

Insegnare con...

Le origini del presente

Relatori:

Francesco Giovenco

Marco Fasolio

INSEGNARE

Storia

Scuola Secondaria di 2° Grado

Insegnare con...

Le origini del presente

Relatore:

Francesco Giovenco

INSEGNARE

Storia

Scuola Secondaria di 2° Grado

Le pagine dimenticate della storia: riscoprire l'Ellenismo in classe

Obiettivi

- Promuovere un approccio riflessivo ai contenuti “minori” della storia
- Presentare un'attività laboratoriale sull'Ellenismo
- Fornire strumenti didattici per rendere vivi i temi meno trattati

Le pagine dimenticate della storia: riscoprire l'Ellenismo in classe

- L'Ellenismo è il periodo storico e culturale che va dalla **morte di Alessandro Magno** (323 a.C.) alla **battaglia di Azio** (31 a.C.), caratterizzato dalla **diffusione della civiltà greca** nel Vicino e Medio Oriente e dalla sua **fusione con le culture orientali** (Treccani, 2026)
- *«Che cosa me ne faccio degli Ipaspisti?»*
- Le **epoche di transizione** (Ellenismo, tarda antichità, etc.) sono problematiche dal punto di vista didattico perché manca un **appiglio narrativo**

Le pagine dimenticate della storia: riscoprire l'Ellenismo in classe

Valore formativo delle “zone d'ombra”

- Allenano al pensiero critico (“perché certe epoche vengono marginalizzate?”)
- Offrono chiavi di lettura trasversali (arte, scienza, cultura, società)
- Possono innescare riflessioni che colleghino il passato al presente (per es., nel caso dell'Ellenismo, globalizzazione, identità culturale, scambi)

Lo storytelling come approccio didattico

Trasforma dati e date in narrazione, rendendo il passato:

- Memorabile
- Comprensibile
- Emotivamente significativo

Permette di stimolare:

- Coinvolgimento emotivo e immedesimazione
- Comprensione dei nessi causa-effetto
- Memorizzazione più efficace
- Comunicazione chiara di concetti complessi
- Pensiero critico e ascolto attivo

Ricostruirne, per così dire, la parte che è andata perduta. (Manzoni, Lettera a monsieur Chauvet)

- **La parte dell'Ellenismo che NON è andata perduta**

- Fusione tra cultura greca e culture orientali
- Nascita di una civiltà cosmopolita
- Crisi e superamento della città-stato
- Formazione di grandi monarchie territoriali
- Diffusione del greco come lingua comune
- Centralità di città come Alessandria

- **La parte dell'Ellenismo che È andata perduta**

- Come le persone comuni vivevano la fusione
- La percezione dell'essere cittadini del mondo
- Le micro-storie delle comunità locali
- La vita concreta dei sudditi
- La ricaduta quotidiana del bilinguismo
- La topografia concreta di questa e di altre città

IA e *Storytelling* nella didattica della Storia

Valore didattico

- ① Trasforma contenuti complessi in narrazioni accessibili
- ② Favorisce immedesimazione e coinvolgimento emotivo (ricostruzioni, punti di vista, simulazioni)
- ③ Stimola il pensiero critico (confronto tra fonti, analisi di prospettive diverse)
- ④ Supporta la produzione narrativa degli studenti e personalizza l'apprendimento in base al livello
- ⑤ Aiuta a collegare microstoria e macrostoria

→ **L'IA non sostituisce lo storico o il docente, ma diventa uno strumento di mediazione narrativa, capace di rendere la storia più viva, dialogica e consapevole**

Progettare una città ellenistica con l'IA

Progetta la tua città ellenistica			
Fasi	Obiettivi	Attività	Risultati attesi
1. Contestualizzazione storica (30 minuti)	Comprendere il fenomeno della fondazione delle città ellenistiche	Richiamo dei contenuti su Alessandro e i regni ellenistici; analisi di esempi di città fondate dai sovrani	Comprensione del modello urbano ellenistico e delle sue funzioni politiche, economiche e simboliche
2. Formazione dei gruppi e assegnazione ruoli (30 minuti)	Sviluppare collaborazione e organizzazione del lavoro	Divisione in gruppi; assegnazione di ruoli (geografi, urbanisti, architetti, economisti, portavoce)	Lavoro cooperativo strutturato e responsabilizzazione individuale

Progettare una città ellenistica con l'IA

Progetta la tua città ellenistica			
Fasi	Obiettivi	Attività	Risultati attesi
3. Progettazione della città (1 ora)	Applicare conoscenze storiche in modo creativo e critico	Scelta della posizione geografica; progettazione della pianta urbana; definizione dei monumenti; individuazione delle risorse economiche; scelta del nome	Progetto coerente con il contesto storico e con le caratteristiche dell'ellenismo
4. Produzione visiva con IA (1 ora)	Sviluppare competenze digitali e capacità di rappresentazione	Utilizzo di un generatore di immagini basato su IA per creare monumenti e ambientazioni omogenee	Rappresentazione visiva efficace e stilisticamente coerente della città

