

La Resistenza in mostra: un gioco sulla rappresentazione fotografica della Resistenza

di [Elena Musci](#)

Set 23, 2026 | [In evidenza](#), [Storia e fotografia in classe](#), [Studi e pratiche di storia](#) | [0](#) |



Foto dell'autrice.

Abstract

Il presente contributo descrive *La Resistenza in mostra*, un gioco investigativo sulla rappresentazione fotografica della lotta partigiana, nelle sue componenti e dinamiche ludico-didattiche e nei presupposti storiografici che lo sorreggono. Il gioco è centrato sulle “mostre della Liberazione” organizzate nell’immediato dopoguerra e permette di conoscere alcuni aspetti della lotta partigiana, della realtà delle mostre, ma soprattutto sollecita abilità e competenze di alfabetizzazione storica in relazione a un utilizzo consapevole delle fonti fotografiche e alla costruzione del racconto storico.

This article describes **La Resistenza in mostra**, an investigative game exploring the photographic representation of the partisan struggle, examining its recreational and educational components and dynamics, as well as the historiographical foundations underpinning it. The game centres on the ‘Liberation exhibitions’ organised in the immediate post-war period and enables players to learn about certain aspects of the partisan struggle and the reality of these exhibitions; above all, it fosters historical literacy skills and competences in relation to the informed use of photographic sources and the construction of historical narratives.



Questo articolo è stato sottoposto a revisione in doppio cieco (double blind peer review)

Introduzione

La *Resistenza in mostra* è un gioco investigativo pensato esplicitamente per il contesto scolastico, per studenti dai 13 anni in poi. Nato in occasione di una pubblicazione per l'ottantesimo anniversario della Resistenza[1], è stato pensato come parte di una proposta ludico-didattica focalizzata su aspetti diversi del movimento resistenziale, da proporre alle classi attraverso meccaniche ludiche differenti, tutte in qualche modo riconducibili al metodo investigativo, basato su enigmi e misteri da risolvere.

Mentre gli altri giochi si collegano più direttamente alla prospettiva storiografica delineata da Carlo Greppi in *Storie che non fanno la Storia*,[2] attenta alle vicende di persone comuni le cui scelte possono assumere un valore esemplare e la cui conoscenza può illuminare aspetti più generali del passato, questo gioco propone un'esperienza ludica diversa. Attraverso una dinamica di immedesimazione, porta i giocatori a sperimentare sulla propria pelle l'intreccio profondo fra i risultati della ricerca storiografica e il metodo di indagine storico, centrato soprattutto sulla fotografia come traccia del passato e fonte per lo studioso.

Se, come si vedrà, dal punto di vista del *game design* il gioco scaturisce quasi naturalmente dai risultati della ricerca storiografica, dal punto di vista della didattica disciplinare la pratica ludica permette non solo di conoscere alcuni contenuti specifici, ma sollecita soprattutto abilità e competenze di alfabetizzazione storica in relazione a un utilizzo consapevole delle fotografie per la rappresentazione e narrazione degli eventi.

Lavorare sulle fotografie di propaganda è una pratica molto efficace per decostruire una visione ingenua delle rappresentazioni fotografiche che, talvolta percepite dai più giovani come una resa oggettiva della realtà, vengono in questo caso inserite e comprese quasi naturalmente in un contesto che assume finalità dichiaratamente di parte.[3] Il lavoro didattico su questo tipo di fonte si pone l'obiettivo di sollecitare abilità e competenze di alfabetizzazione storica relative al trattamento critico delle immagini sviluppando operazioni cognitive di interrogazione, ma anche e soprattutto di interpretazione e problematizzazione. Un obiettivo più a lungo termine è quello di far nascere negli studenti la propensione abituale all'esercizio del dubbio: chiedersi chi ha realizzato una fonte – fotografica nello specifico – e per quale motivo, li porta a interrogare in modo critico non solo le tracce del passato con cui entrano in relazione, ma anche il racconto storico diffuso socialmente nei vari prodotti culturali e, cosa non meno rilevante, le immagini diffuse sui media e sui social da istituzioni e testate giornalistiche, ma anche da conoscenti e personaggi famosi. In questo modo lo studio della storia mostra tutta la sua forza di educazione alla cittadinanza, comportando lo

sviluppo di un bagaglio pratico e culturale utile anche agli occhi dei ragazzi nella loro vita quotidiana.

