



La valorizzazione della didattica della Storia tramite le digital humanities

Marco Vito

Università degli Studi di Napoli Federico II

Riassunto

La didattica della storia sta compiendo passi notevoli nel porsi come baluardo di una formazione coscienziosa, attiva e che abbia legami multidisciplinari. Ma spesso lo studente di storia non riesce a scrutare quello che invece vede il docente. Un mezzo per superare questa barriera sono le digital humanities che possono formare la coscienza e critica storica nello studente attuando praticamente l'idea del percorso olistico dell'alunno, l'attuazione del suo curriculum verticale e dell'apprendimento permanente. Attraverso le competenze digitali è possibile affacciarsi alla comprensione della Storia, della didattica e del mondo.

Parole chiave: Didattica della Storia; Digital humanities; Didattica laboratoriale; Curriculum verticale; Apprendimento permanente

Abstract

The teaching of history is taking remarkable steps in acting as an aegis of a conscientious, active and multidisciplinary education. But often the history student cannot see what the teacher can see instead. A means of overcoming this barrier are digital humanities that can form historical awareness and criticism in the student by practically implementing the idea of the student holistic path, the implementation of his vertical curriculum and lifelong learning. Through digital skills it is possible to approach the understanding of history, teaching and the world.

Keywords: Didactics of History; Digital Humanities; Laboratory Teaching; Vertical Curriculum; Longlife Learning

ISSN 2704-8217

doi: <https://doi.org/10.6092/issn.2704-8217/11881>

Copyright © 2020 the authors

This work is licensed under the Creative Commons BY License

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

STORIA COME DISCIPLINA VIVA

Tutto è storia. Un luogo è una stratificazione di eventi che lo hanno calpestato, un linguaggio si sviluppa nel tempo ed in un contesto sociale determinando il senso di unità di un paese.

Il ragionamento logico, la matematica, l'astronomia, la religione, la medicina, il diritto e tutte le branche della conoscenza umana sono storiche.

Infine, l'insegnamento è storia. La didattica rappresenta lo spaccato culturale di un sistema nazionale, ponendosi come finalità generale "lo sviluppo armonico ed integrale della persona, all'interno dei principi della Costituzione italiana e della tradizione culturale europea" (Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca, 2012).

Noi stessi siamo storia (De Santis, 2006), in un processo sempre in divenire di eventi ed azioni conservate ai posteri; gli approdi dell'umanista vengono plasmati sempre più nella forma di server remoti, di banche dati, di archivi digitali e cloud. Luoghi dove conservare la memoria umana, sia essa può intesa come storia orale, storia biografica o storia dell'uomo in genere.

Gli studenti della scuola secondaria di I e II grado, obnubilati nel comprendere che loro siano parte della storia, hanno bisogno di costruire ed integrare nella loro rete di conoscenze il senso della storia affinché essa si possa trasformare in coscienza storica che fa degli studenti stessi uomini e cittadini a pieno titolo. Tra le finalità e gli obiettivi presenti nei programmi del 1979 per la scuola media si legge che "la storia deve anzitutto proporsi di far comprendere che l'esperienza del ricordare è un momento essenziale non solo nell'agire quotidiano del singolo individuo, ma anche della vita della comunità umana cui l'individuo stesso appartiene." Avere radici nel passato significa porsi nelle condizioni di valutare il presente al fine di progettare il futuro.

Come realizzare dunque apprendimenti significativi che possano mettere il sapere in azione? Attraverso le Digital Humanities, che si configurano come la metodologia pregnante per un apprendimento indelebile.

