovamento degli ordinamenti e dei metodi di lavoro dello storico: un'evoluzione naturale, in linea con quelli che sono stati gli sviluppi epistemologici della storiografia nel secolo precedente. Rinnovamento che sempre più coinvolge anche la formazione degli studenti. La parte "digitale" del mestiere di storico, ma anche della formazione di nuovi studiosi, è diventata oggi essenziale (Noiret 2015) e la comunità scientifica mondiale ha risposto con un pronto aggiornamento dei suoi statuti.

Per entrare più nello specifico dell'oggetto di questo capitolo, tecnologie digitali e *Public History* applicate alla didattica della storia, possono portare alla simulazione del lavoro di ricerca dello storico professionista, che deve saper trattare le fonti e comunicare attraverso i più svariati media i risultati del processo scientifico. Che è poi il fare storia. Pertanto, tra i compiti della scuola (e degli insegnanti) dovrà trovare ampio spazio la formazione negli alunni della capacità di saper cercare e selezionare le informazioni di cui necessitano, di imparare non tanto un set predefinito di conoscenze quanto, piuttosto, di imparare a imparare (Martinelli 2020).

Attraverso interventi di carattere educativo che fondono digital history e PH è possibile riconfigurare non solo l'immagine che gli studenti hanno generalmente della storia, ma anche del metodo di lavoro proprio di questa disciplina, che può essere ampliato a qualsiasi campo dello studio e dell'apprendimento.

La didattica della storia con il digitale porta quindi ad accedere direttamente alle fonti primarie e – importantissimo – alla loro interpretazione critica; al rifiuto di una metodologia puramente trasmissiva; alla riconfigurazione degli studenti da fruitori prevalentemente passivi a protagonisti attivi del processo di apprendimento; a nuove prospettive di collaborazione transdisciplinare; a stimolare una conoscenza del passato non mnemonica ed episodica, ma organica e problematica (Bandini, Giorgi, e Oliviero 2021). Si tratta, in breve, di abituare gli alunni a ricercare le informazioni, a confrontarle, a selezionarle, analizzarle, criticarle e infine comunicarle.

Ampliati a partire da scelte obbligate come Google o vari motori di ricerca, i nuovi ordinamenti della disciplina storica – potenziati dal digitale – possono contare su risorse di straordinaria importanza, come le biblioteche digitali online intese «as an environment to bring together collections, services, and people in support of the full life cycle of creation, dissemination, use and preservation of data, information and knowledge»⁵. Negli ultimi venti anni si sono affermati molti progetti, che hanno portato a un incremento vertiginoso della quantità di documentazione disponibile sul web e a un potenziamento degli strumenti

⁴ Si rimanda, per esempio, ai lavori di Serge Noiret in bibliografia.

⁵ International Federation of Library Associations and Institutions IFLA/UNESCO Manifesto 2011.

utili alla sua reperibilità. Primi fra tutti i repertori di biblioteche e di cataloghi fondamentali per individuare le istituzioni bibliotecarie di qualsiasi tipologia. In Italia i più noti sono l'*Anagrafe delle biblioteche italiane*, dove sono censite oltre 11920 biblioteche, e l'*Associazione Italiana Biblioteche* (AIB).

A questi si affiancano i cataloghi elettronici: strumenti di meccanizzazione nella gestione delle biblioteche e nella ricerca di documenti, definiti in gergo bibliotecario OPAC, ovvero *Online Public Access Catalogues*. I più importanti in Italia sono il *Servizio bibliotecario nazionale* (SBN) e l'*Archivio collettivo nazionale dei periodici* (ACNP). Il più vasto al mondo è invece *WorldCat*, che conta 72.000 biblioteche di 170 Paesi⁶.