Se la necessità di problematizzare una fotografia di propaganda utilizzata in un comunicato ufficiale durante una dittatura appare quasi scontata, il gioco permette di prendere consapevolezza del fatto che ogni fonte prodotta per far conoscere e “pubblicizzare” una certa realtà riproduce gli stessi meccanismi. E questo vale anche per i partiti dell’Italia post-fascista che, scaturiti da un movimento clandestino come quello partigiano, avevano necessità di far emergere il proprio contributo alla lotta di Liberazione.

Il gioco: meccaniche e ambientazione storica

Il dispositivo ludico è costruito attorno alle “mostre della Liberazione” organizzate nell’immediato dopoguerra per legittimare il governo, legato alla Resistenza e alle forze politiche che vi avevano agito, in funzione del rapporto con gli Alleati e in ambito nazionale. I giocatori, infatti, rivestono il ruolo di curatori e redattori di una delle mostre, ma fra questi ultimi si nascondono degli infiltrati, nostalgici del regime fascista.

Compito dei curatori è riconoscere il gruppo degli infiltrati, il cui obiettivo è, invece, quello di gettare discredito sulla lotta partigiana senza però venire apertamente allo scoperto ed essere individuati.

L’attività propone un meccanismo spesso noto agli studenti, poiché presente in giochi particolarmente diffusi e praticati: *Among Us*, un videogioco multigiocatore sviluppato e pubblicato dall’azienda statunitense Innersloth e ambientato in una stazione spaziale, e *Lupus in tabula*, un gioco di ruoli pubblicato in Italia dalla dVGiochi e ambientato in un villaggio di ispirazione medievale. A loro volta, entrambi si configurano come una delle molte trasposizioni esistenti di uno stesso meccanismo ludico: l’attività si sviluppa in round durante i quali, in modo alterno, gli impostori (o i licanthropi) “uccidono” uno degli altri giocatori (abitanti della stazione spaziale o del villaggio) e questi ultimi discutono e poi votano per riconoscere ed estromettere dal gioco gli assassini. A ogni turno il numero dei partecipanti si riduce fino a decretare la vittoria di una delle due fazioni: gli infiltrati, se riescono a prevalere sulla comunità, oppure gli altri giocatori se individuano ed eliminano tutti gli infiltrati. Il modello ludico è un incrocio fra un gioco investigativo e di comitato e una tipologia che potremmo definire “di sospetto”, in cui i giocatori fanno parte di una comunità minacciata dalla presenza di alcuni individui che agiscono nascostamente contro il benessere collettivo. L’obiettivo comune è individuare questi ultimi prima che la vita stessa della comunità sia compromessa. Tutti assumono un ruolo, discutono e motivano le proprie scelte sulla base di quest’ultimo.

L’ambientazione storica del gioco viene fornita in una descrizione contenente alcune coordinate utili per contestualizzare quanto accade:

La guerra è ormai conclusa e, in vista della ricostruzione, si stanno organizzando delle mostre fotografiche per illustrare al popolo italiano e ai vincitori del conflitto il ruolo

giocato dai partigiani durante gli scontri per la liberazione dal nazifascismo. Questi infatti avevano combattuto in montagna, lontani da tutti, oppure si erano nascosti in città assumendo false identità per non essere catturati e uccisi. Da un po' di tempo, però, si sospetta che ci siano degli infiltrati, nostalgici del regime fascista, che stanno sabotando l'organizzazione preparando pannelli in grado di gettare discredito o di insinuare dubbi sui partigiani e sulle loro azioni.

I curatori dell'evento, chiamati a risolvere questa faccenda, hanno deciso di tenere delle riunioni di redazione con l'apparente fine di selezionare le immagini e i testi in vista della mostra, ma con l'obiettivo reale di stanare i sabotatori.

Anche in questo caso, dunque, il gioco procede per round: i curatori selezionano alcuni materiali fra fotografie, titoli, dati statistici e slogan a loro disposizione e li consegnano ai gruppi di redattori che, secondo quanto suggerito nel proprio foglio ruolo, li scelgono e utilizzano per comporre un pannello. Apparentemente tutti i gruppi di redattori hanno lo stesso ruolo; in realtà, ciascuno riceve segretamente una diversa identità (Alleati, ex partigiani, comunisti o nostalgici del fascismo), con obiettivi specifici.

