

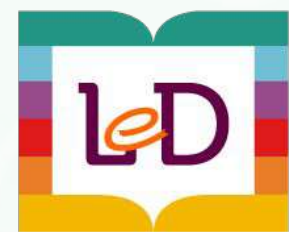


Lettere *e* Didattica

23 MARZO 2026

Centro congressi Unione Industriali | Torino





**Lettere
eDidattica**

Un approccio immersivo allo studio della Storia

Eleonora Belingheri

Giulia Pellegrini

Indice

- 1. Che cosa è la Storia Immersiva?
-
- 2. Perché la Storia Immersiva?
-
-
- 3. La proposta laboratoriale
-
-
- 4. Osservazioni e Domande
-
-
-
-

Che cosa è la *Storia Immersiva*?

Tra i diversi elementi caratterizzanti, il corso di Storia *Nel cuore degli eventi* di Carlo Greppi e Roberto Persico (Deascuola)

ha le **Lezioni di Storia immersiva**.

Esse permettono di:

- comprendere la pluralità di voci e fonti
- approfondire alcuni eventi storici salienti
- immergersi negli avvenimenti
- immedesimarsi nelle donne e negli uomini che li hanno vissuti.



Che cosa è la *Storia Immersiva*?

In particolare, le Lezioni di *Storia immersiva* sono dedicate a:

Lezioni di Storia Immersiva		
Volume 1	Volume 2	Volume 3
● I tre ordini della società medievale ● La città comunale ● Firenze al tempo del “Magnifico”	● Versailles: alla corte del re Sole ● I giorni della Rivoluzione ● Vivere nella città industriale	● La guerra totale ● Il regime fascista ● Il razzismo nazista ● Berlino: la città tagliata in due

Perché la *Storia Immersiva*?

Grazie alla *Storia immersiva* è possibile rivivere il passato in prima persona: in questo modo la Storia non è solo una disciplina da studiare, ma diventa un'avventura appassionante da vivere.

Anche attraverso alcune strategie efficaci:

- proposte multimediali
- attività didattiche innovative
- didattica ludica.

La Proposta laboratoriale

La proposta laboratoriale di oggi parte dalla Lezione di *Storia Immersiva* “**I Tre Ordini della società medioevale**” (vol.1 di *Nel cuore degli eventi*).

Il laboratorio è pensato per diventare un **modello** per la progettazione di proposte simili e si compone di **4 Fasi**:

1. Didattica a stazioni
2. Role Playing
3. Discussione di gruppo e lavoro individuale di rielaborazione
4. Sedimentazione

I Tre Ordini della società medioevale

Destinatari: **Classe I** della scuola Secondaria di I grado.

Scopo del laboratorio: Guidare la classe alla scoperta e all'approfondimento della società feudale, nei suoi diversi aspetti.

Tempo: 4 ore in classe; 2 ore di lavoro individuale a casa.

I Tre Ordini della società medioevale

Fase 1: Didattica a stazioni.