Biblioteche digitali vere e proprie sono invece quelle che, con tipologie diverse di testi, arricchiscono le registrazioni dell'OPAC con un link al testo completo in formato digitale. Per la gran parte il rinvio è a libri (detti anche *e-book*) e periodici, digitalizzati o digitali nativi (in tal caso, spesso chiamati *e-journal*). Esempi di grandi sezioni digitali sono l'*American Memory* e *Gallica*, mentre il più famoso progetto di digitalizzazione che coinvolge un ampio numero di biblioteche e di editori è sicuramente *Google Books*, in cui solo una parte dei documenti digitalizzati è tuttavia liberamente visibile e scaricabile nella sua integrità. Progetti cooperativi internazionali di digitalizzazione che mettono gratuitamente a disposizione di chiunque grandi quantità di libri e periodici in formato integrale sono *Internet Archive*, *Europeana*, *World Digital Library*, e i progetti dell'associazione *Liber liber*.

Per quanto riguarda i periodici vanno citate almeno tre importanti risorse ad accesso tariffato, ma che spesso sono convenzionate con le università: *Jstor*, *Project Muse* e *Periodicals Archive Online* (PAO). Ad accesso libero esistono repertori specifici, come la *Directory of Open Access Scholarly Resources* (ROAD) o gli *Historical Abstracts*. Molto utili sono, poi, le guide generali per la ricerca in rete dei periodici ad accesso gratuito come la *Directory of Open Access Journals* (DOAJ). Questo tipo di pubblicazione mira a mettere a piena disposizione della comunità di studiosi i risultati della ricerca scientifica e a ridimensionare lo strapotere degli editori privati.

Le ricerche documentarie non dovrebbero mai rinunciare all'utilizzo di bibliografie. Si tratta di elenchi di consultazione con brevi descrizioni relative a una serie di documenti di vario tipo (dai libri ai siti web), che hanno una o più caratteristiche in comune (argomento, autore, lingua, periodo cronologico, fonte, ecc.): la *Bibliografia Nazionale Italiana* (BNI) e gli spogli multidisciplinari internazionali offerti da *Francis*.

Per le prime fasi di approccio alla ricerca e allo studio è decisamente utile rivolgersi ai cosiddetti sistemi informativi archivistici capaci di descrivere in modo formalizzato i fondi archivistici e le loro parti componenti, come il *Catalogo delle risorse archivistiche* (CAT) del *Sistema archivistico nazionale* (SAN), progettato con l'intento di costituire un punto di accesso unitario al patrimo-

⁶ Si veda anche la OCLC.

nio archivistico nazionale, semplificando la ricerca e l'identificazione di fonti. Altri due esempi rilevanti sono i portali tematici della *Guida agli archivi della Resistenza* e degli *Archivi del Novecento*.

Un'ottima rassegna delle fonti primarie digitali, che evidenzia oltretutto anche le novità in fatto di strumentazione e metodi di ricerca, è quella del sito *European History Primary Sources*, presso l'Istituto universitario europeo di Fiesole. Vale lo stesso per il portale della *Biblioteca digitale italiana*.

Riguardo le fonti archivistiche vere e proprie è possibile fare uso di strumenti di localizzazione sul web, come il già citato CAT, il Sistema Informativo Unificato per le Soprintendenze Archivistiche (SIUSA) o, per fare solo un esempio al di fuori dell'Italia, l'inglese *Discovery*, che consentono ricerche all'interno di grandi patrimoni archivistici 'analogici'.

Nonostante l'incredibilmente ricca cornucopia di risorse web, il successo di una ricerca dipenderà sempre dalla capacità di far 'parlare' liste di risultati altrimenti mute e incomprensibili, cercando di capire la provenienza delle informazioni recuperate, di valutarne l'affidabilità e di interpretare correttamente la logica di presentazione dei dati (Sabato 2017). Inoltre «Il [loro] grado di rilevanza non è determinabile a priori, ma evolve organicamente mentre il ricercatore si confronta con una ampia varietà di fonti» (Cole and Hackett 2010, 121).

