

# Dig *Italia*

Anno XV, Numero 1 - **2020**

Rivista del digitale nei beni culturali

ICCU-ROMA



ICCU

Istituto centrale per il catalogo unico  
delle biblioteche italiane e per le informazioni bibliografiche  
[www.iccu.sbn.it](http://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, è una rivista *peer reviewed*  
e segue il codice etico delle pubblicazioni

I contributi possono essere proposti alla rivista dagli autori o su iniziativa del Comitato Scientifico. Gli articoli vengono sottoposti al Comitato di Redazione per un primo accertamento sulla corrispondenza con i campi di ricerca della rivista. I contributi delle sezioni Saggi e Progetti vengono indirizzati in forma anonima ad almeno uno studioso di comprovata competenza sui temi affrontati. I revisori fanno pervenire i loro giudizi alla redazione (favorevole alla pubblicazione, favorevole con modifiche/miglioramenti, non favorevole). Se il giudizio finale è positivo, viene comunicata agli autori l'accettazione del contributo, insieme ad eventuali indicazioni suggerite dai valutatori, di cui si garantisce comunque l'anonimato.

# Digitalia

Rivista del digitale nei beni culturali  
ISSN 1972-6201  
Anno XV, Numero 1 - Giugno 2020

*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: ic-cu.digitalia@beniculturali.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 Tammaro  
Costantino Thanos  
Antonella Trombone  
Paul Gabriele Weston

# SOMMARIO

giugno 2020

**Editoriale** 9  
di Simonetta Buttò

## SAGGI

**Digitalizzazione e ricerca umanistica:  
il versante dello studioso** 13  
di Marco Paoli

**“Il mondo come puzzle”: i beni culturali nel web** 26  
di Giovanni Michetti

## PROGETTI

**International Standard Manuscript Identifier (ISMI):  
pour un registre électronique  
des identifiants des livres manuscrits** 45  
di François Bougard, Matthieu Cassin, William Duba  
Claudia Fabian, Christoph Flüeler,  
Anne-Marie Turcan-Verkerk

**e-Leo, archivio digitale della Biblioteca  
leonardiana di Vinci: un’esperienza  
di valorizzazione, fruizione e comunicazione** 53  
di Monica Taddei

**La Biblioteca Digitale dell’Università di Padova  
Un sistema di componenti, contenuti e servizi** 69  
di Antonella Zane, Loris Andreoli,  
Laura Tallandini

**La Biblioteca Centrale “G. Marconi” del CNR  
nel Polo delle scienze SBN.  
Il lavoro svolto e sviluppi futuri** 87  
di Giorgia Migliorelli, Maria Adelaide Ranchino

- Costruire una biblioteca digitale.  
L'accordo di collaborazione tra l'ILIESI  
e la Biblioteca centrale del CNR** 99  
di Isabella Florio, Annarita Liburdi, Luca Tiberi
- Europeana Education: risorse culturali digitali  
per l'istruzione e la formazione** 108  
di Maria Teresa Natale, Marzia Piccininno
- Un patrimonio storico e artistico inedito  
e inesplorato: i manoscritti del  
Fondo Abruzzese Nicola Sorricchio** 114  
di Rossana Torlontano

## DOCUMENTI E DISCUSSIONI

- Il nuovo Programma europeo  
"Europa digitale" (2021-2027)  
Proposta della Commissione Europea  
e documentazione** 125  
di Massimina Cattari

## SEGNALAZIONI

- Il Provenance Digital Archive del CERL:  
il nuovo censimento online delle provenienze librerie** 133  
di Lucrezia Signorello
- Europeana Archaeology:  
un nuovo progetto europeo dedicato all'archeologia** 135  
di Maria Teresa Natale, Elisa Sciotti
- The Culture Chatbot - engaging  
visitors with your collections** 137  
di Pavel Kats, Alexander Raginsky
- BIBLIO: Boosting digital skills and competences  
for librarians in Europe. Le competenze digitali  
per i bibliotecari della contemporaneità** 141  
di Flavia Massara
- Matera 2019: Open Future** 144  
di Veronica Carrino

# Europeana Education: risorse culturali digitali per l'istruzione e la formazione

«DigItalia» 1-2020  
DOI: 10.36181/digitalia-00008

**Maria Teresa Natale** - ICCU

**Marzia Piccinino** - Fondazione Scuola dei Beni e delle Attività Culturali

*La formazione scolastica è stata uno dei primi campi in cui Europeana ha sperimentato il riuso dei propri contenuti, avviando una collaborazione ormai di lungo corso con ministeri dell'istruzione, associazioni e reti professionali, insegnanti. Nel febbraio 2020 Europeana ha lanciato Europeana Education, un gruppo informale di professionisti ed esperti provenienti sia dal settore del patrimonio culturale sia da quello dell'istruzione, la cui principale attività è lo scambio esperienze e condividere idee per un uso innovativo delle risorse culturali digitali di Europeana. Nell'articolo presentiamo una rassegna di strumenti resi disponibili da Europeana a insegnanti e operatori della didattica.*