Alla fine del turno i pannelli vengono esposti e i curatori li analizzano con attenzione cercando di ricavarne le indicazioni utili per riconoscere gli infiltrati e accusarli pubblicamente. Si apre così il round successivo e la fase di dibattito, in cui gli accusati si discolpano motivando le scelte stilistiche e di composizione del proprio elaborato e rilanciano le accuse verso altri gruppi. Tutti votano e coloro che sono stati indicati come colpevoli dalla maggioranza vengono esclusi (parzialmente) dal gioco. Non prima però di aver dichiarato la propria colpevolezza o innocenza. Sulla base dei risultati della votazione (sono stati effettivamente stanati gli infiltrati?), i curatori selezioneranno i materiali più adatti per mettere alla prova o avvalorare i propri sospetti.

Il gioco dura circa 90 minuti e si articola in tre turni, a meno che i gruppi degli infiltrati siano due e non siano stati riconosciuti prima. Alla fine avranno vinto i sabotatori se almeno un loro gruppo sarà rimasto attivo e se saranno riusciti a realizzare almeno un pannello coerente con gli obiettivi indicati nella scheda ruolo, altrimenti avranno vinto tutti gli altri.

Il gioco e la storia: ruoli e materiali

L'attività si propone come uno strumento efficace di didattica della storia e di Public History in virtù di tutti i suoi componenti: dalle dinamiche ludiche ai differenti materiali di gioco, che sono stati costruiti sulla base della ricerca storiografica e utilizzando fonti storiche.

I fogli ruolo costituiscono il primo elemento di questa progettazione: come già accennato si tratta di istruzioni da tenere segrete, che riguardano alcune caratteristiche specifiche dei gruppi e degli obiettivi che consentono loro di vincere. Nel dettaglio, alcuni studenti sono chiamati a interpretare ex partigiani comunisti e a valorizzare il contributo delle brigate Garibaldi, degli scioperi operai e delle diverse forme di lotta organizzate dal partito comunista contro l'occupazione nazista e il fascismo repubblicano. Altri assumono il ruolo degli Alleati, chiamati a costruire una narrazione visiva che evidenzi il peso decisivo dell'intervento militare

angloamericano e il ruolo solo di supporto svolto dalle formazioni partigiane italiane. Un terzo gruppo interpreta invece gli ex partigiani in senso più ampio, con l'obiettivo di rappresentare la pluralità delle forme di resistenza al nazifascismo: dalla lotta armata alle reti clandestine, dagli scioperi al sostegno offerto dalla popolazione civile, comprese le attività svolte dalle donne. In questo caso l'accento è posto sul carattere plurale del movimento di Liberazione, inteso come insieme di esperienze differenti, le tante anime della Resistenza.[4]

Gli infiltrati, dal canto loro, devono invece cercare di rendere ambigui i propri pannelli orientandoli verso la rappresentazione positiva della forza militare dei nazifascisti e una velatamente negativa dei partigiani, mostrati come legati al bolscevismo e responsabili di danni alla popolazione civile. La presenza di questi ruoli nascosti è fondamentale, perché introduce una dinamica che porta gli studenti, mentre giocano e si divertono, a discutere fra di loro delle fonti: dei loro contenuti evidenti, di coloro che le hanno prodotte, ma anche di come accostarle fra di loro per costruire narrazioni differenti, più o meno esplicite.

Le caratteristiche dei diversi ruoli sono state ricavate in primo luogo dagli studi sulla rappresentazione fotografica della Resistenza, come quelli di Adolfo Mignemi e di Roger Absalom. Il primo in particolare ha affrontato in numerose pubblicazioni il rapporto fra la Resistenza e il medium fotografico e sintetizzato il punto di vista e l'intenzionalità dei diversi soggetti che realizzarono fotografie dei protagonisti del periodo resistenziale:

