

QL | 20

ORGANIZZAZIONE E DIARI DI BORDO

Giommaria Carboni | giommariacarboni@gmail.com

La piattaforma utilizzata per gli incontri è stata Microsoft Teams, software fornito gratuitamente a tutti gli studenti dell'Università, utile per l'organizzazione delle riunioni online e la creazione di gruppi per lo svolgimento dei lavori collettivi.

Gli appuntamenti del laboratorio si sono svolti in due momenti: un primo dedicato ai seminari tematici tenuti da docenti, ricercatori e professionisti (v. infra); un secondo, didattico e laboratoriale, condotto dal prof. Salice e finalizzato all'utilizzo degli applicativi informatici e al coordinamento dei gruppi di lavoro.

Suddivisi per gruppi, i partecipanti hanno fin da subito lavorato alla redazione di un "diario di bordo". Come nella tradizione marinairesca, il diario di bordo è uno strumento indispensabile per la navigazione. Sulle navi serviva a fissare e tenere traccia di tutto ciò che accade a bordo, a registrare le informazioni sull'imbarcazione e sull'equipaggio, i tempi e modalità di navigazione e gli itinerari; gli imprevisti, le manutenzioni, le esperienze di crociera. Serviva ai comandanti e agli ufficiali per tenere viva e dettagliata la memoria del viaggio ma anche come testimonianza per chi aveva intenzione di percorrere la medesima rotta.

Il diario di bordo del LUDiCa è un documento di testo annotato collaborativamente dagli studenti, con dettagli su strumenti e risorse digitali, su modalità e criticità del loro utilizzo; sui seminari tematici, i resoconti dei lavori di ricerca e i risultati raggiunti. Attraverso il diario di bordo si tiene traccia del percorso svolto dai partecipanti, delle difficoltà riscontrate e delle soluzioni adottate. Proprio nel 2020 un attacco informatico ha distrutto alcune parti del lavoro svolto dagli studenti; lavoro che è stato possibile recuperare quasi integralmente grazie al diario di bordo.

L'attività di laboratorio ha come obiettivo la realizzazione di schede tematiche da ospitare all'interno del portale [Colonizzazioni Interne e Migrazioni](#). I partecipanti sono stati indirizzati nella ricerca di fonti e notizie riguardanti alcuni episodi di colonizzazione con popolazioni greche nel Mediterraneo in Età moderna, illustrati dal prof. Salice in una serie di incontri dedicati.

Il tema scelto è stato invero il pretesto per fare pratica nell'utilizzo

degli strumenti digitali mostrati durante il percorso laboratoriale e interfacciarsi con le questioni etiche e i problemi metodologici che il digitale pone ai ricercatori contemporanei, provando a percorrere la filiera di azioni necessarie a trasformare un dato raccolto su libri e documenti in oggetti digitali costruiti consapevolmente. L'uso di applicativi digitali offre opportunità a chiunque desideri allestire oggi un percorso di ricerca, ampliando la possibilità di lavorare in maniera ordinata. Abbiamo esplorato il software di videoscrittura [Libreoffice](#), che a differenza dei corrispettivi software proprietari, come Pages e Microsoft Word, ha come punto di forza la gratuità e l'accessibilità del codice. Si è passati poi ai servizi web-based offerti dalla suite Google, Google Drive e Google Docs che, pur non potendo essere considerati tra gli applicativi *open-source*, risultano strumenti essenziali per la realizzazione di attività di gruppo. Grazie agli spazi *cloud* offerti da Google Drive è possibile condividere tra utenti file di una certa entità – sono previsti 15 gb di spazio gratuito per l'immagazzinamento e la condivisione di qualsiasi tipo di file –, mentre tramite Google Docs è possibile redigere documenti in maniera collettiva e simultanea. Infine, è stato presentato e utilizzato l'applicativo [Zotero](#), software per la gestione dei riferimenti bibliografici, attraverso cui è possibile acquisire informazioni bibliografiche dal web e, mediante specifici plug-in compatibili con i principali servizi di videoscrittura, compilare automaticamente i riferimenti bibliografici secondo i principali stili citazionali internazionali. Grazie alle estensioni per Google Chrome, Safari e Mozilla Firefox è stato possibile caricare agevolmente sul software tutti i testi utili per la costruzione di una bibliografia collaborativa.

Nel secondo blocco rientrano invece software web-based utilizzati nell'ambito di progetti di Umanistica Digitale; ad esempio, i software [StoryMap](#), sviluppato dal [Knight Lab](#) della Northwestern University, e [Palladio](#), della Stanford University, tramite i quali sono state mostrate le potenzialità delle narrazioni digitali attraverso lo spazio.

Si è inoltre discusso di CMS, sistemi di gestione dei contenuti digitali, e, nello specifico, del software Omeka nelle sue versioni Classic e S. Fondamentale importanza ricopre la corretta impostazione dei metadati. A questo fine, sono stati individuati tutti i campi utili alla corretta metadattazione di un documento d'archivio. Si sono dunque selezionati i campi: Titolo; Data; Fonte; Autore; Descrizione; Soggetto (in caso di fotografia o immagine); Responsabile della scheda; Data di revisione della scheda; Tipologia; Luogo; Formato; Lingua; Relazione; Diritti.

Nel corso delle ultime lezioni i diversi gruppi hanno proceduto all'aggiunta di oggetti digitali (testi, immagini, fonti di varia natura) sulle piattaforme Omeka Classic e Omeka S.

Pur con discrete difficoltà nel coordinare il lavoro a distanza, ogni gruppo ha aggiunto almeno un oggetto digitale, dotandolo dei metadati di descrizione. Gli oggetti digitali sono stati poi incorporati nelle

schede di mappatura delle colonie greche oggetto della ricerca. Il lavoro è stato portato a termine col caricamento dei contenuti sulla piattaforma online di *Colonizzazioni interne e Migrazioni* grazie all'utilizzo del software [Neatline](#), tramite il quale i partecipanti hanno proceduto a pubblicare le narrazioni storiche sviluppate all'interno di mappe e linee temporali in digitale.

Contestualmente all'attività didattica e seminariale, nel corso del laboratorio sono state intraprese diverse attività di disseminazione. Al termine di ogni incontro, una sintesi dei contenuti trattati veniva pubblicata in un post all'interno della sezione [Cosa succede al LUDiCa](#) all'interno della nostra pagina principale e, contestualmente, caricato il video integrale dell'incontro nel [canale](#) dedicato su YouTube. Tale attività di divulgazione ha avuto il duplice scopo di favorire la diffusione ad ampio spettro degli incontri e di permettere agli studenti del laboratorio di ascoltare nuovamente le spiegazioni fornite nel corso delle lezioni. Inoltre, è stato effettuato un racconto in presa diretta del laboratorio anche attraverso specifici post su [Twitter](#), [Facebook](#) e [Instagram](#) riguardanti: anticipazioni e presentazione dei seminari; resoconti degli incontri; definizioni di parole chiave emerse nel corso degli incontri. Per quest'ultima tipologia di post, un gruppo si è occupato dell'elaborazione grafica, mentre i ragazzi impegnati nella pubblicazione si sono avvalsi delle definizioni elaborate dagli altri partecipanti che avevano aderito alla realizzazione del Glossario di Umanistica Digitale collaborativo, iniziato già nel corso della prima edizione del LUDiCa.

