



## Storia: tra cronaca e attualità

Il ruolo della Storia nella scuola e, più in generale, nella formazione delle giovani generazioni figura senza dubbio tra i temi più dibattuti di questi ultimi anni, in ambito politico, culturale e scolastico. Le ipotesi di “fine della storia”, la necessità di rendere più attuali i programmi scolastici, il ruolo della memoria in un’epoca caratterizzata dalle tecnologie elettroniche e dall’estrema velocità dei cambiamenti (apparenti o reali che siano), sono tutti elementi che hanno portato in primo piano un settore disciplinare che per anni, almeno in ambito scolastico, è rimasto di fatto un po’ in disparte.

Vista la delicatezza del tema, è inevitabile che emergano posizioni e punti di vista molto differenziati. Ci sono però alcuni aspetti di contorno, che trovano unanime consenso: la centralità della scuola nel definire ruolo e significato del passato; la trasversalità del tema della memoria e della dimensione del tempo rispetto ai diversi livelli scolari (dalla materna alle superiori); la difficoltà a trattare diffusamente la storia dei giorni nostri in ambito scolastico.

Un piccolo contributo verso la soluzione di quest’ultimo problema può forse venire dall’uso di strumenti multimediali. Negli ultimi due anni, si sono moltiplicati i titoli di prodotti in qualche modo afferenti all’area della “storia contemporanea”: il supporto digitale, spesso multimediale, con il suo spazio ampio anche se non illimitato (soprattutto se i testi sono corredati da immagini, animazioni e commenti sonori) ha così favorito la diffusione di prodotti che individuano un tema o un periodo temporale specifico e ne approfondiscono la trattazione in modo organico, anche assumendo punti di vista molteplici.

*a cura di Alessandro Rivella,  
ITIS Gastaldi e ITD-CNR, Genova*

### UN PIANETA IN MOVIMENTO

**Editore:** Mani Tese

**Data di pubblicazione:** 1998

**Composto da:** un Cd-ROM

**Costo:** Lit. 20.000

**Requisiti tecnici:**

Windows: PC multimediale con processore 486 66MHz, Windows 3.1, 8 MB di Ram, scheda grafica S-VGA 256 colori;

Macintosh: Processore 68030, System 7.1, 8 MB di Ram, risoluzione video 640x480 256 colori

**Un pianeta in movimento** è un ipermedia esplicitamente rivolto alla scuola superiore e tocca uno tra i temi più significativi e controversi della società italiana di questi ultimi anni: l’immigrazione. Esplicitamente, il prodotto si propone

di negare l’equazione “immigrati=poveri”, spesso citata nei fatti dai media quando si occupano di cronaca. Per contrastare la tesi precedente, viene fornita un’ampia quantità di dati e informazioni variabili per:

- formato (numeri, grafici e tabelle, testi scritti, materiali sonori, filmati, fotografie);
- approccio metodologico (informazioni di contesto, dati storici, approfondimenti concettuali, storie di vita, suggerimenti di ricerca, problem-solving);
- approccio disciplinare (demografico, economico, sociologico, antropologi-

co, giuridico/politico, storico/storico-grafico).

Punto qualificante dell’opera è la sua destinazione a un contesto didattico e formativo, testimoniata dall’ampio spazio dedicato alle finalità formative e ai suggerimenti per l’uso didattico (suddivisi per studenti e insegnanti di più materie: storia, geografia, diritto, sociologia), secondo un’abitudine comune all’estero, ma poco diffusa nei software didattici italiani. Per quanto riguarda le caratteristiche specifiche del prodotto, *Un pianeta in movimento* presenta sulla prima pagina una scelta tra i dieci percorsi principali:

1. Forme e cause delle migrazioni
2. Breve storia delle migrazioni
3. Le migrazioni nel mondo contemporaneo
4. Realtà multiculturali nel mondo
5. Noi e gli altri nei mass-media
6. Viaggio in otto realtà italiane
7. Storie di vita degli immigrati
8. L’immigrazione in Italia
9. I paesi di provenienza
10. Le comunità di immigrazione e tra gli strumenti per la loro fruizione: regolazione del volume audio, ritorno al

menù principale, glossario, parole chiave, percorsi, aiuto in linea, tasti di navigazione. La maggior parte di essi si propongono di facilitare la fruizione del prodotto. Uno in particolare però, i Percorsi, ha uno scopo più orientato all'attività didattica. Si tratta di una sorta di "bussola didattica"

che, partendo da un elenco delle questioni più rilevanti in materia di immigrazione, fornisce per ciascuna di esse un elenco di domande e riferimenti ai materiali del cd-rom stesso, consentendo al docente l'organizzazione di vere e proprie attività di problem-solving sul tema dell'immigrazione.

## LA STORIA DELLA MAFIA

**Editore:** MEC Multimedia European Center

**Data di pubblicazione:** 1997

**Composto da:** un Cd-ROM

**Costo:** Lit. 140.000

**Requisiti tecnici:**

Windows: PC multimediale con processore Pentium, Windows 95, 16 MB di Ram, scheda grafica VGA 256 colori;  
Macintosh: Power 601, System 7.1, 6 MB di Ram, risoluzione video 640x480 256 colori.

**La storia della mafia** affronta forse il più originale tra gli argomenti presentati in questa vetrina. La mafia è un tema poco trattato a livello scolastico anche perché non è facile reperire documentazione fruibile in ambito didattico su un argomento caratterizzato dalla necessità di aggiornamento quasi continuo. L'approccio è quello storico a tutti gli effetti: si cerca di andare oltre la pura e semplice narrazione dei fatti, anche se non mancano i riferimenti ad aspetti di costume, in un certo senso inevitabili proprio perché uno dei punti nodali del dibattito storiografico

sul fenomeno mafioso riguarda il legame tra storia, sociologia, cronaca, economia.

La trattazione del tema è affidata a un percorso multimediale che consente di esaminare, in ordine non vincolato:

- le origini storico etimologiche del fenomeno mafioso;
- le caratteristiche della mafia dei nostri giorni;
- i rapporti tra la mafia e la società siciliana.

La presentazione multimediale è arricchita da un commento sonoro, da immagini e filmati di repertorio, nonché da utili strumenti complementari quali l'indice dei nomi e la possibilità di stampare e/o esportare i testi in modo da poterli utilizzare all'interno di altri programmi (per esempio, un *word processor*).