Come ogni avvenimento pubblico, rivolgimento sociale, mutamento politico, da centocinquant'anni a questa parte, anche la Resistenza ha avuto le proprie interpretazioni fotografiche, diverse a seconda degli attori del conflitto: i fascisti e i tedeschi impegnati a tratteggiare a tinte fosche gli avversari, gli alleati propensi a evidenziare soprattutto i propri aiuti, i resistenti poco disponibili, in linea di massima, a costruire una propria autorappresentazione attraverso un mezzo in così aperto contrasto con le più elementari norme della clandestinità. [...]
Per ciascuno di essi è possibile anzi delineare alcune tipologie di rappresentazione cui far corrispondere se non sempre una precisa modalità formale di costruzione dell'immagine, contenuti comunicativi inequivocabili.[5]

Nei suoi studi, Mignemi mette in evidenza le caratteristiche delle rappresentazioni fotografiche fornite dai diversi attori storici immersi in un'intricata rete di dinamiche politiche nazionali e internazionali che poi sono state introdotte nel gioco.

Un ulteriore aspetto fondamentale di questi studi, che è poi confluita nella struttura ludica è che le fotografie e i testi utilizzati, per esempio, nella grande mostra della Liberazione organizzata a Milano nel 1945 avevano il chiaro obiettivo di proporre una rappresentazione positiva e legittimante della Resistenza e delle forze politiche che l'avevano guidata: non si limitarono a documentare gli eventi, ma intendevano proporre – anche col supporto delle parti testuali – una loro chiara interpretazione.

Un altro elemento fondamentale del gioco sono i materiali forniti per la composizione dei pannelli: si tratta di fotografie, titoli, grafici e slogan effettivamente utilizzati nelle diverse

mostre o loro equivalenti.[6] Era necessario scegliere immagini ricollegabili in modo equo ai diversi orientamenti politici presenti nei gruppi: i giocatori dei vari orientamenti dovevano avere a disposizione in numero uguale fotografie delle brigate Garibaldi, degli Alleati, di partigiani impiccati o con cartelli denigratori, ma anche delle ritorsioni dei partigiani nei confronti dei collaborazionisti o di manifesti contenenti informazioni su sequestri di risorse ai danni della popolazione. Le fotografie sono state proposte con le didascalie che le accompagnano nella catalogazione di archivio. Dati statistici, titoli e slogan ad effetto sono stati invece recuperati dalle numerose fotografie dei pannelli delle mostre presenti nell'archivio dell'Istituto piemontese per la storia della Resistenza e della società contemporanea "Giorgio Agosti" (Istoreto) e soprattutto dagli studi presenti sulla rivista Novecento.org citati in bibliografia.

Il gioco giocato e il debriefing

Il gioco è stato sperimentato con due classi del terzo anno della scuola secondaria di primo grado e con docenti durante corsi di aggiornamento. Le classi non avevano ancora studiato la Resistenza, ma possedevano coordinate temporali e concettuali relative al fascismo. In questo caso l'attività si è dimostrata utile anche per l'apprendimento di contenuti legati alla lotta resistenziale che solitamente vengono affrontati in minima parte nei manuali scolastici: la clandestinità, il ruolo delle donne, il rapporto con la popolazione, le rappresaglie nazifasciste.

Il principale risultato emerso dalle sperimentazioni riguarda tuttavia la capacità del gioco di far sperimentare direttamente ai partecipanti la natura intenzionale della rappresentazione fotografica (in questo caso della Resistenza), strettamente legata agli obiettivi comunicativi e all'appartenenza politica dei soggetti che produssero le immagini.

In tutte le sperimentazioni, con ragazzi e adulti è infatti accaduto che le stesse immagini siano state selezionate per trasmettere contenuti differenti. Gli esempi che seguono mostrano con particolare evidenza questo fenomeno.



IMM. A Pannello realizzato da docenti di Storia che rivestivano il ruolo di infiltrati nostalgici del fascismo.



IMM. B Pannello realizzato da docenti di Storia che rivestivano il ruolo di ex-partigiani.