2.3 Altri strumenti, metodi e narrazioni

Come abbiamo già detto, la presente rassegna non vuole limitarsi nel proporre un elenco di risorse web per l'accesso alle più svariate tipologie di fonti. Crediamo, infatti, che una visione più flessibile e un uso più ampio degli strumenti digitali, intesi come «apparecchi e dispositivi che [...] convertono i loro valori in numeri di un conveniente sistema di numerazione» (Treccani, s. v. «digitale²»), sia quanto mai necessaria per sfruttare appieno le possibilità messe a disposizione dalla tecnologia. Sarà quindi necessario riconsiderare gli oggetti del fare storia e abituarci ad approcci e narrazioni senza limiti di nessun tipo, se non la nostra fantasia (pur, ovviamente, nel rispetto delle pratiche epistemologiche della storiografia). Videocamere, app per la gestione di file, ambienti di lavoro e condivisione, laboratori digitali, videogame, sono solo alcune delle risorse che riteniamo fondamentali in ambiente storiografico.

Innanzitutto, alle risorse web elencate nelle pagine precedenti, che potremo definire più canoniche, vanno necessariamente aggiunti altri 'contenitori' di fonti. Blog e forum sono ambienti virtuali molto interessanti. Chi ci si addentra deve possedere un solido background sulle pratiche di ricerca e trattamento delle fonti. Ci si imbatte con incredibile frequenza in discussioni o scambi di informazioni sui temi più svariati, che fanno uso di collegamenti raramente battuti da chi insegue domande di ricerca. La vivacità degli scambi di informazioni è tale da rimanere piacevolmente sorpresi. Ma i loro contenuti non si limitano a testi e *link-sharing*. Gli oggetti spaziando dalla fotografia ai filmati, dalle registrazioni audio fino a quello che la vostra mente può immaginare.

Tra gli eterni sottovalutati – tanto nelle rassegne, quanto nella didattica – ci sono i social network, ovvero quei servizi informatici on-line che permettono la realizzazione di reti sociali virtuali (Treccani, s. v. «social network»). Da diversi anni il numero di ‘pagine’ e ‘gruppi’, che chiamano a raccolta ricercatori, associazioni e appassionati (non solo di storia ovviamente) è cresciuto in maniera esponenziale: basta inserire parole chiave dei nostri interessi sugli stessi motori di ricerca dei social, come Facebook o Instagram, per rendersene conto. Il principio è lo stesso che anima i sopraccitati blog e forum: troviamo discussioni, informazioni, link a pubblicazioni di qualsiasi tipo, *call for paper*, ecc.

La ricerca di fonti e materiale di studio sul web potrebbe avvalersi anche di siti di *file-sharing* come *Library Genesis*, che hanno lo scopo di raccogliere e distribuire letteratura scientifica (e non solo) su base libera e aperta. Da questa piattaforma sarebbe possibile accedere a circa 60 milioni di pubblicazioni (cfr. *Library Genesis: Miner's Hut*). Tuttavia, fin dalla sua nascita nel 2008 il sito è soggetto ad accuse di pirateria, in quanto violerebbe i diritti di proprietà.

Esistono, poi, piattaforme dove poter creare relazioni sociali virtuali tramite la condivisione di ricerche, lavori e pubblicazioni di natura prevalentemente scientifica. Stiamo parlando di *Researchgate* o *Academia.edu*, il cui fondatore Richard Price sottolinea l'obiettivo di garantire agli studiosi «all over the world to publish their research papers and easily distribute them to anybody with a search engine» (Saenz 2011). Ricercatori e studenti, quindi, «get quick and easy access to their colleague's work, and they get quantifiable proof that their own research matters (Saenz 2011)».