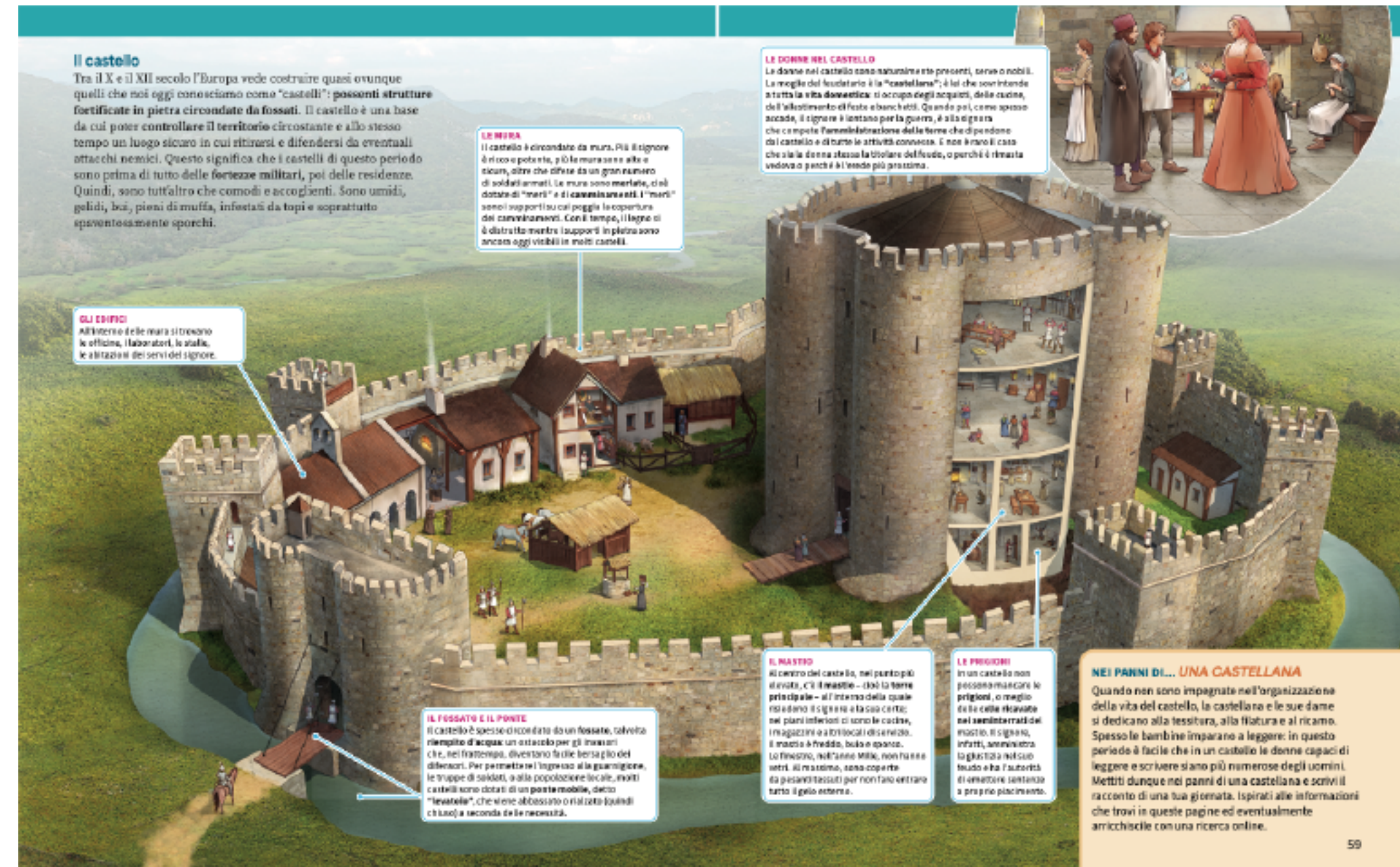
- Video immersivo *I tre ordini della società medioevale*
- Momento di confronto
- Presentazione della modalità di Didattica a Stazioni
- Consegna della Checklist

I Tre Ordini della società medioevale

Fase 1: Didattica a stazioni.

Isola 1: Il castello

Si propone un'attività con l'uso di flashcard create da studentesse e studenti in modo autonomo ma guidato.



I Tre Ordini della società medioevale

Fase 1: Didattica a stazioni.

Isola 2: Le dame

Dopo un'attenta lettura, ragazze e ragazzi in modo autonomo affrontano un esercizio di comprensione.

LE DAME: VERO O FALSO?

- | | | |
|-------------|--------------|---|
| VERO | FALSO | 1. Nel castello sono presenti solo donne nobili. |
| VERO | FALSO | 2. La castellana è la moglie del feudatario. |
| VERO | FALSO | 3. Tra i compiti della castellana spiccano quello di allestire i banchetti e curare gli acquisti delle cucine. |
| VERO | FALSO | 4. Quando il feudatario è in guerra, la castellana lo segue lontano dal castello. |
| VERO | FALSO | 5. Una donna non poteva mai in nessun caso diventare titolare di un feudo. |
| VERO | FALSO | 6. Durante i tornei e le giostre le dame sono spettatrici, ma partecipano accordando il proprio favore a uno specifico contendente. |
| VERO | FALSO | 7. La società feudale non prevede una netta separazione tra i ruoli pubblici di uomini e donne. |

CORREGGI LE AFFERMAZIONI SBAGLIATE

I Tre Ordini della società medioevale

Fase 1: **Didattica a stazioni.**

Isola 3: I Bellatores

Attraverso la creazione di un Identikit del cavaliere, ragazze e ragazzi reperiscono informazioni utili.

I BELLATORES - IDENTIKIT

Io sono un cavaliere.

