

GIAN LUCA GONZATO

PUBLIC HISTORIAN

INDICE



ESPERIENZE PROFESSIONALI



FORMAZIONE



ATTIVITÀ SCIENTIFICA



CAPITOLI SU MONOGRAFIE/BLOG SPECIALISTICI



ATTIVITÀ IN AMBITO ASSOCIATIVO



ESPERIENZE PROFESSIONALI

Collaborazioni

- **Fondazione Monte di Pietà Vicenza**, stage [in corso];
- **Museo Diocesano di Vicenza (VI)**, Mediazione Culturale, volontario [in corso];
- **Biblioteca Comunale “Luigi Meneghelo”, Malo (Vi)**, Volontario di Servizio Civile Universale (SCU). Attività di *front office*, cura del patrimonio librario, partecipazione a progetti didattici [maggio 2023-maggio 2024];

Stage curriculari

- **Museo Storico Italiano della Guerra di Rovereto**. Ricerca d'archivio, revisione testi [03/02/2022-23/06/2022];
- **Archivio di Stato di Venezia**. Attività di *front office*, informatizzazione di fonti storiche [01/10/2019-01/03/2020];
- **Istituto Veneziano per la Storia della Resistenza (IVESER)**. Informatizzazione di fonti storiche [08/06/2017-31/01/2018];



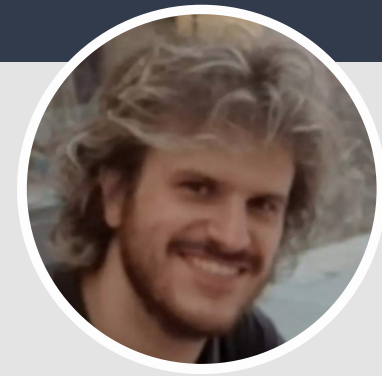
FORMAZIONE

Formazione Accademica

- 21/10/2022: **Public & Digital History**, Master di II livello conseguito con votazione 110/110 e lode, Unimore-Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia;
- 02/11/2020: **Storia dal Medioevo all'età contemporanea**, laurea Magistrale conseguita con votazione 110/110 e lode, Università Ca' Foscari;
- 20/07/2018: **Storia**, Laurea conseguita con votazione 110/110 e lode, Università Ca' Foscari;

Corsi di Perfezionamento e Alta Formazione

- 10/09/2024: **Gaming and Boardgame Design**, corso di perfezionamento, Università degli Studi di Genova;
- 2023: **Patrimoni culturali a confronto. Fonti e metodi per educare al futuro**, corso di Alta Formazione, Università Alma Mater Studiorum, Bologna;



CONTATTI

☎ 3332532348

✉ gianlucagonzato4@gmail.com

📍 Via Beato A. Correr, n.19.
Schio(Vi)

🎂 23/03/1996

SOFT SKILLS

- Pensiero Laterale;
- Assertività;
- Leadership;
- Pensiero creativo;
- Capacità organizzativa;
- Empatia

HARD SKILLS

- Pacchetto Office;
- Wix;
- Capcut
- Voyant Tool;
- Clavis NG;
- Canva;
- Certificazione ECDL (19/12/2013).

LINGUE

• Inglese:
Lettura: Avanzato;
Parlato: Intermedio;
Scritto: Base.

• Francese:
Lettura: Base;
Parlato: Base;
Scritto: Base.

IMPEGNO CIVILE

Aiuto compiti nel progetto “Italiano per stranieri”, svolto presso la realtà Salesiana di Schio (2016-2024)

AFFILIAZIONI ASSOCIATIVE

- PopHistory ETS (2021 ad oggi)
- A.I.P.H, ETS (2022 ad oggi)

RICONOSCIMENTI

- A.A. 2021/2022: Borsa di studio “Master Public & Digital History”, Unimore;
- 2022: Borsa distudio AIPH;
- 2023: Borsa distudio AIPH.

REFERENZE

- Dott. Bergamo Nicola, Venezia, <https://www.imperobizantino.it/contatti/>;
- Prof.ssa Dal Maestro Susy, Schio, susymaistro@hotmail.com;
- Dott. Di Cintio Michele, Schio, 3456311876;
- Prof. Nuzzo Valerio, Vicenza, valerionuzzo@inwind.it.
- Dott. Uberti Giorgio, Milano, giorgio.uberti@gmail.com

Formazione Permanente

Promozione Culturale e Web Marketing

- 2024:**Promozione Culturale**, programma GOL di P.O.S.T.E.R. Formazione. Corso in presenza di 80 ore;
- 2024:**Promozione Culturale & Web Marketing**, work experience di P.O.S.T.E.R. Formazione. Corso in presenza di 230 ore;

Copywriting

- 2024: **Copywriting di livello base**, corso online di *Let's Copy* [in corso];
- 2024: **Upgrade Let's Content**, moduli integrativi a *Copywriting di livello base*, corso online di *Let's Copy* [in corso];

Corsi di Aggiornamento e Summer School

- 2024: *Per volontà o per forza. Guerre, migrazioni e spostamenti di popolazioni nel Novecento*, Summer School di Istituto Nazionale Ferruccio Parri, Trieste;
- 29-31/08/2023: *Didattica della Storia e territorio: paesaggi, luoghi di memoria, musei diffusi*, Summer School di Istituto Nazionale Ferruccio Parri, Gattatico-Reggio Emilia;
- 2023: *Conflitti di Memorie. Storia, narrazioni e contronarrazioni di un “passato che non passa”*, corso online di aggiornamento di ISTRÉVI Istituto Resistenza Vicenza;