Quando si parla di fonti bisognerebbe sempre tenere presente che stiamo parlando di oggetti (analogici o, in questo caso, digitali). E in quanto oggetti utili per un lavoro molto delicato, hanno bisogno di essere organizzati al meglio all'interno dello spazio di lavoro, in modo da facilitare la reperibilità e l'utilizzo. Le fonti digitali non possono di certo finire nella nostra libreria di legno o in fascicoli all'interno di scatoloni di carta. Si rivela indispensabile, quindi, la creazione di 'archivi' personali per il salvataggio, la conservazione e la catalogazione delle fonti. *Google Drive* e *Dropbox* sono probabilmente i più utilizzati sistemi di archiviazione su *cloud*. I dati che inseriamo sullo spazio messo a disposizione vengono salvati in server virtuali, ai quali possiamo accedere in qualunque momento e da qualunque dispositivo che disponga di una connessione internet. Il servizio offerto da Google, in particolare, consente di intervenire direttamente sui documenti stessi e, oltre a permettere la basilare creazione di cartelle utili per la catalogazione, di operare ricerche *full text*: ovvero ricerche che esplorano l'intero insieme dei dati che compongono un documento e non soltanto una sua sottosezione (come può essere il titolo).

Altre due applicazioni interessanti per la gestione di riferimenti bibliografici e dei materiali a essi correlati (pdf, siti web, video, ecc.), gratuite e *open source* sono *Mendeley* e *Zotero*, che si può collegare alla barra strumenti di Google, Word e Adobe Acrobat Reader.

La storia, dunque, appare oggi caratterizzata dalla capacità quasi illimitata di utilizzare nuovi materiali, nuove fonti e nuovi strumenti per indagarla (De

Luna 2001). Nel corso del XXI secolo gli strumenti digitali sono diventati utensili imprescindibili del ricercatore. Videocamere, fotocamere e registratori (solo per fare alcuni esempi) devono perciò necessariamente entrare a far parte delle rassegne di risorse a disposizione dello storico. E, siccome ricerca e didattica sono strettamente collegate in quanto chi apprende a fare storia applicherà gli insegnamenti e farà uso di strumenti anche digitali, sarà utile dare la possibilità agli studenti di maneggiare la strumentazione all'interno di laboratori. Insegnare storia, pertanto, non può limitarsi a fornire le necessarie conoscenze contenutistiche e metodologiche inerenti alla materia, ma deve dare anche la possibilità di sviluppare in senso creativo le capacità pratiche (Gagliardo 2018) dei futuri ricercatori.

Nella didattica laboratoriale gli studenti generano un 'prodotto', appropriandosi dei contenuti disciplinari e sviluppando abilità cognitive, personali e sociali. Imparano facendo ricerca sul territorio e su internet, interagendo con soggetti esterni alla scuola, lavorando in gruppo e da soli, utilizzando strumenti anche e soprattutto digitali, pianificando e monitorando il loro lavoro, costruendo il prodotto finale, seguendo le lezioni, studiando in modo tradizionale sul manuale fino a giungere alla 'narrazione' dei risultati (Gagliardo 2018). Narrazione che può (e deve) uscire dai soliti circuiti limitati al testo scritto su pagine bianche, per abbracciare anche altri formati, come i video o i podcast, per esempio.

Il laboratorio di storia è dunque contemporaneamente un luogo fisico, una pratica e un abito mentale, dove costruire documentazione, selezionare fonti e materiali, creare le condizioni affinché gli allievi, attraverso operazioni di tipo storiografico, possano leggere il passato, comprendere più consapevolmente il presente e passare da una 'storia pura' a una 'storia applicata' sottraendo lo studio di questa materia a quell'approccio stereotipato, astratto e persino retorico (Gagliardo 2018).

Un esempio di successo tra i laboratori che si stanno attivando negli ultimi anni nelle università, è quello del portale *Memorie d'infanzia*, dove sono raccolte memorie di testimoni che hanno vissuto la loro infanzia nell'Italia repubblicana. Questo laboratorio di *Public History* ha coinvolto gli studenti direttamente nella raccolta di testimonianze orali tramite videointerviste, che sono state poi catalogate e messe a libera disposizione sul web.