Da sempre lo scopo della didattica è formare ed educare gli studenti in modo olistico cosicché gli si forniscano tutte le possibili chiavi di lettura per farlo muovere in autonomia e responsabilità nel mondo del sapere. Infatti, al termine del primo ciclo di istruzione lo studente dovrà avere acquisito una nuova fisionomia, in termini di modificazione di comportamento, che viene descritta all'interno del Profilo educativo, culturale e professionale dello studente. Tale documento rappresenta l'insieme delle

competenze che concorrono a dare un nuovo volto all'individuo e si concretizza nel saper affrontare in autonomia e responsabilità le situazioni tipiche della propria età, esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni. La finalità ultima della scuola, dunque, segue il principio dell'ologramma secondo il quale "l'educazione è nemica di ogni parzialità ed esige costantemente uno sviluppo armonico, integrale ed integrato di tutte le dimensioni della persona e in tutti i momenti della vita." (Ministero dell'istruzione)

Per quanto concerne la didattica della storia il discorso è analogo, ma si potrebbe fare di più dato che spesso la storia non viene recepita dagli studenti per quello che è, una materia viva, dinamica e colma di punti di riflessione da analizzare. Da sempre, nelle classi, la storia si avvicina molto a quella materia noiosa da imparare a memoria che in realtà non è. Questo può succedere anche perché le attività proposte dal docente non sono abbastanza calibrate e programmate allo scopo di rendere interessante la disciplina stessa, non rispondendo alle esigenze e ai bisogni degli allievi. Da ciò scaturisce una reazione a catena dove lo studente, non riuscendo ad attribuire senso alla disciplina, non è più disposto a compiere quella fatica che presuppone uno studio costante e quotidiano e dal cui sacrificio nascerà la gratificazione dell'imparare ad imparare. È sempre bene ricordare che la missione di ogni docente è quello di accendere il desiderio nell'allievo, poiché è lui stesso il protagonista del processo di insegnamento/apprendimento. La Storia, per sua natura dinamica, ha sempre fatto un gran parlare intorno al tema della didattica della storia, di come migliorarla, di come farla vedere per quel che è, invece di essere vista come una sequenza di date da ricordare e quindi rispondere alla domanda: a che serve la Storia? (Bloch, 1998).

A questa domanda ogni alunno dovrebbe saper rispondere coscientemente, analizzando la disciplina non solo dal punto di vista di mole contenutistica ma dalla prospettiva di quanto riesca a stimolare la mente e la propria emotività. È risaputo, infatti, che le emozioni giocano un ruolo fondamentale nei processi di apprendimento per garantire lo sviluppo integrale ed armonico della persona. Il concetto di Intelligenza emotiva viene formulato, per la prima volta da due psicologi, Salovey e Mayer (1990), che la definiscono come capacità di monitorare e dominare i sentimenti e utilizzarli per guidare il pensiero e l'azione. Gli studi compiuti sull'intelligenza emotiva, agli inizi degli anni Novanta del secolo scorso, hanno riconosciuto il ruolo determinante dell'aspetto emotivo e dell'affettività nel guidare i processi di apprendimento. Questi ultimi, secondo la letteratura scientifica, si focalizzano in un intreccio tra il pensiero cognitivo e gli stati emozionali. Nell'ambito delle teorie e delle ricerche sulle emozioni,

un contributo significativo proviene da Daniel Goleman (1997), considerato il maggiore teorizzatore della Competenza Emotiva. Egli individua due competenze emotive fondamentali, una personale e l'altra sociale. In particolare, la competenza emotiva personale si compone di tre elementi: la consapevolezza di sé, ossia il riconoscimento delle proprie emozioni, l'autocontrollo, ossia saper gestire le proprie emozioni e la motivazione che si sostanzia nella spinta vitale verso il raggiungimento dei propri obiettivi. Mentre, la competenza emotiva sociale si compone di due elementi: l'empatia, che si concretizza nell'atto di mettersi nei panni degli altri e le abilità sociali, ossia la gestione delle proprie emozioni nelle relazioni con gli altri come lavoro in team, leadership, comunicazione, collaborazione e cooperazione.

