

# Dig *Italia*

Anno XIV, Numero 1 - **2019**

Rivista del digitale nei beni culturali

ICCU-ROMA



ICCU

Istituto centrale per il catalogo unico  
delle biblioteche italiane e per le informazioni bibliografiche  
<https://www.iccu.sbn.it>

Copyright © ICCU - Roma

La riproduzione totale o parziale del contenuto della rivista  
è ammessa con obbligo di citazione

# Digitalia

Rivista del digitale nei beni culturali  
ISSN 1972-6201  
Anno XIV, Numero 1 - Giugno 2019

*In copertina:*

L'immagine è una libera elaborazione grafica della testa della statua di Apollo del I sec. d.c. (Civitavecchia, Museo Nazionale), copia da un originale greco avvicicabile all'Apollo di Leochares (IV sec. a.c.)

**Direttore Fondatore**

Marco Paoli

**Direttore Responsabile**

Simonetta Buttò

**Comitato di Redazione**

*Capo Redattore:*

Elisabetta Caldelli

Amalia Maria Amendola  
Valentina Atturo  
Lucia Basile  
Laura Borsi  
Flavia Bruni  
Elisabetta Castro  
Massimina Cattari  
Silvana de Capua  
Carla Di Loreto  
Maria Cristina Di Martino  
Vilma Gidaro  
Egidio Incelli  
Maria Cristina Mataloni  
Massimo Menna  
Lucia Negrini  
Paola Puglisi  
Alice Semboloni  
Vittoria Tola  
Maria Lucia Violo

**Grafica & Impaginazione**

MLA&Partner - Roberta Micchi

**Produzione e Stampa**

Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato S.p.A.  
Roma

**Editore**

ICCU

Istituto centrale per il catalogo unico  
delle biblioteche italiane  
e per le informazioni bibliografiche  
Viale Castro Pretorio, 105  
00185 Roma  
T +39 06 49.210.425  
F +39 06 49.59.302  
email: digitalia@iccu.sbn.it  
<http://digitalia.sbn.it>

In attesa di registrazione al Tribunale di Roma



### **Comitato Scientifico**

Oswaldo Avallone  
Giovanni Bergamin  
Dimitri Brunetti  
Simonetta Buttò  
Rossella Caffo  
Rosaria Campioni  
Maria Carla Cavagnis Sotgiu  
Laura Ciancio  
Flavia Cristiano  
Gianfranco Crupi  
Andrea De Pasquale  
Maria Cristina Di Martino  
Pierluigi Feliciati  
Marina Giannetto  
Maria Guercio  
Mauro Guerrini  
Klaus Kempf  
Patrizia Martini

Maurizio Messina  
Maria Cristina Misiti  
Maria Teresa Natale  
Marco Paoli  
Don Valerio Pennasso  
Alberto Petrucciani  
Massimo Pistacchi  
Marco Pizzo  
Paola Puglisi  
Roberto Raieli  
Gino Roncaglia  
Maria Letizia Sebastiani  
Giovanni Solimine  
Laura Tallandini  
Anna Maria Tamaro  
Costantino Thanos  
Antonella Trombone  
Paul Gabriele Weston

# SOMMARIO

giugno 2019

## **Il Portale delle biblioteche e degli istituti culturali italiani.**

### **Presentazione del progetto**

**Roma, 11 aprile 2019, Sala Spadolini, MiBACT**  
di Paola Passarelli, Simonetta Buttò, Giovanni Solimine,  
Claudio Leombroni, Alberto Petrucciani,  
Gino Roncaglia, Marino Sinibaldi

9

---

## **SAGGI**

### **Archivi digitali di persona**

**PAD - Pavia Archivi Digitali e gli archivi degli scrittori**  
di Paul Gabriele Weston, Primo Baldini,  
Emmanuela Carbé, Laura Pusterla

31

---

**Through the Looking Glass. Cultural Heritage  
Custodians to Populate the Mirrorworld**  
di Susan Hazan

55

---

**I MOOCs, opportunità per la formazione di base  
e l'apprendimento continuo: una storia (anche) italiana**  
di Matilde Fontanin, Eleonora Pantò