Tornando invece alle risorse intese come fonti, sarebbe un errore tralasciare da una rassegna come questa i media: film, documentari, foto, programmi televisivi, video, musica, ecc. Negli ultimi decenni storia e media si sono incontrati nell'ambito della lezione lungo più versanti: a partire da quello del loro utilizzo in quanto fonti, fino a quello della narrazione anche come prodotto di risultati di ricerche.

Il cinema, come ben noto, viene usato come strumento per raccontare la storia in cui affiora un'esplicita ipotesi storiografica e una particolare interpretazione dell'evento raccontato. Ma è stato anche prodotto e fonte della conoscenza storica in quanto capace di intercettare lo spirito del tempo in cui il film veniva girato, imprigionando nel suo racconto frammenti della realtà (Colombi et al. 2018). Si pensi, solo per fare qualche esempio, ai grandi classici come *Tempi mo-*

derni, Tutti a casa, Il sorpasso e ai più recenti che raccontano biografie di grandi personaggi o storie di uomini e donne ‘comuni’ nel vortice degli eventi: ultimo in ordine cronologico *1917* girato interamente in piano-sequenza.

Ma potenzialità molto simili, con accenti chiaramente più scientifici, sono proprie anche di documentari e programmi televisivi. È il caso di Rai Storia: canale TV gratuito e tematico dedicato alla divulgazione scientifica e culturale.

Ormai sia nella ricerca che nella didattica l’uso di questi ‘documenti’ è una pratica diffusa e consolidata (Colombi et al. 2018). Meriterebbe altrettanta centralità la musica. Infatti, per usare le parole di Giovanni De Luna (2001, 129): «Ci sono tante canzoni nella storia; ci sono canzoni che esplicitamente raccontano la storia» – come quelle de *La Casa del Vento*, che cantano di un’Italia di lotte partigiane e sociali, quelle degli *Offlaga Disco Pax* che raccontano le esperienze e i sogni di ragazzi di provincia negli anni ’70 e ’80 o l’album *Materiale resistente* realizzato nel 1995 da artisti che hanno reinterpretedo le canzoni del patrimonio culturale partigiano – «ci sono canzoni che fanno la storia (*Bella Ciao* [...]) e ci sono canzoni che inconsapevolmente diventano documenti storici, racchiudono cioè lo spirito del loro tempo e sono in grado di documentarlo, di renderlo storicamente riconoscibile».

Chiudiamo questa rassegna con i videogames. Molti titoli possono essere visti come la manifestazione della teoria dell’apprendimento esperienziale:

they provide a unique informal learning environment in which their interactive nature allows for an immersive experience with which a deeper level of personal and historical learning can potentially be reached than in more formal settings (Boom et al. 2020, 28-30),

stimolando il pensiero critico guidato dal docente e allo stesso tempo divertendo lo studente. Da un punto di vista della didattica della storia si tratta di un settore di indagine relativamente giovane, anche se molto studiato, soprattutto nei paesi anglosassoni⁷. Le potenzialità di giochi *full-immersion*, che sviluppano la loro narrazione in precisi contesti storici come la celebre saga di *Assassin’s Creed* (AC) o gli sparattutto come *Battlefield 1*, ambientato nei campi di battaglia della Prima guerra mondiale, possono essere veramente incisive sui processi di apprendimento. I titoli AC, in particolare, proiettano il giocatore in epoche diverse – Firenze rinascimentale, Egitto tolemaico, Rivoluzione francese, Londra vittoriana, ecc. – in cui l’ambiente e i contesti sociali sono ricostruiti virtualmente con un’accuratezza sbalorditiva (IGN 2014), tanto che *Ubisoft* – la casa sviluppatrice – ha prodotto veri e propri *Discovery Tour* per la didattica nelle scuole (Ubisoft North America 2018, 2019). Gli studenti coinvolti in ricerche hanno sottolineato come, giocando a questi titoli, si siano sentiti immersi nel passato e in connessione con i personaggi dell’epoca (Gilbert 2019). Detto ciò, va considerato il fattore costi – spesso anche elevati – di tali prodotti. Tuttavia,

⁷ Per un approfondimento si rimanda ai riferimenti in bibliografia.

le aziende sviluppatrici mettono a disposizione i titoli più ‘vecchi’ a prezzi veramente bassi e in alcuni casi il download è addirittura gratuito.