Progettare una città ellenistica con l'IA

Progetta la tua città ellenistica			
Fasi	Obiettivi	Attività	Risultati attesi
5. Realizzazione della presentazione (1 ora)	Organizzare e comunicare informazioni in modo chiaro	Creazione di una presentazione multimediale con spiegazione delle scelte progettuali	Presentazione strutturata, argomentata e visivamente efficace
6. Condivisione e discussione (1 ora)	Sviluppare capacità argomentativa e pensiero critico	Esposizione orale alla classe; confronto tra i diversi progetti	Consolidamento delle conoscenze e riflessione critica sui modelli urbani ellenistici

Case study: *Ploia*



Case study: Giovenchia

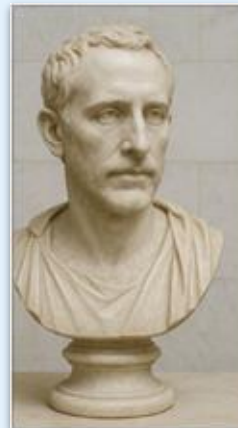
LA CITTÀ DELLA GIOVENCHIA



Monumenti principali

• Francesco Magno
La statua di Francesco Magno è rappresentata a mezzo busto, nella città sono presenti due tempi

Il primo tempio venera il Dio Capuzio
Il secondo venera l'ex imperatore Giovenco



Spunti per la valutazione

→ Rubrica di osservazione del processo (competenze trasversali)

- Collaborazione e gestione dei ruoli
- Partecipazione attiva e responsabilità individuale
- Capacità di problem solving
- Uso consapevole degli strumenti digitali (IA inclusa)
- Autonomia organizzativa e rispetto dei tempi
- Capacità di collegare conoscenze storiche e scelte progettuali

→ Rubrica di valutazione del prodotto finale

- Contenuti storici
- Progettazione urbana
- Presentazione digitale
- Esposizione orale

Strumenti utili

Piattaforme digitali	Ambienti collaborativi	Supporti IA
Google Classroom	Google Workspace (Docs, Drive, Slides)	Supporto alla scrittura e progettazione: ChatGPT, Gemini, Claude
Microsoft Teams for Education	Miro	Generatori di immagini IA: Bing Image Creator; Leonardo AI; Canva Magic Media
Canva for Education		Strumenti di revisione linguistica
PowerPoint / Google slides		

Insegnare con...

Le origini del presente

Relatore:
Marco Fasolio

INSEGNARE

Storia

Scuola Secondaria di 2° Grado

La 'serie' «Giro del mondo antico in 100 curiosità»

- Spunti curiosi, potenzialmente divertenti o con agganci all'attualità e alla cultura *pop*
- Contestualizzazione nel capitolo e nell'unità alla quale sono legati (il video relativo al capitolo sui Micenei affronta temi pertinenti o affini a quella civiltà)
- 'Estraneità' al contenuto del manuale (non si tratta di approfondimenti o discussioni dei temi già trattati nella parte scritta)
- Esposizione piana e il più informale possibile (ci ho provato, quantomeno)
- Durata breve (non un video di TikTok, ma al massimo 5 minuti e mezzo)
- Brevi riflessioni di portata più ampia, non necessariamente o non esclusivamente di tipo storico, che possono scaturire dall'analisi



L'aneddoto come mezzo per catturare l'attenzione

- La scelta dell'episodio (possibilmente) in base all'uditorio
- Lo stile del racconto, non una replica della lezione frontale
- 'Ingannare' gli studenti dopo averne (forse) agganciato l'attenzione, tentando di legare la lezione 'seria' alla curiosità o all'aneddoto
- Fonti da consultare (senza troppa fatica) per rinvenire materiale utile



Storia e videogiochi: uno stimolo alla curiosità?

- Meglio la grande strategia o i giochi di ruolo?
Diverse modalità, diversi *focus*, diverse utenze
- Una ricezione non uniforme del mezzo
- Le distorsioni e le ipersemplicizzazioni della 'giocabilità'
- L'inevitabilità dell'anacronismo
- Errori evitabili, scelte 'storiografiche' e non-neutralità
- Uno spunto non per tutti
- Il (possibile) ruolo dell'insegnante



La lezione dopo lo 'spasso': film e storia

- Gli anacronismi e gli errori
- L'eroe senza macchia (nonché fortissimo e assai muscoloso) e il supercattivo: problemi di appiattimento nelle 'biografie' hollywoodiane
- Il caso delle vicende di fantasia, ma verosimili: meglio delle ricostruzioni storiche *tout court*?
- Immergersi, ma 'con le bombole': farsi un'idea senza scambiare la pellicola con la realtà storica
- Un mezzo (quasi) per tutti
- Potenzialità 'individuali', usi 'collettivi' e il ruolo dell'insegnante



Spazio alle domande!



DEASCUOLA

Guarda le videolezioni

- Trova più informazioni e accedi alle videolezioni sulla [pagina dedicata](#)

Insegnare **Storia**
nella scuola Secondaria di **Secondo grado**

Scopri *Le origini del presente*

Consulta la [scheda sul sito](#)

Richiedi copia digitale:

<https://deascuola.it/work/evaluate/le-origini-del-presente-23390/>