Un esempio calzante di educazione emozionale è la consapevolezza di sé che si sostanzia nel saper riconoscere le proprie emozioni: l'alunno che possiede consapevolezza dei suoi punti di forza e di debolezza, è capace di operare una prestazione eccellente, tendendo verso il successo scolastico. Un secondo esempio si può rilevare nella relazione empatica che l'insegnante costruisce con il suo gruppo classe. L'empatia tra due attori produce un sentimento di fiducia reciproco e la possibilità, da parte dell'alunno, di veder crescere la propria autostima e motivazione ad apprendere. In un clima positivo e favorevole alla crescita, il processo insegnamento-apprendimento diventa significativo e profondo poiché investe l'intera personalità dell'alunno a livello cognitivo, sentimentale e viscerale. L'utilizzo da parte dell'insegnante della linea metodologica della didattica laboratoriale produce un apprendimento significativo orientato verso un approccio operativo alla conoscenza in cui si coniuga il fare al pensiero ed il pensiero al fare. La didattica laboratoriale, dunque, sviluppa l'intelligenza emotiva in termini di motivazione, empatia ed abilità sociali e contemporaneamente, sollecita gli stili cognitivi connessi agli stili di apprendimento. Questa linea metodologica è altamente inclusiva anche per l'alunno diversamente abile, il quale operando concretamente sulla conoscenza può realizzare un apprendimento significativo. Le competenze emotive si innestano nel panorama di una scuola inclusiva, che sa accogliere ogni differenza e promuovere il successo formativo per tutti.

Nell'ambito dell'educazione emozionale che mira a motivare ad apprendere e a sviluppare le abilità sociali, giungono in soccorso all'insegnante di storia le digital humanities, ossia l'utilizzo dell'informatica umanistica che affronta la storia da un punto di vista diverso, più moderno e più vicino al mondo degli studenti nativi digitali, i quali spesso conoscono soltanto i social network e non il mondo dell'ICT, information

communication technology, in maniera approfondita (Borghi, 2016). Si tratta di un modo di fare storia apparentemente più lontano dagli archivi dove la storia risiede. Una lontananza solo a prima vista, perché le nuove tecnologie consentono di visitare interi archivi online, documenti digitalizzati e biblioteche virtuali attraverso un dispositivo smart ed una connessione ad internet.

Le digital humanities, dunque, si presentano come quel quid in più per svincolare una volta e per tutte l'insegnamento della storia dalla sua veste puramente mnemonica di date ed eventi, privandola del suo utilizzo pratico.

Eppure, di utilizzi pratici ce ne sono tanti ed è proprio a questo a cui bisogna mirare. In un mondo sempre più complesso ed interconnesso, dove il multiculturalismo sta cambiando la fisionomia del nostro pianeta grazie anche al fenomeno della globalizzazione, in termini di scomparsa delle dimensioni di spazio e di tempo, si assiste inevitabilmente al cambiamento delle conoscenze che vanno aggiornate di volta in volta per essere competitive sui mercati internazionali delle società tecnologicamente avanzate. Le digital Humanities si stagliano come la metodologia più moderna perché la storia possa diventare una materia dinamica e plasmabile che si rivolga ad un pubblico sempre più variopinto, ossia formato da quello non puramente accademico.

UNA METODOLOGIA PREGNANTE, L'USO ATTIVO DELLE DIGITAL HUMANITIES NELLA DIDATTICA

Nella formazione olistica, lo studente deve riuscire a creare collegamenti tra le diverse discipline per poter comprendere che esse stesse sono tutte legate, anche marginalmente, dal filo della conoscenza e dagli eventi storici che hanno inevitabilmente coinvolto i diversi saperi. L'utilizzo del computer, degli smartphone, della lim e dei tablet rappresentano i potenziali collegamenti visivi da fornire agli studenti per creare la loro dimensione olistica. L'utilizzo di app, di motori di ricerca, archivi digitali e tanto altro, spiegati dal docente di storia attraverso l'esperienza visiva delle diverse realtà digitali, permette agli allievi di vedere internet in maniera propositiva e non solo utilitaristica; come ad esempio per copiare ed incollare da un sito sul proprio word per una ricerca da fare in casa. In questo modo si crea una metodologia pregnante per un apprendimento significativo ed indelebile che riflette la didattica per competenze: l'apprendimento non è solo contenutistico o nozionistico (Panciera & Zannini 2020), ma fondato su esperienze significative grazie all'utilizzo di metodologie cooperative che mettono al centro l'alunno nel processo di insegnamento-

apprendimento. Si immagini di fare una ricerca tematica, che però sia indirizzata dal docente su determinati database affinché gli studenti imparino, attraverso l'utilizzo di internet, a mettere in relazione le diverse discipline. Tale lavoro potrebbe essere fatto in sinergia con le altre discipline e dunque configurarsi come un lavoro a carattere multidisciplinare (Dondarini, 2018, Borghi, 2016).