Con questa rassegna destinata, lo ricordiamo, all’incompletezza – ma del resto sarebbe impossibile scriverne una che lo sia – abbiamo evidenziato quelle risorse web che più ci sembrano indispensabili alla ricerca e all’uso di fonti per la storia, insieme alle tecnologie digitali che integrano e potenziano le pratiche didattiche e di ricerca in campo storiografico. Ci preme incoraggiare il lettore a procedere autonomamente verso un approfondimento delle molteplici risorse digitali, che non abbiamo potuto elencare in questo capitolo anche per una questione di spazio.

Auspichiamo, pertanto, che docenti e studenti facciano libero uso della loro immaginazione, per mettere in pratica i più svariati processi didattici e di ricerca sostenuti dalle tecnologie digitali. Porre a questi due ambiti (didattica e ricerca) dei limiti strumentali o guardare alle nuove tecnologie con sospetto – o peggio rifiuto – è senza alcun dubbio, nel terzo decennio del XXI secolo, anacronistico e altamente controproducente.

Riferimenti bibliografici

- Bandini, Gianfranco, Pamela Giorgi, e Stefano Oliviero. 2021. “Patrimonio Culturale, tra laboratorio e linguaggi della Public History.” *Culture digitali* 0. <<https://www.diculther.it/rivista/digitale-e-uso-didattico-del-patrimonio-culturale-tra-laboratorio-e-linguaggi-della-public-history/>> (2022-08-15).
- Bandini, Gianfranco, e Simonetta Polenghi. 2015. *Enlarging one’s vision: Strumenti per la ricerca educativa in ambito internazionale*. Milano: EDUCatt.
- Boom, Krijn H. J., E. Ariese Csilla, Bram van den Hout, and Angus A. A. Moland Aris Politopoulos. 2020. “Teaching through Play: Using Video Games as a Platform to Teach about the Past”. In *Communicating the Past in the Digital Age*, edited by Sebastian Hageneuer, 27-44. London: Ubiquity Press.
- Seefeldt, Douglas; William, Thomas. “What is digital history?”. *Perspectives on History*. 2009. <https://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/may-2009/what-is-digital-history> (2022-08-15).
- Cole, Robert, and Chris Hackett. 2010. “Search vs. “Research: Full-Text Repositories, Granularity, and the Concept of «Source».” In *Better Off Forgetting?: Essays on Archives, Public Policy, and Collective Memory*, edited by Cheryl Avery, and Mona Holmlund, 61-105. Toronto: University of Toronto Press, Scholarly Publishing Division.
- Colombi, Valentina, Carlo Greppi, Enrico Manera, Giorgio Olmonti, and Renato Roda. 2018. *I linguaggi della contemporaneità: una didattica digitale per la storia*. Bologna: il Mulino.
- Criscione, Antonino, Serge Noiret, Carlo Spagnolo, and Stefano Vitali. 2004. *La storia a(l) tempo di Internet. Indagine sui siti italiani di storia contemporanea 2001-2003*. Bologna: Pàtron.
- De Luna, Giovanni. 2001. *La passione e la ragione: fonti e metodi dello storico contemporaneo*. Firenze: La Nuova Italia.
- Gagliardo, Alberto. 2018. “Biografie, archivi scolastici e didattica laboratoriale: alcune proposte.” In *Biografie, percorsi e networks nell’Età contemporanea. Un approccio transnazionale tra ricerca, didattica e Public History*, a cura di Elois Betti, e Carlo De Maria. 197-206. Roma: BraDypUS.