*«I materiali digitalizzati possono inoltre essere riutilizzati a fini commerciali e non di lucro, per usi quali lo sviluppo di contenuti educativi e istruttivi, documentari, applicazioni turistiche, giochi, strumenti di animazione e progettazione, a condizione che siano rispettati integralmente i diritti d'autore e i diritti afferenti».*

Art. 7 della Raccomandazione della Commissione del 27 ottobre 2011 sulla digitalizzazione e l'accessibilità in rete dei materiali culturali e sulla conservazione digitale, 2011/711/UE<sup>1</sup>

**E**uropeana, l'infrastruttura che raccoglie e dà accesso alle risorse culturali digitali europee, negli ultimi anni ha profuso un grande impegno, oltre che nel migliorare la qualità dei dati disponibili sul suo portale, anche nell'organizzare percorsi tematici per renderli più immediatamente fruibili e favorirne il riuso in vari ambiti.

<sup>1</sup> La Raccomandazione del 2011 traccia la via da seguire per affrontare gli aspetti giuridici, finanziari e organizzativi della digitalizzazione del patrimonio culturale europeo e della sua pubblicazione in rete (<<https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2011:283:0039:0045:IT:PDF>>).

Per chi non ha mai avuto l'occasione di navigare in Europeana, ricordiamo che questo portale, voluto oltre dieci anni fa dalla Commissione europea per popolare la rete di contenuti culturali digitali di qualità, raccoglie oltre 58 milioni tra opere d'arte, manufatti, libri, video, suoni, brani musicali provenienti da migliaia di istituti culturali di tutta Europa. I contenuti culturali sono organizzati in percorsi tematici che offrono molteplici prospettive sulla storia, la scienza e la cultura e rappresentano una risorsa strategica per la crescita sostenibile, consapevole e partecipata dell'Europa.

Tali ricchezza e varietà culturali costituiscono, nella società della conoscenza, un giacimento pedagogico grezzo alla portata di studenti e insegnanti che così possono sperimentare nuovi approcci all'educazione e all'istruzione formale e non formale. L'aggettivo grezzo è motivato dal fatto che le risorse, così come rappresentate in Europeana, necessitano di essere organizzate in un percorso narrativo<sup>2</sup> e soprattutto vagliate per verificarne l'effettiva possibilità di riuso<sup>3</sup>.

Europeana già nel 2010 pubblica la *Europeana Public Domain Charter*<sup>4</sup>, un documento che estende al patrimonio culturale digitale la filosofia del *Public Domain Manifesto*<sup>5</sup>:

«La digitalizzazione dei contenuti che sono già di dominio pubblico non crea nuovi diritti su di essi, e infatti le opere presenti nel dominio pubblico in forma analogica continuano ad essere di dominio pubblico una volta che sono state digitalizzate».

Questo principio, seppur non sempre applicabile da un punto di vista giuridico o amministrativo, ha avuto il merito di spronare le istituzioni culturali europee a pubblicare dati non solo sempre più curati e ricchi, ma soprattutto in formati che consentono forme di uso e riuso più libere, pur nel rispetto dei detentori dei diritti, stimolando la produzione di apparati, app e risorse per il turismo, la ricerca e la didattica.

La formazione scolastica è stata uno dei primi campi in cui si è sperimentata Europeana con il riuso dei propri contenuti, avviando una collaborazione ormai di lungo corso con EuroClio (European Association of History Educators), la comuni-

<sup>2</sup> Europeana offre accessi guidati per temi (tredici in tutto, dalla moda alla Prima Guerra Mondiale, dallo sport all'archeologia), per persone e per periodo, che però costituiscono dei gruppi di risorse troppo ampi per poter effettuare ricerche puntuali.

<sup>3</sup> Al momento oltre il 44% dei dati di Europeana è pienamente riutilizzabile (anche a scopo commerciale), e quasi il 19% del totale è etichettato come pubblico dominio.