Conoscere le potenzialità di internet, per i sistemi di formazione delle scuole di qualsiasi ordine e grado, permette agli studenti di mettere in pratica quello che hanno letto sui testi scolastici per approfondire gli argomenti affrontati; se si parlasse di medioevo, si potrebbe vedere una ricostruzione 3D di una fortezza medievale, oppure mettere gli studenti nella situazione di poterla ricostruire con software appositi. Tali attività, realizzate in situazione, consentono l'esperienza del ricordare, sviluppano una partecipazione attiva che tramite il digitale mette in pratica le conoscenze acquisite dai libri di testo. L'esperienza del ricordare, quindi la memoria, è un momento essenziale sia per l'agire del singolo, sia per tutta la comunità umana della quale l'individuo fa parte. Questo concerne sia gli studenti, sia gli insegnanti.

È infatti compito dei docenti di storia essere aggiornati sulle diverse versatilità che fornisce la rete per creare pacchetti e tools allo scopo di rendere accattivanti le lezioni in classe, modellate sui diversi stili d'apprendimento degli alunni. Come si può rendere pratico il sapere storico, per uno studente di scuola media, o ancora meglio del liceo che si appresti all'università?

Immergendo lo studente nel mondo dello storico, facendogli rivivere la scoperta della storia ed il suo costante paragone con il presente. Il passato viene analizzato e studiato in un presente ed in base a quel presente, alla cultura, alle preferenze, al contesto in cui quel presente si attua, il sapere storico prende forma, non strumentalizzato, ma si pone come esempio della realtà in cui si fa ricerca.

Permettere agli studenti di vedere e di capire il valore pratico della storia significa motivarli affinché possano riuscire a vedere in modo critico la realtà che li circonda, facendogli prendere atto che, senza di questa, incorrerebbero nel rischio di essere influenzati da qualsivoglia strumentalizzazione. La competenza in materia di cittadinanza attiva che compare tra le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente definite dal Consiglio e dal Parlamento Europeo (Salvato, 2006), ribadisce proprio che "la partecipazione costruttiva presuppone la disponibilità a partecipare a un processo decisionale democratico a tutti i livelli e alle attività civiche. Comprende il sostegno della diversità sociale e culturale, della parità di genere e della coesione sociale, di stili di vita sostenibili, della promozione di una cultura di pace e non

violenza, nonché della disponibilità a rispettare la privacy degli altri e a essere responsabili in campo ambientale. L'interesse per gli sviluppi politici e socioeconomici, per le discipline umanistiche e per la comunicazione interculturale è indispensabile per la disponibilità sia a superare i pregiudizi sia a raggiungere compromessi ove necessario e a garantire giustizia ed equità sociali".

Certo, compiere un simile lavoro richiede tempo e molto più tempo di quello concesso a scuola durante le ore di lezione, proprio per questo le digital humanities possono accorciare i tempi, rendere immediato il contatto con l'archivio, con un bene storico o archeologico della propria città a volte sottovalutato. Se dalle aule di scuola si visita un archivio, dove sono conservate cartine geografiche del passato, si potrebbe spiegare l'evoluzione della mappa geografica; consultando un manoscritto, si potrebbe spiegare parte della storia presente nei libri di testo, cosicché gli studenti comprendano che il libro di testo sia solo uno strumento, e non il fine per la loro formazione. Per fare questo, è il docente di storia a dover compiere il primo passo; deve quindi eseguire delle scelte sul programma, pianificando la propria progettazione disciplinare su obiettivi di apprendimento che riflettano gli elementi chiave per far leggere la vitalità della storia, attraverso l'uso di app, strumenti di creazione virtuale e tutto ciò che può essergli utile per far sì che il messaggio arrivi a tutta la classe.