Questi due pannelli sono stati realizzati in un corso di aggiornamento con docenti di scuola secondaria di primo grado, durante l'ultimo round e facendo ricorso alle fotografie messe a disposizione dai curatori soltanto per ultime. Dimostrano da una parte una consapevolezza tattica da parte dei curatori che vogliono stanare i nostalgici del fascismo, e dall'altra si mostrano come un'esemplificazione lampante della forza polisemica delle immagini. Se analizziamo la composizione dei due pannelli, infatti, è interessante notare come lo slogan "Il loro sangue come una bandiera" nel momento in cui viene usato nell'IMM. A per sostituire la didascalia tecnica dell'impiccagione dei partigiani al cavalcavia dell'autostrada orienta in modo netto il senso della presenza di quella stessa fotografia che, posta accanto a un'altra immagine dal contenuto simile (le vittime della strage di Fondotoce), viene proposta come rappresentazione della forza nazifascista. Non è da sottovalutare, nella costruzione del significato complessivo del pannello, la scelta di inserire il manifesto contenente l'avviso ai produttori di grano, che mette in rilievo le criticità del rapporto fra i partigiani e la popolazione.

Nell'IMM. B, invece, alle fotografie precedenti è stata accostata quella delle vittime della bomba nazista del palazzo delle Poste di Napoli che, mostrando chiaramente i feriti, rafforza l'impatto emotivo su chi osserva sollecitando un sentimento negativo nei confronti degli autori della strage. In questo modo, il sangue dello slogan diventa una bandiera che chiama vendetta a nome di coloro che sono stati uccisi e feriti dai nazifascisti.

Si potrà osservare che l'interpretazione del primo pannello non è chiaramente e nettamente univoca, e in effetti questa ambiguità, richiesta esplicitamente anche dalla scheda ruolo degli infiltrati, costituisce un punto di forza nello sviluppo dell'attività. Da una parte infatti si tratta della messa in pratica di una risorsa comunicativa particolarmente efficace che consente ai

giocatori di orientare l'interpretazione senza rendere esplicita la manipolazione del messaggio, e dall'altra di uno spunto significativo da riprendere nel *debriefing*, la fase di riflessione metacognitiva successiva al gioco, sottolineando l'ambiguità di questo tipo di fonti e la complessità del lavoro di ricostruzione operato dagli storici.



IMM. C Pannello realizzato da studenti che rivestivano il ruolo di infiltrati nostalgici del fascismo.



IMM. D Pannello realizzato da studenti che rivestivano il ruolo di ex-partigiani comunisti.

Anche in questo caso, è presente un uso ricorsivo delle stesse fotografie, di indiscusso impatto emotivo, ma che ancora una volta, accostate fra di loro e con testi diversi rendono messaggi differenti. Si noti in particolare il manifesto di propaganda tedesco che, proposto nella versione conservata in archivio come già una reinterpretazione dell'epoca grazie alla scritta "Il partigiano", viene utilizzato dai due gruppi per fini comunicativi opposti. Come

avviene questo ribaltamento? Nel pannello dell'IMM. D, la raffigurazione di una brigata partigiana ben vestita ed equipaggiata è in grado di sconfessare in modo esplicito il messaggio di forza delle immagini delle azioni nazifasciste: la restituzione complessiva che si ha dei partigiani non è quella di "banditi" rivendicata nella raffigurazione di Fondotoce, ma piuttosto quella di truppe paramilitari in grado di agire efficacemente contro l'occupazione nazifascista. È come se le tre fotografie andassero a costruire una narrazione in tre atti: nel primo vengono presentati gli orrori nazifascisti, nel secondo la risposta degli italiani più coraggiosi che non restano indifferenti a ciò che sta accadendo (alla domanda "E tu cosa fai?" dinanzi a tutto questo, la risposta è "Il partigiano"), e nel terzo vengono mostrati questi uomini e queste donne in quanto testimoni di una scelta di schieramento e di vita coraggiose ed efficaci anche dal punto di vista militare.

In questo caso, il *debriefing* si sviluppa quasi naturalmente a partire dall'analisi dei pannelli e dell'utilizzo delle immagini, i cui intenti vengono dichiaratamente svelati alla luce dei fogli ruolo. Il disvelamento di questi ultimi permette l'immersione diretta nelle dinamiche storiche di cui il gioco si fa portavoce. Dal punto di vista del docente curricolare è anche interessante annotare il lessico utilizzato dai giocatori nelle diverse fasi dell'attività e le competenze argomentative ed oratorie degli studenti. Nel momento in cui, alla fine di ogni turno, gli accusati sono chiamati a discolarsi e a insinuare sospetti sugli altri emerge infatti l'efficacia di un discorso ben costruito in grado, come è accaduto in una delle sperimentazioni con i ragazzi, di "salvare" un gruppo di nostalgici del fascismo capeggiati da un oratore efficace.