<sup>4</sup> La *Europeana Public Domain Charter* è un documento che esprime la visione di Europeana in merito alla digitalizzazione dei contenuti culturali di pubblico dominio. Seppur non poggia su una base normativa, e talvolta sia anche non compatibile con le normative nazionali su copyright e diritto di proprietà intellettuale e di gestione del patrimonio culturale, questo documento ha avuto il merito di sostenere e guidare le istituzioni culturali nel processo di progressiva apertura dei loro dati in rete. La versione italiana della carta è disponibile sul sito di Europeana all'indirizzo: <<https://pro.europeana.eu/post/the-europeana-public-domain-charter>>.

<sup>5</sup> <https://publicdomainmanifesto.org/>.



tà europea degli educatori e degli insegnanti di storia<sup>6</sup>, finalizzata a trovare soluzioni che rendano disponibili attraverso il portale risorse culturali digitali di qualità il cui uso non sia limitato da copyright, soprattutto per la documentazione relativa alla storia del XX e XXI secolo<sup>7</sup>.

Un'altra alleanza nel settore dell'istruzione è stata quella tra Europeana ed European Schoolnet, la rete di 34 Ministeri dell'istruzione europei per l'innovazione nei processi educativi che ha selezionato, in seguito a un appello pubblico, una serie di *teacher ambassador* europei incaricati di diffondere l'uso di Europeana per l'istruzione primaria e secondaria. Europeana partecipa anche alla rete italiana Diculther<sup>8</sup>, la Scuola a Rete in Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities, che aggrega università, enti di ricerca, scuole, istituti tecnici superiori, istituti di cultura, associazioni e imprese pubbliche e private, "con l'obiettivo comune di far nascere un 'campus diffuso' in grado di attivare l'elaborazione di un'offerta formativa coordinata con il sistema nazionale per costruire il complesso delle competenze digitali indispensabile al confronto sempre più articolato ed eterogeneo con la smart society, nel quadro di un modello scalabile a livello europeo".

Nel febbraio 2020 Europeana ha lanciato Europeana Education, un gruppo informale di professionisti ed esperti provenienti sia dal settore del patrimonio culturale, sia da quello dell'istruzione, la cui principale attività è di scambiare esperienze e condividere idee per un uso innovativo delle risorse culturali digitali di Europeana<sup>9</sup>, molte delle quali sono illustrate nel blog *Teaching with Europeana*<sup>10</sup>. Attraverso questa piattaforma gli insegnanti possono venire a conoscenza di nuovi scenari d'apprendimento, ottenere dei feedback sul materiale condiviso, entrare a far parte di una comunità crescente consapevole dell'importanza dell'utilizzo delle risorse digitali culturali per una didattica migliore.

Gli insegnanti hanno a disposizione un vero e proprio catalogo di scenari d'apprendimento sull'educazione alla cittadinanza, la storia, la mitologia, le scienze, la matematica, la tecnologia, la letteratura, il patrimonio culturale. Tanto per fare un esempio, citiamo il post *Restaurant Etiquette* dedicato all'insegnamento dell'uso di "should" e "shouldn't" in lingua inglese, a partire dalle norme di comportamento in un ristorante. L'insegnante aveva individuato in rete un video interessante sul tema.

<sup>6</sup> <https://www.euroclio.eu/>.

<sup>7</sup> Europeana ed EuroClio hanno prodotto la guida *How to use online tools to promote historical thinking?* pensata per i formatori degli insegnanti e finalizzata a guidarli nel creare, adattare e utilizzare risorse e-learning che promuovono il pensiero storico. La guida include informazioni pratiche su come organizzare un seminario, una serie di indicazioni per l'insegnante pronte all'uso per creare attività di e-learning e vari tipi di materiale di supporto. La guida è disponibile all'indirizzo: <<https://pro.europeana.eu/post/historiana-teacher-training-guide-2019>>.

<sup>8</sup> <<https://www.diculther.it/>>. Anche l'ICCU è membro della rete.

<sup>9</sup> La partecipazione al gruppo è aperta. Per iscriversi: <<https://pro.europeana.eu/page/europeana-education>>. Segnaliamo la presenza di Margherita Sani, in rappresentanza dell'Istituto Beni artistici, culturali e naturali della Regione Emilia-Romagna nel board della comunità.

<sup>10</sup> <https://teachwitheuropeana.eun.org/>.

Dopo averlo guardato, gli alunni dovevano porsi delle domande, tradurre una scheda con le norme di comportamento di un locale, realizzare un libriccino sui ristoranti cercando le immagini su Europeana.

Oltre agli scenari d'apprendimento, nel blog sono consultabili storie relative alla loro implementazione. Ad esempio, relativamente allo scenario di costruzione di un museo, viene spiegato come una classe di un istituto di elettrotecnica abbia effettuato una selezione di oggetti digitali su Europeana e ne abbia poi creato delle rappresentazioni 3D. Proprio mentre stavamo scrivendo questo articolo Europeana ha messo in linea una versione rinnovata della piattaforma con un accesso diretto ad una sezione dedicata agli insegnanti<sup>11</sup>, *Europeana Classroom for Teachers*, che include una selezione di scenari di apprendimento, l'accesso a una serie di risorse tematiche, strumenti formativi, giochi, app e video.