L'utilizzo dell'informatica umanistica come metodologia privilegiata permette all'alunno di conseguire le competenze digitali coerenti con il quadro delle competenze chiave di cittadinanza per l'apprendimento permanente, definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'Unione Europea il 22.05.2018. In tale documento, si delineano i saperi del terzo millennio, ossia quei saperi esperti, generatori di nuove conoscenze ed abilità che non si esplicano al termine del ciclo di istruzione ma che continuano durante tutto l'arco della vita. Nella descrizione delle competenze digitali si legge che "La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società"

Da tale citazione si evince che l'utilizzo del digitale, per essere fruibile, dovrebbe essere alla portata di tutti.

La scuola, baluardo di democrazia ed equità sociale, deve poter investire in aule più all'avanguardia nell'utilizzo degli strumenti tecnologici già citati, affinché si possano realizzare ambienti d'apprendimento significativi che rispecchino la società a cui tutti apparteniamo. Inoltre, l'acquisto di tali strumentazioni digitali è in grado di contrastare la povertà o il disagio economico delle famiglie meno abbienti grazie alla

richiesta del comodato d'uso.

Quindi, l'insegnante è chiamato a progettare e allestire l'ambiente di apprendimento, inteso come luogo fisico e mentale in cui l'alunno sia in grado di operare con le conoscenze ed apprendere in situazione. La predisposizione di tale ambiente di apprendimento consente all'insegnante di utilizzare strategie metodologiche cooperative, quali il cooperative learning, il peer to peer, il peer tutoring. Il loro utilizzo promuove i processi cognitivi e metacognitivi, in quanto operare con la conoscenza significa contemporaneamente saperla elaborare e riflettere. Attraverso la sollecitazione dei processi cognitivi e metacognitivi, l'alunno sa intraprendere scelte in piena autonomia attraverso la negoziazione e lo scambio reciproco di conoscenze ed abilità con i suoi pari.

LE DIGITAL HUMANITIES COME PROPENSIONE ALLA FORMAZIONE PER IL FUTURO

L'impiego delle digital humanities nel settore delle competenze digitali arricchisce la dimensione olistica dello studente perché implementa la competenza informatica dell'alunno ed inoltre crea una sinergia con la disciplina storico-umanistica. Il discorso può essere naturalmente ampliato allo studio dell'italiano, delle lingue straniere e della storia dell'arte.

In questo modo, il quadro di visione d'insieme si struttura ulteriormente grazie alle digital humanities che fanno da collante, se non con tutte, con molte aree disciplinari della scuola primaria e secondaria.

Inoltre, il loro impiego coscienzioso raggiunge un secondo traguardo alla fine dei diversi cicli di studi perché fornisce quelle skills che oggi sono fondamentali per rendere gli studi storici sempre più aggiornati e dinamici, evitandone l'obsolescenza e la restrizione nel solo ambiente accademico universitario.

La storia, in quanto storia viva, vede in molti progetti universitari e non, l'utilizzo dell'informatica digitale, corsi di formazione, corsi universitari o workshop formativi che concorrono a delineare la figura dell'umanista che sta affrontando, o già ha affrontato, gli studi universitari. Eppure, se questo è un punto di merito, è anche vero che nella formazione integrale dell'individuo, manca il raccordo con gli altri ordini di scuola di grado inferiore. Come viene ricordato nella Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22 maggio 2018, l'apprendimento dovrebbe cominciare fin dalla scuola dell'infanzia per continuare lungo l'intero arco della vita. Dunque, le digital

humanities potrebbero diventare uno strumento metodologico da inserire all'interno della progettazione del curricolo verticale che prevede una continuità nell'acquisizione delle competenze, procedendo progressivamente dai campi di esperienza della scuola dell'infanzia, agli ambiti disciplinari della scuola primaria fino alle discipline intese in forma più strutturata della scuola secondaria di primo grado. Garantire un percorso verticale nell'utilizzo dell'informatica umanistica orienta l'alunno nel compiere le scelte decisive che riguarderanno la sua formazione futura. In particolare, la scuola secondaria di primo grado, con la sua progressiva articolazione disciplinare, intende favorire l'orientamento verso gli studi successivi mediante esperienze didattiche non ripiegate su se stesse ma finalizzate a fargli mettere in pratica le proprie capacità.