Per quel che riguarda le competenze acquisite rispetto alle fonti fotografiche vale la pena sottolineare alcune questioni che possono essere sottolineate durante il *debriefing*. Molte delle immagini utilizzate possiedono un forte impatto emotivo, ma quest'ultimo, come abbiamo visto, dipende dal punto di vista storico e culturale di chi osserva le fotografie o le analizza. Appare quindi evidente la dimensione ambigua e polisemica di questo tipo di fonte. L'esperienza di gioco, inoltre, rende manifesto che il fotografo nel suo compito segue dei modelli e non agisce in modo naturale e spontaneo, anche nel momento in cui crede di farlo. Egli, infatti, è sempre influenzato dal contesto in cui agisce, come accade per i soldati fascisti e nazisti che fotografano sé stessi vicino alle proprie vittime come trofei di guerra, senza avere ricevuto un incarico ufficiale, ma solo per ricordo personale. Un'ultima questione interessante da sottolineare è che le mostre della Liberazione e le dinamiche sperimentate nel gioco rappresentano un esempio concreto di come le immagini storiche influenzano e determinano il corso degli eventi, non lo riflettono soltanto.^[7]

Le esperienze in classe e con i docenti hanno dunque confermato l'efficacia del gioco in quanto strategia didattica efficace per l'insegnamento della storia poiché, pur senza conoscere preventivamente gli studi sulla rappresentazione fotografica della Resistenza o le vicende delle mostre della Liberazione, i giocatori hanno costruito pannelli che riproducono le stesse strategie comunicative documentate dalla storiografia. Il *debriefing* consente poi di confrontare queste scelte con le fonti e con gli studi storici, trasformando un'intuizione

maturata nel gioco in una consapevolezza critica sul rapporto tra fotografia, propaganda e costruzione della memoria.

Dal punto di vista dell'alfabetizzazione storica, il gioco porta gli studenti a interrogarsi continuamente non solo sull'autore della singola fotografia e sui motivi per cui è stata realizzata, ma anche e soprattutto perché essa è stata scelta dai singoli gruppi per comporre quello specifico pannello. Si tratta dunque di un tassello efficace nella costruzione di competenze disciplinari e, nello stesso tempo, di pensiero critico che il docente può inserire in un percorso didattico ricco e articolato trasversale al curricolo verticale.

Conclusioni

La sperimentazione descritta permette di mettere a fuoco in modo operativo alcune questioni centrali del rapporto fra fotografia e storia. Attraverso il gioco, gli studenti sperimentano che le fotografie non sono uno specchio fedele di ciò che raffigurano, ma una fonte realizzata e utilizzata in funzione di specifici obiettivi comunicativi. In contesti in cui l'immagine è accostata a testi, dati e frasi ad effetto, il suo significato è influenzato da tutto l'insieme, che restituisce complessivamente una narrazione differente da quella dell'immagine considerata singolarmente.

Dal punto di vista dell'insegnamento disciplinare, il gioco investigativo, ponendo i partecipanti in una posizione in qualche modo separata dagli eventi su cui indagano, li porta attraverso l'agito ludico allo sviluppo di competenze di alfabetizzazione storica articolate:[\[8\]](#) dall'analisi e interrogazione delle fonti, al riconoscimento della loro intenzionalità e dunque alla loro interpretazione e problematizzazione, favorendo anche lo sviluppo della capacità di costruire narrazioni coerenti sollecitando competenze argomentative e di discussione pubblica. La parte del gioco basata sul confronto tra gruppi e il momento deliberativo rendono esplicito il carattere interpretativo del sapere storico e richiedono un utilizzo consapevole del linguaggio disciplinare. Queste dinamiche caratterizzano l'approccio *Inquiry based learning*[\[9\]](#) e i giochi di investigazione,[\[10\]](#) nei quali l'apprendimento si sviluppa attraverso la formulazione di ipotesi, la raccolta e l'analisi delle evidenze e il loro confronto critico all'interno di una comunità di ricerca.