76

---

## **PROGETTI**

**L'attuazione in Italia del Progetto GoogleBooks**  
di Andrea De Pasquale

103

---

**L'emeroteca digitale dei giornali locali del Piemonte**  
di Dimitri Brunetti

114

---

**Urania digitale: il patrimonio storico scientifico  
degli osservatori astronomici italiani  
in Polvere di stelle e Internet Culturale**  
di Antonella Gasperini, Emilia Olostro Cirella

126

---

**Linked Books: un indice citazionale  
per la storia di Venezia** 132  
di Giovanni Colavizza, Matteo Romanello, Andrea Giuliano,  
Maria Cristina Mataloni, Daniela Grandin

**Phaidra, un archivio digitale FAIR  
per la disseminazione e l'accesso  
integrato a testi, testimonianze, immagini  
e storie del patrimonio culturale** 147  
di Laura Tallandini, Lorisa Andreoli, Elena Bianchi,  
Linda Cappellato, Yuri Carrer, Gianluca Drago,  
Giulio Turetta, Antonella Zane

**Da un oggetto racconta la tua scuola** 158  
di Maria Teresa Natale

## SEGNALAZIONI

**La Fototeca Tifernate digitale On Line** 165  
di Alba Ghelli

**Patrimonio culturale: reale e virtuale** 170  
di Maria Teresa Natale

# Da un oggetto racconta la tua scuola

**Maria Teresa Natale**

ICCU

*“Da un oggetto racconta la tua scuola” è un progetto rivolto alle scuole, promosso dall’Istituto Centrale per il Catalogo Unico delle Biblioteche italiane (ICCU), in collaborazione con la rete Diculther.*

*Si tratta di un primo passo per la nascita di un Museo digitale delle scuole italiane, contenitore di oggetti digitali rappresentativi di alcune scuole italiane e di narrazioni ad essi connessi, frutto del lavoro partecipato delle classi. In questo contributo vengono illustrate le caratteristiche del progetto, le modalità di partecipazione e i primi risultati.*

**D**a un oggetto racconta la tua scuola” è un progetto rivolto alle scuole, promosso dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali attraverso l’Istituto centrale per il catalogo unico delle biblioteche italiane e per le informazioni bibliografiche (ICCU), in collaborazione con la rete Diculther<sup>1</sup>. In questo contributo vengono illustrati gli obiettivi del progetto, la piattaforma di raccolta dei dati, i primi risultati raggiunti.

In Italia ci sono circa 20.000 scuole di ogni ordine e grado, pubbliche e private, ognuna delle quali conserva un patrimonio unico di persone, di storie, di edifici, di progetti, di documenti, di archivi, di biblioteche e di oggetti stratificatosi nel tempo: mobili, vecchi quaderni, registri, libri, fotografie, pagelle, strumenti e materiali didattici del passato. Ognuno di questi, da solo e nel complesso, costituisce un piccolo tesoro che racconta una storia: la storia della didattica, la storia della scuola, la storia del territorio, la nostra storia, la nostra memoria.

Poche sono le scuole che hanno valorizzato, anche parzialmente, questi patrimoni eccezionali, allestendo spazi museali stabili o temporanei. Si tratta di “beni invisibili”, quasi mai valorizzati, che non trovano una collocazione adeguata e che spesso sono conservati in magazzini chiusi al pubblico, scatoloni polverosi, scaffali e cassetti inaccessibili, tutt’al più nella stanza del dirigente scolastico.

<sup>1</sup> L’ICCU ha lanciato questo progetto in occasione dell’iniziativa Hackcultura 2019, promossa dalla rete Diculther volta allo sviluppo di progetti digitali da parte degli studenti delle scuole italiane per favorire nei giovani, in un’ottica di “titolarità culturale”, la conoscenza e la “presa in carico” del patrimonio culturale nazionale. Diculther aggrega oltre sessanta organizzazioni tra università, enti di ricerca, scuole, istituti tecnici superiori, istituti di cultura, associazioni e imprese pubbliche e private con l’obiettivo comune di favorire lo sviluppo delle competenze digitali tra gli studenti.



Figura 1.

Oggi, attraverso le tecnologie digitali, non è difficile ipotizzare la costruzione di un immenso museo scolastico digitale che raccolga al suo interno una selezione di oggetti significativi di ogni scuola: per la loro forma, per la loro complessità, per la storia a cui sono collegati, per le persone che li hanno utilizzati.