Si pensi ai diversi progetti di digitalizzazione di manoscritti, di realtà virtuali o addirittura videogiochi che prendendo come incipit la missione di formare una mente critica, utilizzano le conoscenze digitali, in ambito umanistico, per creare prodotti utili sia agli accademici che ad un vastissimo pubblico, compreso studenti provenienti da diversi ordini di grado di scuola.

Non sorprende quindi la grande quantità di progetti di didattica che fuoriescono dai diversi P.O.N. o P.O.R. volti a far riemergere l'importanza della storia e delle scienze umane.

Inoltre, l'incidenza con il presente, da tenere sempre a mente, permetterebbe agli alunni di impiegare criticamente la conoscenza acquisita, fornendole cioè un valore teorico-pratico. La possibilità di approcciarsi alle digital humanities nei diversi cicli d'istruzione permette la continuità didattica e la formazione del curricolo verticale atto a migliorare e sviluppare competenze significative. Infatti, il bagaglio culturale ed i mezzi a disposizione degli alunni si arricchirebbero sempre di più sia a livello di abilità informatiche, siano esse della più varia natura, come l'inserimento di contenuti su piattaforma web o la programmazione informatica; siano le conoscenze umanistiche da poter essere utilizzate in sinergia.

UN ESEMPIO. DI PROGETTO DI COMPETENZE DIGITALI

Risulta fondamentale creare un progetto di esperienza attiva negli alunni per farli approcciare alle digital humanities, affinché questi sviluppino competenze ed abilità nel settore. Per farlo c'è bisogno del lavoro dell'insegnante che pianifica, elabora e motiva l'attività laboratoriale.

Un progetto per conseguire e raggiungere queste competenze può non essere

così difficile da realizzare. L'idea di sfruttare un particolare software, di creare un blog o di scrivere un elaborato multidisciplinare, non deve far pensare ad una possibile scelta semplicistica, come nel caso di Wikipedia.

Wikipedia, ormai da anni, è soggetta ad un dibattito animato tra chi la valuta come una fonte attendibile e chi invece ravvede pericoli di strumentalizzazioni, omissioni e superficialità dell'informazione. Ma questi dilemmi non tangono lo studente che spesso ricorre a Wikipedia per ricevere informazioni nozionistiche, fondamentali per avere risposte veloci nella risoluzione di problemi. Questa enciclopedia digitale libera permette di poter utilizzare quelle conoscenze di base per chiunque voglia cimentarsi nel fare ricerca su di un argomento di cui è allo scuro. Nondimeno, uno studente che deve fare una ricerca troverà in suo soccorso tra le prime voci di un qualsiasi motore di ricerca, la voce di Wikipedia. Per esempio, si prenda la ricerca sul nodo Gordiano sciolto da Alessandro Magno, un aneddoto utile alla spiegazione per introdurre l'argomento, o sotto forma di indovinello per incuriosire un'ipotetica classe, questa è la prima voce che compare su diversi browser e che fa capo a Wikipedia.

Siccome Wikipedia è una delle prime pagine web incontrate dagli studenti nativi digitali, la sua immediatezza di consultazione fa sì che la ricerca si concluda troppo frettolosamente alla voce fornita dal sito. Difatti, gli studenti, se non per esperienze pregresse in contesti non formali, non hanno ancora sviluppato le capacità di utilizzare internet come strumento di ricerca valido rispetto magari ad un'enciclopedia cartacea.

Si pensi quindi ad un progetto didattico, che funga sia da competenza digitale sia da didattica della storia, e di rimando come digital humanities. Cosa succederebbe se si desse ad una classe come compito di realtà la creazione di una pagina di Wikipedia? Un docente dovrebbe essere sicuro di non intaccare nessuna pagina esistente e soprattutto di assicurarsi che le informazioni riportate dagli studenti siano vere. In questo modo, gli studenti hanno un primo approccio con il tipo di lavoro che svolge un umanista digitale. Sia chiaro: si tratta di una simulazione che rispetto al lavoro di un umanista digitale è estremamente parcellizzato, ma si ricordi che diverse pagine di Wikipedia sono redatte da accademici.