ATTIVITÀ SCIENTIFICA

Pubblicazioni scientifiche

Diacronie. Studi di Storia Contemporanea

- Gonzato, G.L., “Historical Games In Real Life: una studio sulle connessioni tra realtà virtuale e real life” in *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea* [in corso di scrittura];
- Gonzato G.L, De Marchi L., “YouTubers, Historical Games e attività di riflessione. Uno studio della pratica” in *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 59, 3/2024;
- Gonzato G.L., Fruiesi E., “It made me feel like I was there”. AARs di historical game: che tipo di storia? in *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 56, 4/2023;
- De Marchi L., Gonzato G.L., “Giocare un Fps dalla prospettiva tedesca: il caso di The Last Tiger”, in *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 50, 2/2022;
- Gonzato G.L., De Marchi L., “Mod Total Conversion di Historical Games: tre casi studio” in *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 50, 2/2022;
- Gonzato G.L., De Marchi L., “Storia in gioco? Uno studio di Total War: Attila in *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, , 46/2 2021,

Novecento.org

- Gonzato G.L., Sorrentino G., “Può una mod total conversion di un historical game essere oggetto di studio di Public History? Il caso di The Org, forum del progetto Europa Barbarorum” in *Novecento.Org*, 2023;
- Gonzato G.L., “Tra il Monte Grappa e “Avanti Savoia”: dal gioco Battlefield 1 alle reazioni nelle comunità social” in *Novecento.Org*, 2023;

Didattica della Storia

- Gonzato, G.L., Pizzirusso I., Uberti G., Cogliani S, “Giochi storici e didattica ludica: il caso dell’urban game ”La Profezia di Adolfo Venturi”, ando la città: potenzialità e problematicità didattiche del gioco immersivo” in *Didattica della Storia*, 6/2024;

Farestoria

- Gonzato G.L., Sorrentino G., “Giocare lo sconfitto può consentire di ripensare il passato? Una proposta di analisi tra board game e videogiochi” in *Farestoria*, 4/1, 2022;

Cadernos do Tempo Presente

- Gonzato G.L., Sorrentino G., “Lo schermo di Attila ovvero come le produzioni statunitensi hanno immaginato l’Unno” in *Cadernos do Tempo Presente*, 15, 1/2024;

Historical Game Network

- Gonzato G.L., Sorrentino G., "Virtual Byzantium: between multiculturalism and the homogenization of Byzantine society" in *Historical Game Network* [in corso di scrittura];

Relazioni ad assemblee nazionali e corsi universitari

- 2023: Contributo alla V conferenza AIPH (Associazione Italiana Public History). Presentazione della ricerca “La storicità di un forum dedicato alla realizzazione di una mod total conversion: il caso di The Org”,
- 2022: relazione alla conferenza *La Storia in Gioco* (organizzata da AIPH e Eduplay Game Science Research Center). Relazione dal nome “Battlefield 1: un caso studio”;
- 09/12/2021: Presentazione del canale *YouTube* “Brigata Videoludica” (poi “Storici in gioco”) all’interno del corso universitario “Didattica e fonti digitali per la Storia”, tenuto dalla prof.ssa Deborah Paci presso Unimore.



CAPITOLI SU MONOGRAFIE/BLOG SPECIALISTICI

Progetto Controstoria

- “Il crepuscolo dei figli del Sole: governo e crollo dell’impero Inca” in *Controstoria del Centro e Sud America*, pp. 129-141, a cura di M. Di Cintio, V. Nuzzo, Aracne, Roma, 2023;
- “L’esperienza di Allende in Cile e la dittatura di Pinochet” in *Controstoria de Centro e Sud America*, pp. 413-433, a cura di V.Nuzzo, Aracne, Roma, 2023;
- “La colonizzazione spagnola e francese” in *Controstoria dei Pellirosse nordamericani. Dalle antiche culture all’incontro-scontro con i bianchi*, a cura di M. Di Cintio, V. Nuzzo, Aracne, Roma, 2018;

www.imperobizantino.it

- 29/01/2019 “Ideologia e potere alla corte di Costantinopoli: alle origini dell’autocrazia bizantina” in *imperobizantino.it*, a cura di N. Bergamo;
- 04/01/2019: “Cirillo e Metodio: il grande sogno di una Slavia unita?” in *imperobizantino.it*, a cura di N. Bergamo;
- 28/12/2018: “Manzikert: la battaglia che avrebbe potuto annientare l’impero” in *imperobizantino.it*, a cura di N. Bergamo;
- 16/12/2018: “Totila, la tragicità di una figura eroica” in *imperobizantino.it*, a cura di N. Bergamo;
- 03/12/2018: “Mosca, terza Roma” in *imperobizantino.it* a cura di N. Bergamo;



PopHistory ETS

- Cura della **ricerca storica** per il progetto YouTube *Storici in gioco* (2021-2023);
- Realizzazione di **Podcast**; (2024-oggi):
“Videogiochi e Shoah”;
“Videogiochi e Grande Guerra” (sceneggiatura);
“Videogiochi e (Medio) Oriente”.
- Scrittura di **recensioni** di film e romanzi (2024-oggi):
Di Legge, M., Gonzato, G.L., *Napoleon*;
Gonzato, G.L, *Nella stanza dell'Imperatore*.
Gonzato, G.L, Sorrentino, G. *Gladiatore II*;

AIPH ETS

- Realizzazione di schede per “l'Osservatorio sul gioco e sulla Public History” (2024-oggi).

DICHIARAZIONE SOSTITUTIVA DI CERTIFICAZIONE

AUTORIZZAZIONE AL TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

Autorizzo al trattamento dei dati personali ai sensi del D.L. 196/03 e del Regolamento UE 679/2016.

Schio, 21/10/2024