- Gilbert, Lisa. 2019. "Assassin's Creed reminds us that history is human experience: Students' senses of empathy while playing a narrative video game." *Theory & Research in Social Education* 47, 1: 108-37.
- IGN. 2014. "Assassin's Creed Unity: Real Life vs. In-Game Paris". YouTube video. <<https://www.youtube.com/watch?v=yTTvkDR6euk>>. 11 novembre 2014 (2022-08-15).
- La Casa del Vento. s.d. "Casa del Vento (Tema)". Canale YouTube. <https://www.youtube.com/channel/UC2VhvgwwuROjm_hEB6FPkQw> (2022-08-15).
- Martinelli, Chiara. 2020. "Public History e Didattica della storia, un dialogo ancora da costruire." *Clonet. Per un senso del tempo e dei luoghi* 4.
- Autori vari. *Materiale Resistente* (album musicale). Consorzio Produttori Indipendenti. 1995. <https://www.discogs.com/it/release/1465262-Various-Materiale-Resistente-1945-1995>
- McCall, Jeremiah. 2018. "Video Games as Participatory Public History." In *A Companion to Public History*, edited by David Dean, 405-16. Hoboken: John Wiley & Sons Ltd.
- Noiret, Serge. 2011. "Storia digitale. Quali sono le risorse di rete usate dagli storici." In *La macchina nel tempo. Studi di informatica umanistica in onore di Tito Orlandi*, a cura di Lorenzo Perilli, e Domenico Fiormonte, 201-58. Firenze: Le Lettere.
- Noiret, Serge. 2015. "Storia contemporanea digitale." In *Il web e gli studi storici: guida critica all'uso della rete*, a cura di Rolando Minuti, 267-300. Roma: Carocci.
- Noiret, Serge. 2015. "Storia pubblica digitale." *Zapruder* 36: 9-23.
- Offlaga Disco Pax. s.d. Pagina Facebook. <<https://www.facebook.com/offlagadiscopax>> (2022-08-15).
- Portincasa, Agnese. 2019. "Cinque domande sulla didattica della scuola." <http://www.novecento.org/pensare-la-didattica/cinque-domande-sulla-didattica-della-storia-3575/#_ftn1> (2022-08-15).
- Sabato, Milena. 2017. "Il 'diluvio digitale' e le discipline storiche. Risorse online e riflessioni metodologiche". *Mediterranea. Ricerche storiche* XIV, 39: 193-218.
- Saenz, Aaron. 2011. "Academia.edu – \$4.5M in Funding, 3M Unique Monthly Visitors – Can They Change Science Publication?" *Singularity Hub*. <https://singularityhub.com/2011/12/11/academia-edu-4-5m-in-funding-3m-unique-monthly-visitors-can-they-change-science-publication/> (2022-08-15).
- Salvatori, Enrica. 2020. "Digital Public History Inside and Outside the Box." *Magazén* 1, 2: 203-22.
- Treccani enciclopedia online. s.d. «Social network». <<https://www.treccani.it/enciclopedia/social-network>> (2022-08-15).
- Treccani vocabolario online. s.d. «Digitale²». <<https://www.treccani.it/vocabolario/digitale2/>> (2022-08-15).
- Ubisoft North America. 2018. "Assassin's Creed Origins: Discovery Tour - Ancient Egypt". YouTube video. <https://www.youtube.com/watch?v=_yMDdQKfv70>. 20 febbraio 2018 (2022-08-15).
- Ubisoft North America. 2019. "Assassin's Creed Odyssey: Discovery Tour - Ancient Greece". YouTube video. <<https://www.youtube.com/watch?v=uh4Iyp943M&t=137s>> 10 settembre 2019 (2022-08-15).