Ne deriva un gioco che si pone all'incrocio tra didattica della storia e pratiche di Public History poiché esso non si limita a ricostruire e "far vivere" il passato, ma riproduce le modalità attraverso cui esso viene selezionato, interpretato e comunicato nello spazio pubblico, nel caso specifico attraverso una mostra fotografica. Gli studenti assumono così un ruolo analogo a quello di curatori e divulgatori: selezionano fonti, le organizzano in una narrazione e ne discutono pubblicamente il significato. Sperimentano in prima persona che ogni pannello non è una semplice raccolta di documenti, ma un'interpretazione fondata su precise scelte documentarie, narrative e comunicative. Il *debriefing* consente infine di mettere in relazione queste scelte con la ricerca storiografica, mostrando come la Public History possa configurarsi come un laboratorio efficace di educazione storica, in cui la costruzione della

memoria collettiva si intreccia con lo sviluppo di competenze critiche nell'analisi e nell'uso delle fonti.

Bibliografia

- R. Absalom, *Chiaroscuri: una storia fotografica della Liberazione in Italia*, in E. Gobetti (a cura di), *1943-1945 La lunga liberazione*, Franco Angeli, Milano 2007, pp. 119-145.
- A. Brusa, *Giochi per insegnare la storia*, Carocci, Roma 2022.
- A. Calvani, V. Della Galla, *Potenziare e valutare l'apprendimento della storia*, Carocci Faber, Roma 2025.
- H. Girardet, *Vedere, toccare, ascoltare. L'insegnamento della storia attraverso le fonti*, Carocci Faber, Roma 2004.
- C. Greppi, *Storie che non fanno la Storia*, Laterza, Roma-Bari 2025.
- A. Micciché, I. Pizzirusso, M. Ravveduto, *Il primo libro di didattica della storia*, Einaudi, Torino 2025.
- A. Mignemi, G. Solaro (a cura di), *Un'immagine dell'Italia. Resistenza e ricostruzione. Le mostre del dopoguerra in Europa*, Skira, Milano 2005.
- A. Mignemi (a cura di), *Storia fotografica della Resistenza*, Bollati Boringhieri, Torino 1995.
- A. Mignemi, *La Resistenza fotografata. Censimento dei materiali e spunti di ricerca* in "Italia contemporanea", marzo 1990, n. 178, pp. 19-31. L'articolo completo è disponibile a questo indirizzo: https://www.reteparri.it/wp-content/uploads/ic/RAV0053532_1990_178-181_03.pdf.
- E. Musci, *Il gioco investigativo per l'alfabetizzazione storica*, in M. Bettinelli, E. Manzini, D. Aurelio (a cura di) *Board game research meeting 2025: Atti del convegno*. Gruppo del Colore – Associazione Italiana Colore (RCASB), 2026, disponibile su <https://www.rcasb.eu/index.php/RCASB/catalog/book/24>.
- E. Musci, *Metodi e strumenti per l'insegnamento e l'apprendimento della storia*. Nuova edizione, Edises, Napoli 2024.
- E. Musci, *Le fonti iconografiche*, in Monducci F., Portincasa A. (a cura di), *Insegnare storia nella scuola secondaria*, Utet Università, Torino 2023, pp. 275-294.
- A. M. Venera, E. Musci, *Resistenza in gioco. La storia per educare alla cittadinanza*, ed. Junior, Torino 2025.
- C. van Boxtel, M. Voet, G. Stoel, *Inquiry learning in history*, in R. G. Duncan & C. A. Chinn (Eds.), *The international handbook of inquiry and learning* (pp. 296-310). New York, NY: Routledge 2021.

http://www.tecolab.ugent.be/pubs/2021_van_boxtel_Voet_Stoel_Inquiry_in_history.pdf.