Realizza qui un disegno del mio aspetto

DA FIGLIO CADETTO:

QUANDO ERO PAGGIO:

LE MIE ARMI:

DURANTE GIOSTRE E TORNEI:

Realizza qui un disegno della mia cerimonia di investitura

I Tre Ordini della società medioevale

Fase 1: Didattica a stazioni.

Isola 4: I Laboratores

Dopo un'attenta lettura, si chiede di disegnare in modo quanto più verosimile una contadina o un contadino dell'epoca e gli attrezzi da lavoro utilizzati.

★ **I laboratores, i contadini**

La vita quotidiana
La vita di un contadino è durissima. Deve sostenere il clero e la nobiltà sia con il proprio lavoro sia con il pagamento di tasse. La sua giornata è regolata dal sole: inizia all'alba, quando indossa i pochi vestiti rattoppati che possiede, e termina al tramonto dopo aver lavorato quasi senza sosta. In media, uno ogni tre dei suoi figli muore molto piccolo. Tutti gli altri, inclusa la moglie, devono lavorare fino a sfinirsi. Agli uomini toccano i lavori più pesanti e più lontani dal villaggio; alle donne le mansioni più legate alla casa: coltivazione dell'orto, cura degli animali da cortile, raccolta dei piccoli frutti, cucina. Ci sono poi attività, come la mietitura e la vendemmia, a cui in molti luoghi donne e uomini partecipano insieme.



NEI PANNI DI... UN CONTADINO
Sei un contadino costretto a lavorare duramente e a pagare le tasse al feudatario e alla Chiesa. Vuoi rivolgerti al re perché riporti l'ordine nella società e cerchi di ridurre le pesanti ingiustizie di cui sei vittima. Poiché la capacità di leggere e scrivere non è certo riconosciuta agli individui della tua classe sociale, hai deciso di spiegare le tue richieste attraverso un disegno. Realizzalo e poi mostralo alla classe.

LEZIONE 2
Storia
INNOVATIVA



La casa
Costruite con fango pressato, paglia o altro materiale spesso di recupero, le case dei contadini consistono in poco più di una stanza dove vive ammucchiata l'intera famiglia. C'è poca luce, poca aria e molto fumo: la casa non è provvista di camino e il fumo del focolare esce da un'unica apertura nel tetto. I letti sono sacchi gettati su stuoie: non sono soffici, nella migliore delle ipotesi sono riempiti di paglia e c'è dentro un po' di tutto, incluse pulci, cimici e ogni genere di parassita. Spesso, se ne ha, il contadino condivide la casa con qualche animale.

Gli abiti e gli attrezzi da lavoro
Il guardaroba del contadino è molto semplice: un paio di tuniche, una più leggera e una più pesante, che si cambiano a seconda della temperatura. Gli uomini indossano un paio di brache. Ai piedi, quando non si gira scalzi, si indossano quasi sempre zoccoli di legno. Semplici sono gli attrezzi: falci e falciotti col manico di legno e la lama di ferro. All'agricoltura si affianca l'allevamento. Gli animali più diffusi sono il pollame e i maiali. Possedere una coppia di buoi, utilizzati anche per l'aratura, è già un segno di distinzione. Spesso i buoi sono proprietà collettiva di un villaggio: vengono mantenuti dalla comunità e quindi utilizzati a turno da tutti gli abitanti.

Il cibo
L'alimentazione del contadino si basa sul pane. Tuttavia, non si tratta del pane di cui disponiamo noi oggi. È duro, scuro, prodotto con cereali d'ogni genere in base alla disponibilità, una "pagnotta" deve durare giorni. Accanto al pane trovano posto erbe e verdure, spesso zuppe e farinate di poco valore nutrizionale. Latte e formaggi se capita – e non capita spesso.