Se ogni scuola italiana, in un solo anno, contribuisse al Museo scolastico digitale con un solo oggetto, in un anno si avrebbero 20.000 oggetti e 20.000 storie, se contribuisse con una selezione di 10 oggetti digitali, nel solo primo anno si avrebbero 200.000 oggetti pari a 200.000 storie e così via. E ogni oggetto/storia sarebbe un unicum.

Chi sarebbero i visitatori di questo museo scolastico digitale? La popolazione scolastica che all'interno di questo immenso museo – se ben organizzato – troverebbe una quantità infinita di materiali su cui impostare nuovi progetti didattici, gli studiosi e appassionati di storia locale, i giornalisti, gli storici, gli storici dell'arte, gli artigiani, le guide turistiche, gli studiosi di pedagogia e così via.

L'ICCU, in occasione dell'iniziativa Hackcultura 2019 lanciata in collaborazione con la rete DiCultHer, ha voluto avviare le basi per la nascita di questo Museo scolastico digitale, contenitore di oggetti digitali rappresentativi di alcune scuole italiane e di narrazioni ad essi connessi, frutto del lavoro partecipato delle classi.

La piattaforma di raccolta degli oggetti digitali<sup>2</sup> è stata realizzata con il software MOVIO distribuito dall'ICCU, assai versatile, nato per la costruzione di mostre digitali ma personalizzabile anche per altri progetti grazie ai numerosi strumenti a disposizione, che consentono l'impostazione e la relazione tra schede catalografiche, la creazione di storie, di mappe geolocalizzate e molto altro.

Chi può partecipare a questo progetto? Ogni scuola localizzata in Italia, di ogni ordine e grado, con una o più classi che possono anche proporre storie diverse legate a uno stesso oggetto.

Le classi che intendono partecipare devono selezionare uno o più oggetti che raccontino un aspetto della propria scuola, che siano una componente del patrimonio culturale della scuola stessa e candidare l'oggetto attraverso un modulo online reso disponibile dall'ICCU<sup>3</sup>. Il lavoro da effettuare con la classe consiste nella schedatura dell'oggetto attraverso la compilazione di una serie di metadati descrittivi (alcuni obbligatori, altri consigliati, altri discrezionali) e nella realizzazione di una narrazione fatta da una successione di testi, audio, video, gallerie fotografiche, frutto di un'attività di ricerca ed elaborazione creativa da parte degli studenti, con il coordinamento degli insegnanti.

Possono essere candidati al Museo digitale oggetti di ogni tipo: da opere d'arte, strumenti scientifici, strumenti musicali, strumenti didattici, oggetti di uso comune, oggetti d'arredo, vestiario, mobili, cimeli, premi ecc., a fotografie, materiale grafico, documenti d'archivio, stampati, registrazioni sonore, filmati storici.

Non vi sono vincoli, ad eccezione di eventuali diritti legati all'oggetto candidato o alle risorse digitali prodotte. La scuola e, per conseguenza, la classe devono essere consapevoli che consegnando i contenuti prodotti al Museo scolastico digitale, li rilasciano con una licenza aperta per favorirne la diffusione e la riusabilità. In particolare, i testi vengono rilasciati con licenza CC BY, le risorse digitali prodotte vengono rilasciate con una licenza CC, a scelta della scuola, per favorirne il riutilizzo.

Il valore didattico del progetto è assai ampio e in linea con le competenze europee: dall'utilizzo del patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana per raccontare gli oggetti e le storie ad essi associati, alle competenze matematiche per raccontare le storie legate a oggetti dalla valenza scientifica e tecnica; dall'uso di strumenti di comunicazione visiva e multimediale per produrre immagini, audio, video, gallerie fotografiche all'apprendimento delle norme relative all'uso e riutilizzo delle risorse digitali e all'applicazione di licenze adeguate, dalla partecipazione attiva alle attività portando il proprio contributo personale in un lavoro di gruppo al reperimento di informazioni da fonti diverse, dal riconoscimento del valore e delle potenzialità dei beni artistici e ambientali, per una loro corretta fruizione e valorizzazione.

<sup>2</sup> <https://movio.beniculturali.it/iccu/daunoggettoraccontalatuascuola/>.

<sup>3</sup> <https://goo.gl/forms/OHYSmWDaKcC2ivBE>.

zazione alla capacità di riconoscere aspetti geografici, ecologici, territoriali dell'ambiente naturale e antropico e le loro connessioni con le strutture demografiche, economiche, sociali.