Sitografia di riferimento

- Academia.edu. s.d. <<https://www.academia.edu/>>.
- ACNP, Archivio collettivo nazionale dei periodici. s.d. <<https://acnp.sba.unibo.it/>>.
- AIB, Associazione Italiana Biblioteche. s.d. <<https://www.aib.it/>>.
- AIPH, Associazione Italiana di Public History. s.d. <<https://aiph.hypotheses.org/>>.

AISO, Associazione Italiana di Storia Orale. s.d. <<https://www.aisoitalia.org/>>.

American Memory. s.d. <<http://memory.loc.gov/ammem/index.html>>.

Anagrafe delle biblioteche italiane. s.d. <<https://anagrafe.iccu.sbn.it/it/>>.

Archivi del Novecento. s.d. <<http://www.archividelnovecento.it/>>.

Biblioteca digitale italiana. s.d. <<http://www.internetculturale.it/it/1038/biblioteca-digitale-italiana>>.

BNI, Bibliografia Nazionale Italiana. s.d. <<https://thes.bncf.firenze.sbn.it/ricerca.php>>.

Discovery. s.d. <<http://discovery.nationalarchives.gov.uk/>>.

DOAJ, Directory of Open Access Journals. s.d. <<https://doaj.org/>>.

Dropbox. s.d. <<https://www.dropbox.com/it/>>.

European History Primary Sources. s.d. <<http://primary-sources.eui.eu/>>.

Europeana. s.d. <<https://www.europeana.eu/it/>>.

Francis. s.d. <<https://www.inist.fr/?FRANCIS&lang=fr>>.

Gallica. s.d. <<https://gallica.bnf.fr/>>.

Google Books. s.d. <<https://books.google.com/>>.

Google Drive. s.d. <https://www.google.com/intl/it_it/drive/>.

Guida agli archivi della Resistenza. s.d. <<https://suisa.archivi.beniculturali.it/cgi-bin/suisa/pagina.pl?TipoPag=strumcorr&Chiave=27763&RicDimF=2>>.

Historical Abstracts. s.d. <<https://www.ebsco.com/products/research-databases/historical-abstracts>>.

Internet Archive. s.d. <<https://archive.org/>>.

Jstor. s.d. <<https://www.jstor.org/>>.

Liber liber. s.d. <<https://www.liberliber.it/online/>>.

Library Genesis: Miner's Hut. s.d. <<https://forum.mhut.org/viewtopic.php?p=9000>>.

Library Genesis. s.d. <<https://libgen.unblockit.tv/>>.

Memorie d'infanzia. s.d. <<https://www.memoriedinfanzia.it/>>.

Mendeley. s.d. <<https://www.mendeley.com/>>.

OCLC. s.d. <<http://www.oclc.org/ca/en/worldcat/statistics/default.htm>>.

PAO, Periodicals Archive Online. s.d. <<https://proquest.libguides.com/pao>>.

Project Muse. s.d. <<https://muse.jhu.edu/>>.

Rai Storia. s.d. <<https://www.rai.it/raistoria/>>.

Researchgate. s.d. <<https://www.researchgate.net/>>.

Road, Open Access Scholarly Resources. s.d. <<https://road.issn.org/>>.

SAN, Sistema archivistico nazionale. s.d. <<http://san.beniculturali.it/web/san/il-catalogo-del-san>>.

SBN, Servizio bibliotecario nazionale. s.d. <<https://opac.sbn.it/opacsbn/opac/iccu/free.jsp>>.

SIUSA, Sistema Informativo Unificato per le Soprintendenze Archivistiche. s.d. <<https://suisa.archivi.beniculturali.it/cgi-bin/suisa/pagina.pl?RicVM=inventari>>.

World Digital Library. s.d. <<https://www.wdl.org/en/>>.

WorldCat. s.d. <<https://www.worldcat.org/>>.

Zotero. s.d. <<https://www.zotero.org/>>.