I Tre Ordini della società medioevale

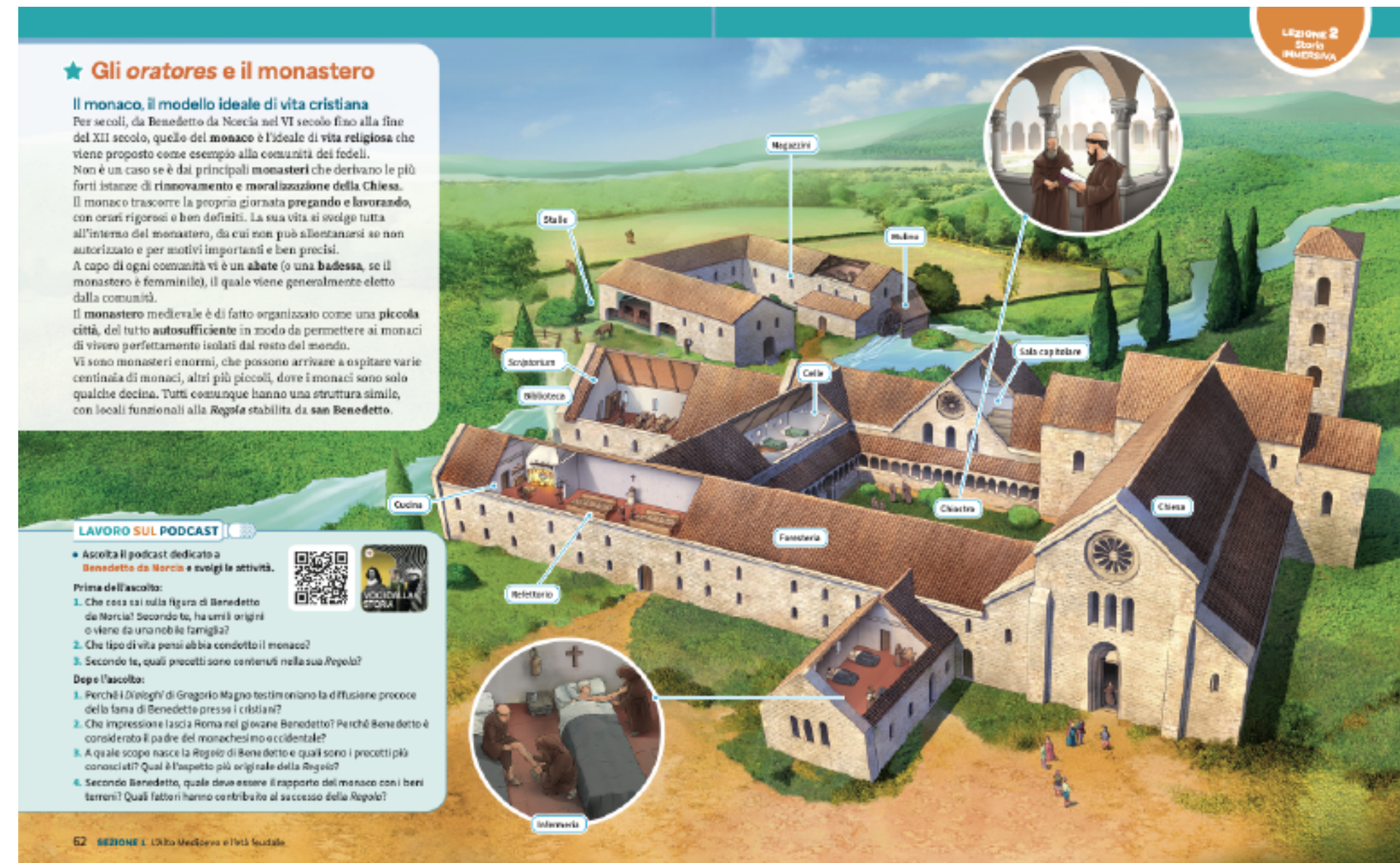
Fase 1: Didattica a stazioni.

Isola 5: Gli Oratores

L'attività si divide in tre momenti:

- ascolto di un podcast
- osservazione dell'immagine
- lettura del testo

a cui segue un'attività con delle flashcard.