A scopo di esempio puramente esplicativo, si prenda l'ipotesi di scrivere il contenuto della voce "voto" in riferimento alla variante in Wikipedia "Voto-esprimere una scelta in un organo politico o decisionale, come ad esempio un'assemblea parlamentare" attualmente vuota di contenuto. S'immagini di aver appena affrontato la

tematica in storia contemporanea; a tal punto si potrebbe creare un'unità d'apprendimento strutturata in più lezioni dove il docente sceglie il materiale da utilizzare come fonte bibliografica ed opportunamente adattato all'eterogeneità della classe. Inoltre il docente, dividendo gli alunni in gruppi in peer to peer, potrebbe fornire un breve periodo di un particolare testo, cosicché ogni gruppo di alunni possa procedere all'inserimento della propria parte contenutistica sotto la supervisione costante del docente. In questo modo si svilupperebbe un lavoro di squadra pensato, elaborato e prodotto dagli alunni, con contenuti scientifici supportati bibliograficamente.

Uno studente che crea una pagina storica di Wikipedia, con l'aiuto di un docente di Storia, inizia ad approcciarsi all'altra faccia del sito, ossia quella della creazione di contenuti e non soltanto la copia di essi. Ne consegue che l'alunno comincia a comprendere cosa comporta il lavoro dello storico digitale e come funziona il sistema di Wikipedia che, dopo questa esperienza, sa riutilizzare attivamente e non più passivamente. Infine, con la supervisione del docente si impedirebbe un eventuale uso improprio del sito per un utilizzo guidato ai fini dell'apprendimento attivo.

Uno studente che si avvicina alla ricerca, che crea un contenuto visibile alla propria classe e che permette di comprendere alla classe stessa che un esempio come Wikipedia è una realtà estremamente attiva, creerà quegli agganci atti ad una visione critica della sua esperienza conoscitiva e che, attraverso l'impiego delle digital humanities, lo formeranno, forse, all'umanista digitale del domani.

BIBLIOGRAFIA

Bloch, M. (1998). *Apologia della Storia. O mestiere dello storico*. Einaudi.

Borghi, B (2016). *La storia. Insegnare, apprendere, comunicare*. Pàtron editore.

Borghi, B. & Dondarini, R. (2019). *Un Manifesto per la Didattica della storia*. *Didattica della storia*, I, 1-20. <https://dsrivista.unibo.it/article/view/10086>

Commissione Europea. Raccomandazione del Consiglio relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente. 22/05/2018: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)) (Sito consultato al 10/06/2020)

De Santis, M. (2006). *Storia della didattica e didattica della storia*. In Bellatalla, L. (cur.), *La scienza dell'educazione: il nodo della storia* (pp. 91-106). Franco Angeli.

Decreto Ministeriale 9 febbraio 1979, Programmi, orari di insegnamento e prove di

esame per la scuola media statale.

Dondarini, R. (2018). La storia e il patrimonio per il presente e il futuro. Clionet. Per un senso del tempo e dei luoghi, 2 .
<https://rivista.clionet.it/sta.clionet.it/itsta.clionet.it/itsta.clionet.it/ita.clionet.it/indice/vol2/editoriale/dondarini-la-storia-e-il-patrimonio-per-il-presente-e-il-futuro> .

Goleman, D. (1997). Intelligenza emotiva, Rizzoli.

Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca (cur.) (2012). Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione. Le Monnier.

Normativa scolastica, Profilo educativo, culturale e professionale dello studente alla fine del primo ciclo di istruzione (6-14 anni)
http://www.edscuola.it/archivio/norme/programmi/profilo_24702.pdf
(10/06/2020)

Pancierà, W. & Zannini, A. (2020). DIDATTICA DELLA STORIA. Manuale per la formazione degli insegnanti. Mondadori.

Salovey, P., & Mayer, J. D. (1990). Emotional Intelligence. Imagination, cognition and personality. Vol. 9(3) 185-211.

Salvato, S. (2006). Didattica ed educazione permanente. In Genovesi, G. (cur.), Scienza dell'educazione: il nodo della didattica (pp. 84-91). Franco Angeli.

Tomasi, F. (2008). Metodologie informatiche e discipline umanistiche. Carocci.