Sitografia

- *La Resistenza e la fotografia: storia di una ricostruzione*, con Interviste di Davide Casati e Claudio Lampaglia; Ricerca iconografica e testi: Leda Balzarotti e Barbara Miccolupi; Immagini di Andrea Pagliarulo; Prospekt Photographers, <https://reportage.corriere.it/senza-categoria/2015/la-resistenza-e-la-fotografia-storia-di-una-ricostruzione>.
- *Un'immagine dell'Italia. Mostra di una mostra sulla Resistenza (1946/2003)* Torino, Museo Diffuso della Resistenza, 30 maggio -15 settembre 2003, <https://www.istoreto.it/mostre/unimmagine-dellitalia-mostra-di-una-mostra-sulla-resistenza-19462003>.
- M. Begozzi, *20 giugno 1944: tre foto e una variante*, <http://archivio.casadellaresistenza.it/archivi/?q=fondotoce/tre-foto>.
- F. Febbraro, *La mostra della Resistenza in Piemonte*, in "Novecento.org", n. 6, luglio 2016, <https://www.novecento.org/ipermuseo/la-mostra-della-resistenza-in-piemonte-1736>.
- F. Febbraro, I. Pizzirusso, *La "mostra ritrovata"*, in "Novecento.org", n. 4, giugno 2015, <https://www.novecento.org/ipermuseo/la-mostra-ritrovata-1151/>.
- F. Febbraro, I. Pizzirusso, *Mostra della ricostruzione*, in "Novecento.org", n. 6, luglio 2016, <https://www.novecento.org/ipermuseo/mostra-della-ricostruzione-1780>.
- C. Greppi, *Ricordare la Resistenza nel 75° anniversario della #liberazione* all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=pYBm7JvY0ml>.
- A. Mignemi, *La mostra ritrovata*, in "MilanoLibera", <https://www.milanolibera.it/storie/la-mostra-ritrovata>.
- A. Prampolini, *La Visual History. Che cos'è e quali storie ci fa conoscere*, 10 febbraio 2021, su <https://www.historialudens.it/biblioteca/404-la-visual-history-che-cos-e-e-quali-storie-ci-fa-conoscere.html>.

Note:

[1] A. M. Venera, E. Musci, *Resistenza e diritti in gioco. La storia per educare alla cittadinanza*, ed. Junior, Torino 2025. Nella versione definitiva è stato possibile pubblicare unicamente un gioco, dal titolo *Sospetti clandestini*, centrato sulla conoscenza della variegata realtà di coloro che furono vittime del nazifascismo e che ad esso si opposero.

[2] C. Greppi, *Storie che non fanno la Storia*, Laterza, Roma-Bari 2025.

[3] E. Musci, *Le fonti iconografiche*, in F. Monducci, A. Portincasa (a cura di), *Insegnare storia nella scuola secondaria*, Utet Università, Torino 2023, p. 275; 280.

[4] Su questo tema, a livello didattico, si suggerisce il video di Carlo Greppi *Ricordare la Resistenza nel 75° anniversario della #liberazione* sul profilo Youtube dell'Insmli.

[5] A. Mignemi, *La Resistenza fotografata. Censimento dei materiali e spunti di ricerca* in "Italia contemporanea", marzo 1990, n. 178, pp. 19-31. L'articolo completo è disponibile a questo indirizzo: https://www.reteparri.it/wp-content/uploads/ic/RAV0053532_1990_178-181_03.pdf

[6] Per ragioni legate ai diritti di riproduzione, infatti, sono state selezionate fotografie provenienti prevalentemente dall'archivio l'Istituto piemontese per la storia della Resistenza e della società contemporanea "Giorgio Agosti" (Istoreto).

[7] È questo un concetto che appartiene in particolare agli orientamenti della Visual History. Cfr A. Prampolini, *La Visual History. Che cos'è e quali storie ci fa conoscere*, 10 febbraio 2021, <https://www.historialudens.it/biblioteca/404-la-visual-history-che-cos-e-e-quali-storie-ci-fa-conoscere.html>

[8] E. Musci, *Il gioco investigativo per l'alfabetizzazione storica*, in Bettinelli, M., Manzini, E., & Aurelio, D. (Eds.) *Board game research meeting 2025: Atti del convegno*. Gruppo del Colore – Associazione Italiana Colore (RCASB), 2026, disponibile su <https://www.rcasb.eu/index.php/RCASB/catalog/book/24>

[9] C. van Boxtel, M. Voet, G. Stoel, , *Inquiry learning in history*, in R. G. Duncan & C. A. Chinn (Eds.), *The international handbook of inquiry and learning* (pp. 296-310). New York, NY: Routledge 2021.

[10] Musci, 2026.