I Tre Ordini della società medioevale

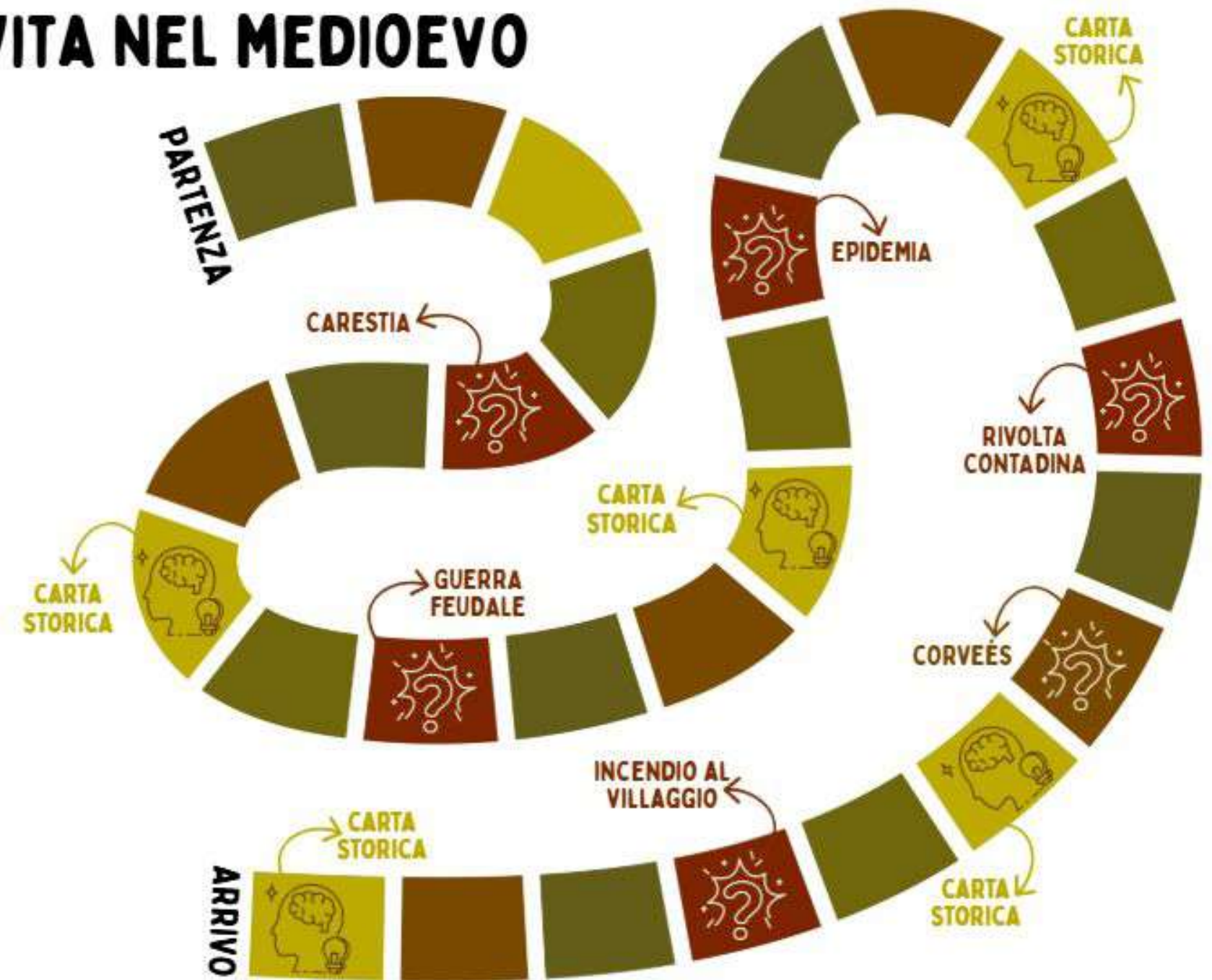
Fase 2: **Gioco di Ruolo.**

Proviamo a giocare insieme!

Sul tavolo trovate il tabellone di gioco, le istruzioni, le carte, le pedine e i dadi.

L'obiettivo è permettere alla classe di affrontare alcune sfide quotidiane di chi viveva nell'epoca studiata.

VITA NEL MEDIOEVO



I Tre Ordini della società medioevale

Pedine e carte personaggio Ogni pedina ha delle carte dedicate che le procurano dei vantaggi.

CAVALIERE

SACCHEGGIO

Contrasta la carestia
Contadino e Servo della Gleba arretrano di 2 caselle

ESERCITO

Seda la rivolta dei contadini

STANZE SICURE

Protegge dall'incendio nel villaggio

Personaggio-pedina



MONACO

GRANAIO PIENO

Contrasta la carestia

RELIGIOSO

Protegge dalla guerra
Tutti gli altri arretrano di 2 caselle

MONASTERO

Protegge dall'incendio nel villaggio

MEDICAMENTI ED ERBE MEDICINALI

Permette di superare un'epidemia

Personaggio-pedina



CONTADINO LIBERO

SCORTA DI GRANO

Contrasta la carestia

CONTADINO

Partecipi con successo alla rivolta dei contadini
Sovrano, castellano e cavaliere arretrano di 2 caselle