Un'altra opportunità fornita da Europeana agli insegnanti è l'iscrizione al MOOC<sup>12</sup> *Europeana in your classroom: building 21st-century competences with digital cultural heritage*. Attraverso questo corso, pensato per una formazione a distanza, l'insegnante può riflettere sul significato di patrimonio culturale e integrarlo nelle proprie lezioni, indipendentemente dalle materie insegnate. In particolare, il MOOC ha l'obiettivo di spiegare come utilizzare al meglio le risorse presenti in Europeana, navigare nel portale in modo efficace, familiarizzare con applicazioni, strumenti e materiali messi a disposizione da Europeana, comprendere come costruire dei nuovi scenari d'apprendimento utilizzando le risorse presenti sul portale<sup>13</sup>.

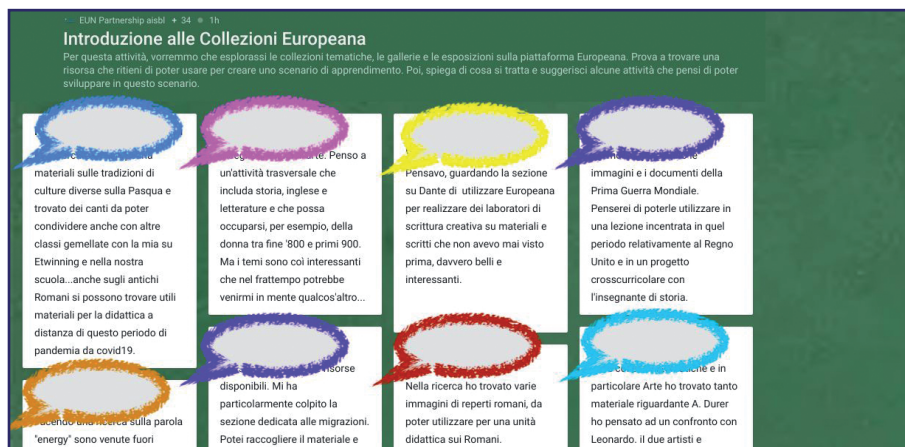


Figura 1. I partecipanti al MOOC di Europeana si confrontano su come utilizzare le risorse della piattaforma nelle loro lezioni (Fonte: Teresa Gravina, Gruppo Facebook Europeana Education)

<sup>11</sup> <https://www.europeana.eu/en/europeana-classroom>.

<sup>12</sup> [https://www.europeanschoolnetacademy.eu/courses/course-v1:Europeana+Culture\\_EN+2020/about](https://www.europeanschoolnetacademy.eu/courses/course-v1:Europeana+Culture_EN+2020/about).

<sup>13</sup> In rete è disponibile il video introduttivo "Porta il patrimonio culturale nella tua classe con Europeana!", a cura di Teresita Gravina, Europeana teacher ambassador, all'indirizzo: <[https://www.youtube.com/watch?v=excerEYg\\_z\\_k](https://www.youtube.com/watch?v=excerEYg_z_k)>.

Infine, riteniamo utile fare un accenno alle applicazioni promosse da Europeana per riutilizzare il patrimonio culturale digitale<sup>14</sup>. Istituzioni, imprese, ricercatori sfruttano l'API e i contenuti digitali pubblicati con licenza aperta da Europeana per realizzare nuove applicazioni, prodotti e servizi. A titolo di esempio ne illustriamo qui di seguito qualcuno utilizzabile anche in ambito didattico.

Tra i giochi educativi per gli alunni delle scuole primarie *Birdie Memory*<sup>15</sup> utilizza contenuti audio resi disponibili su Europeana con licenza aperta. In questo caso i bambini sono invitati a riconoscere attraverso un'applicazione mobile venti uccelli e i loro rispettivi versi. Scopo del gioco è una maggior consapevolezza della natura circostante e della sua diversità nonché il miglioramento delle abilità legate all'osservazione e alla memoria. Ancora, per bambini tra i 5 e i 10 anni segnaliamo *Wonders*<sup>16</sup>, un gioco educativo prodotto in Italia, che invita a esplorare 13 località nel mondo e a cimentarsi in alcune sfide per mettere alla prova le proprie conoscenze su questi siti. Nell'ambito dell'arte, *Art Stories Faces*<sup>17</sup> è un'altra applicazione italiana per bambini dai 5 ai 10 anni che giocando devono apprendere i segreti legati a cinque artisti famosi del passato. In Polonia alcuni studenti dell'istituto di design School of Form di Poznan si sono cimentati in proposte innovative di riuso delle collezioni digitali di Europeana nel settore del design. Con il supporto delle nuove tecnologie, hanno realizzato decine di nuovi progetti creativi visualizzabili su un album di Flickr e marcati con l'hashtag #MadewithEuropeana<sup>18</sup>.