Subito dopo l'avvio l'iniziativa è stata presentata in sedi diverse: presso l'Università Roma Tre nel corso di un evento organizzato in collaborazione con il MusEd, in un webinar organizzato in collaborazione con l'Associazione Flipnet e naturalmente attraverso i diversi canali ICCU e Diculther.

Ma quali sono stati i risultati in questi primi mesi di avvio del progetto? Sette le scuole che hanno partecipato da quattro regioni (Campania, Lazio, Puglia, Toscana), 5 scuole primarie, una scuola secondaria di primo grado, un istituto di istruzione superiore. Gli oggetti candidati sono stati di tipologie diverse.

La primaria Filippo Corridoni di Bari ha ricostruito la storia della scuola attraverso lo studio di carte topografiche; la primaria Niccolò Piccinni, anch'essa di Bari, ha candidato una vecchia lavagna quale protagonista del racconto della storia dell'edificio scolastico; la primaria di Campi Bisenzio (FI) ha candidato una lavagna e un pallottoliere. La classe ha espresso la creatività attraverso la tecnica del fumetto per raccontare le storie di questi due oggetti.

La Scuola primaria Ferraboschi di Calcinato (BR) ha raccontato l'evoluzione dell'edificio scolastico a partire da una tempera su cartoncino della seconda metà del XIX secolo. Molto originale la proposta di una classe della Scuola primaria G. Parodi Delfino di Colleferro (FR) che ha narrato la storia di un'antica statua rinvenuta negli anni Cinquanta nella Valle Macerina e ritrovata casualmente nel 2003 nei depositi della scuola.

Tutti gli alunni delle classi seconde della Scuola secondaria di primo grado Simonetta Salacone, ubicata in un quartiere multiculturale della periferia orientale di Roma, hanno realizzato una vera e propria mostra digitale dal titolo "Parole e immagini: muri o ponti?" a partire dall'opera d'arte "La difesa della razza" facente parte di una collezione di opere afferenti alla mostra permanente "L'arte della guerra", curata dal maestro Bruno Canova. Attraverso questo contributo la Scuola ha voluto dimostrare come, se anche nel Ventennio la scuola fosse stata strumento di propaganda velenosa, oggi essa può essere «un ponte di riflessività, dialogo, incontro... non di verità indissolubili ma di domande alle quali ne seguiranno altre che vivificheranno la Memoria di ciò che è stato» e come «in questo viaggio della conoscenza gli alunni si facciano promotori di senso».

Infine, la storia dell'istituto Alfonso Casanova di Napoli è stata raccontata attraverso l'analisi di un album fotografico, databile al 1928, contenente 30 positivi in bianco e nero aventi per soggetto il "R. Istituto A. Casanova": aule, laboratori, prodotti delle scuole, macchinari, strumenti, beni e arredi, fotografie di gruppo e di spazi architettonici della scuola all'interno della sua sede monumentale nel convento di San Domenico Maggiore.

Questi primi contributi sono stati un'ottima base di partenza per mettere a punto il portale, nel quale è possibile effettuare ricerche per denominazione della scuola, tipologia, regione, personaggi, mostre, storie, geolocalizzazione.

Questo è solo un inizio e con l'avvio del nuovo anno scolastico verrà avviata una nuova campagna di adesione al Museo scolastico digitale<sup>4</sup>.

*“Da un oggetto racconta la tua scuola” (From an object tell your school) is a project targeted to schools, promoted by the Union Catalogue of Italian Libraries (ICCU), in collaboration with the Diculther network. It represents a first step for the building of a Digital Museum of Italian schools. This digital museum should include a selection of digital objects sent by Italian schools, together with stories connected to them. This contribution illustrates the features of the project, the guidelines to participate, and the first results.*

<sup>4</sup> Sulla piattaforma sono disponibili il modulo di adesione, l'elenco degli oggetti candidabili, le linee guida per l'elaborazione delle schede e delle storie. Per la comunicazione sono stati ideati gli hashtag: #daunoggettoraccontalatuascuola e #museodigitaledellescuoleitaliane. Per qualsiasi informazione, scrivere a: [musd.iccu@gmail.com](mailto:musd.iccu@gmail.com).

L'ultima consultazione dei siti web è avvenuta nel mese di giugno 2019