Personaggio-pedina



SERVO DELLA GLEBA

CONTADINO

Partecipi con successo alla rivolta dei contadini
Sovrano, castellano e cavaliere arretrano di 2 caselle

Personaggio-pedina



SIGNORE

GRANAIO PIENO

Contrasta la carestia

FIGLIA

Crea un'alleanza ed evita una guerra feudale

MEDICO DI CORTE

Permette di superare un'epidemia

ESERCITO

Seda la rivolta dei contadini

STANZE SICURE

Protegge dall'incendio nel villaggio

Personaggio-pedina



Personaggio-pedina



CASTELLANA

GRANAIO PIENO

Contrasta la carestia

MEDICO DI CORTE

Permette di superare un'epidemia

ESERCITO

Seda la rivolta dei contadini

STANZE SICURE

Protegge dall'incendio nel villaggio

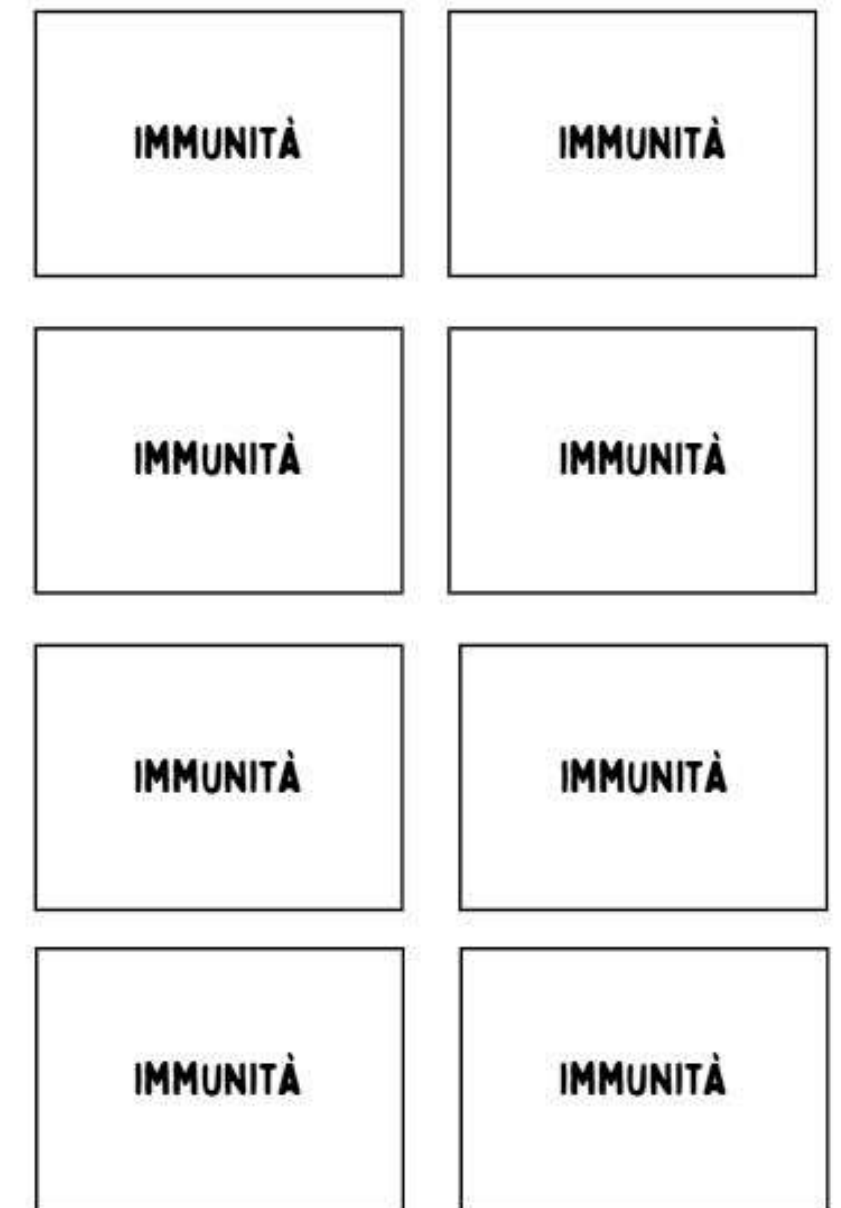
I Tre Ordini della società medioevale

Carte storiche e carte immunità



Le carte storiche e le carte immunità portano vantaggio al giocatore.