Alcune applicazioni sono state realizzate per facilitare la ricerca: *Sourcera*<sup>19</sup> è un plug-in per Google Drive che consente di ricercare immagini nei più ricchi archivi iconografici del mondo, inclusa Europeana, e inserire le immagini selezionate, complete di didascalie, nei propri documenti.

Alcune applicazioni sono state sviluppate anche in ambito musicale. Su iniziativa del Netherlands Institute for Sound and Vision, il progetto RE.VIVE mette in collegamento gli archivi con i musicisti per creare materiale originale ispirato a contenuti audiovisivi esistenti; tra i risultati, *Damrak*<sup>20</sup> è una compilation di 10 canzoni prodotte usando contenuti audio in pubblico dominio presenti su Europeana. Ancora in ambito musicale, *Europeana Radio*<sup>21</sup> consente di scoprire e ascoltare musica classica e folkloristica delle collezioni musicali di Europeana. Il plug-in può essere incorporato anche nel proprio sito web.

<sup>14</sup> <https://pro.europeana.eu/page/apps>.

<sup>15</sup> <https://www.birdiememory.com/en/>.

<sup>16</sup> <https://pro.europeana.eu/data/wonders>.

<sup>17</sup> <http://www.artstories.it/it/app/faces/>.

<sup>18</sup> <https://www.flickr.com/photos/europeanaimages2/sets/72157684068218136/with/34030224193/>.

<sup>19</sup> <https://pro.europeana.eu/data/sourcera>.

<sup>20</sup> <https://revivethis.org/Sessions/damrak/>.

<sup>21</sup> <http://radio-player.europeana.eu/>.

11-11: *Memories Retold*<sup>22</sup> è un gioco sulla prima guerra mondiale che vede protagonisti due soldati di opposti fronti con le loro storie ricche di umanità. Nella realizzazione dell'applicazione sono stati riutilizzati contenuti digitali presenti nelle collezioni di Europeana 14-18. Tra i prodotti relativi alla Grande Guerra, originale è l'eBook bilingue in Italiano e in inglese, *Animals in the Great War*<sup>23</sup>, che prende in esame le vicende del primo conflitto mondiale dal punto di vista degli animali che vi presero parte.

In ambito storico, concludiamo la nostra rassegna citando Historiana<sup>24</sup>, una piattaforma per l'apprendimento sviluppata da EuroClio nell'ambito di Europeana Creative. Si tratta di uno strumento rivolto agli insegnanti ricco di materiali con i quali costruire attività didattiche online nella propria lingua per studenti dai 14 anni in su. La piattaforma, già ricca di contenuti, si compone di diverse sezioni tra cui: *Contenuti storici* basati su risorse digitali presenti in Europeana, *Scenari di apprendimento* con materiali scaricabili per insegnanti e studenti, *E-activity builder*, dove l'utente registrato può inserire le proprie proposte didattiche.

Abbiamo scritto questo articolo prima che l'emergenza sanitaria conseguente al diffondersi del coronavirus in tutta Europa rendesse l'insegnamento scolastico a distanza una realtà quotidiana. In questa luce riteniamo che strumenti didattici e contenuti culturali come quelli messi a disposizione da Europeana, così come da tanti altri istituti culturali, possano essere un valido sostegno per insegnanti ed educatori e uno sprone a sperimentare nuove modalità d'istruzione.

*Education has been one of the first fields in which Europeana experimented the reuse of its contents, starting a long-standing collaboration with ministries of education, professional associations and networks, and teachers. In February 2020 Europeana launched Europeana Education, an informal group of professionals and experts, both from the cultural heritage and the education sectors, whose main activity is to exchange experiences and share ideas for an innovative reuse of the digital cultural resources of Europeana. In this article we present a review of tools made available by Europeana to teachers and educators.*

<sup>22</sup> <https://it.bandainamcoent.eu/11-11-memories-retold/11-11-memories-retold>.

<sup>23</sup> <https://pro.europeana.eu/data/animals-in-the-great-war>.

<sup>24</sup> <https://historiana.eu/#/>.

L'ultima consultazione dei siti web è avvenuta nel mese di giugno 2020