Le carte storiche contengono domande sui Tre Ordini della società medioevale.



I Tre Ordini della società medioevale

Gli imprevisti

Gli imprevisti sono di varia natura: portano svantaggi ai personaggi che si possono difendere con le carte immunità o con le carte personaggio.

IMPREVISTO:

- **CARESTIA:**

- Signore, Castellana, Monaco e Contadino possono giocare la carta vantaggio oppure, se l'hanno già usata, arretrano di 2 caselle.
- Cavaliere può usare la carta vantaggio, così ad arretrare di 2 caselle saranno il Contadino e il Servo della Gleba; se la carta vantaggio è già stata usata, arretra di 2 caselle.
- Servo della Gleba arretra di 2 caselle.

- **GUERRA FEUDALE:**

- Signore e Monaco possono giocare la carta vantaggio oppure, se l'hanno già usata, stanno fermi un turno.
- Castellana, Cavaliere, Contadino e Servo della Gleba stanno fermi un turno.

- **EPIDEMIA:**

- Signore, Castellana e Monaco possono giocare la carta vantaggio oppure, se l'hanno già usata, tornano all'inizio del tabellone.
- Cavaliere, Contadino e Servo della Gleba tornano all'inizio del tabellone.

- **RIVOLTA CONTADINA:**

- Signore, Castellana e Cavaliere possono giocare la carta vantaggio oppure, se l'hanno già usata, arretrano di 4 caselle.
- Monaco arretra di 4 caselle.
- Contadino e Servo della Gleba possono giocare la carta vantaggio oppure, se l'hanno già usata, arretrano di 1 casella.

- **INCENDIO AL VILLAGGIO:**

- Signore, Castellana, Cavaliere e Monaco possono giocare la carta vantaggio oppure, se l'hanno già usata, arretrano di 2 caselle.
- Contadino e Servo della Gleba tornano all'inizio del tabellone.

- **CORVÉES:**

- Signore e Castellana fanno 4 passi avanti.
- Cavaliere e Monaco sono immuni.
- Contadino e Servo della Gleba fanno 2 passi indietro.

I Tre Ordini della società medioevale

Fase 3: Discussione di gruppo e lavoro individuale di rielaborazione.

A questo punto del lavoro, la classe ha appreso e sperimentato l'argomento grazie alla *Fase 1 (Didattica a stazioni)* e *Fase 2 (Gioco di Ruolo)*.

La classe si divide in **tre gruppi**, a ciascuno viene assegnata **un'attivazione** tratta dalle pagine di *Storia immersiva*.

Ciascun gruppo legge la consegna e **discute** per comprendere la richiesta e stabilire quali potrebbero essere le migliori **strategie** per lo svolgimento dell'attività proposta.

I Tre Ordini della società medioevale

Fase 3: **Discussione di gruppo e lavoro individuale di rielaborazione.**

Gruppo 1: NEI PANNI DI UN GIOVANE CAVALIERE

GRUPPO 2: NEI PANNI DI UNA CASTELLANA

GRUPPO 3: NEI PANNI DI UN CONTADINO

Concluso il confronto all'interno del gruppo, ogni studentessa e studente in autonomia preparerà il proprio elaborato a casa aiutandosi anche con i suggerimenti avuti in classe durante il confronto: ogni gruppo avrà quindi più lavori, uno per ogni componente.

I Tre Ordini della società medioevale

Fase 4: Sedimentazione.

In classe si leggono e osservano i lavori di ciascuno, discutendo dei loro contenuti e rielaborando oralmente quanto appreso durante l'esperienza.

Si suggeriscono alcune domande-guida per avviare la discussione.

- Ti è piaciuta l'attività svolta? Perché?
- Quali difficoltà hai incontrato nella fase a isole? Come le hai risolte?
- ...

Si suggeriscono alcune domande-guida per avviare la rielaborazione.

- Durante l'attività avete imparato la struttura della società feudale, quali sono le persone che avete incontrato? Quale ruolo avevano?
- Secondo voi, chi viveva una vita più agiata? Chi, invece, aveva maggiori libertà? Chi si sentiva più protetto?
- ...

Osservazioni e Domande



Grazie



Lettere *e* Didattica

23 MARZO 2026

Centro congressi Unione Industriali | Torino

