

Le mani nella storia





INDICE

Introduzione	3
Temi e periodi	4
Informazioni generali	5
Prenotazione	6
Laboratori didattici per le scuole	7
Metodologia di ricerca storica	8
Fare una nazione	14
Antisemitismo e Shoah	16
Antifascismi e resistenze	18
Paesaggio	21
Educazione civica	24
Formazione docenti	25
Per tutti gli ordini di scuola	26
Per la scuola secondaria	28
La squadra	33



INTRODUZIONE

IL SENSO DEI LABORATORI

La storia è "scienza degli uomini nel tempo" (Marc Bloch, 1941) e si manifesta con una molteplicità di segni, tracce e fonti che entrano prepotentemente nella vita quotidiana di ognuno di noi. Lo studio di queste tracce, insieme alla memoria, contribuisce a formare la coscienza storica dei cittadini e al senso di responsabilità nei confronti del patrimonio e dei beni comuni. Accanto allo studio, ci sono anche le attività laboratoriali a coinvolgere i cittadini efficacemente. Per questa ragione PopHistory propone attività per esplorare, arricchire, approfondire e consolidare la conoscenza e il senso della storia alle giovani generazioni.

CHI CI ISPIRA

Abbiamo combattuto lungamente, di comune accordo, per una storia più ampia e più umana. La comune opera, mentre scrivo, è da più parti minacciata. [...]

Tempo verrà, ne sono certo, in cui la nostra collaborazione potrà, in modo autentico, ricominciare: pubblica come nel passato e, come nel passato, libera.

M. Bloch, "Apologia della storia", 1941

IN POCHE PAROLE

PopHistory è la casa di chi si riconosce nella Public History elaborata nelle comunità

CHI SIAMO

Siamo public historian professionisti e dal 2017 lavoriamo insieme dopo aver fondato l'associazione PopHistory.

Partendo dalla scientificità del metodo storiografico, vogliamo ritrovare la profondità del passato e promuovere un uso critico del pensiero storico: guardando alla complessità del presente, attraversando confini e culture, utilizzando tutti i linguaggi e le tecnologie proprie del nostro tempo.

La nostra missione è quella di coinvolgere il pubblico utilizzando strumenti quali il gioco, la musica, il teatro e il cinema. Attraverso ricerche storiografiche e archivistiche ci occupiamo di valorizzare patrimoni documentari, fotografici o memoriali per installazioni museali o creazioni di mostre e percorsi didattici.



TEMI E PERIODI



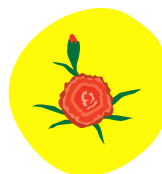
**METODOLOGIA DI
RICERCA STORICA**



**FARE UNA
NAZIONE**



**ANTISEMITISMO
E SHOAH**



**ANTIFASCISMI E
RESISTENZE**



PAESAGGIO



**EDUCAZIONE
CIVICA**



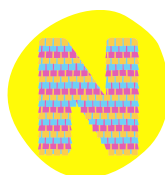
INFORMAZIONI GENERALI

QUANDO DURA?



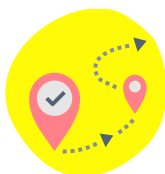
**OGNI INCONTRO
DURA DUE ORE**

QUANTI INCONTRI?



**DA UNO FINO A...
DICCELO TU!**

DOVE?



**SCRIVICI...
POTREMMO
ARRIVARE FINO A TE!**

QUANTO COSTA?



**CONTATTACI PER
SCOPRIRLO**

IN CHE MODALITÀ?



**TUTTI I LABORATORI
SI REALIZZANO IN
CLASSE**

IN CHE MODALITÀ?



**ALCUNI LABORATORI
SI REALIZZANO A
Distanza**

PER CHI?



**ALUNNE E ALUNNI
DI SCUOLE DI OGNI
ORDINE E GRADO**

PER CHI?



**DOCENTI
DI SCUOLE DI OGNI
ORDINE E GRADO**



PRENOTAZIONE

Scrivere una mail all'indirizzo pophistory.ph@gmail.com, specificando:

- denominazione e luogo della scuola;
- numero e grado di classe/i coinvolta/e;
- nome e cognome di un/una docente referente;
- recapito telefonico del/della docente referente;
- titolo del laboratorio a cui si è interessati.

Sarete ricontattati al più presto telefonicamente, per definire tutti i dettagli!

EDUCAZIONE CIVICA

PopHistory crede fermamente in un'azione didattica che abbia come orizzonte quello dell'educazione civica, che contribuisce a formare cittadini responsabili e attivi e a promuovere la partecipazione piena e consapevole alla vita civica, culturale e sociale delle comunità, nel rispetto delle regole, dei diritti e dei doveri.

INCLUSIONE

PopHistory sviluppa le proprie azioni in coerenza con i principi dell'inclusione e dell'integrazione delle culture, considerando l'accoglienza della diversità un valore fondamentale.

CONTATTI

E-mail: pophistory.ph@gmail.com

Sito: www.pophistory.it

Pagina Facebook: [pophistoryIT](https://www.facebook.com/pophistoryIT)

**Laboratori
didattici
per le
scuole**

L'orco nella fiaba



METODOLOGIA DI RICERCA STORICA

DESTINATARI DOVE

Primaria (classi 2a-3a) In classe

DURATA

Un incontro di 2 ore

OBIETTIVI

- Avvicinare in maniera critica gli alunni e le alunne alla metodologia storica
- Far vestire agli alunni e alle alunne i panni dello storico
- Avvicinarli allo studio delle fonti storiche
- Formare la loro coscienza storica, motivando il senso di responsabilità nei confronti del patrimonio e dei beni comuni



CURIOSITÀ

Il bravo storico, invece, somiglia all'orco della fiaba. Egli sa che là dove fiuta carne umana è la sua preda.

Marc Bloch, Apologia della storia o Mestiere di storico

ATTIVITÀ

L'incontro inizia con la presentazione della figura dello storico March Bloch, che fungerà da attivatore per una discussione collettiva sul passato e la storia.

Seguirà una parte operativa, divisi in piccoli gruppi: ogni studente dovrà confrontarsi con alcune tracce di diversa natura, da osservare, toccare, analizzare e provare a interpretare. I bambini, da orchi che vanno a caccia di tracce umane, si trasformeranno in Pollicini, ossia capire a chi apparteneva quell'oggetto, dove e quando è stato prodotto.

Si concluderà con un momento per la condivisione di quanto emerso nei vari gruppi, per una sistematizzazione degli elementi fondamentali della situazione (il chi, il dove, il quando), cercando anche di far emergere legami e contemporaneità delle fonti.

Una vita in fotografia



METODOLOGIA DI RICERCA STORICA

DESTINATARI

Primaria (classi 1a-3a)

DOVE

In classe

DURATA

Un incontro di 2 ore

OBIETTIVI

- Avvicinare in maniera critica gli alunni e le alunne alla metodologia storica
- Far vestire agli alunni e alle alunne i panni dello storico
- Avvicinarli allo studio delle fonti storiche
- Avvicinarli alla ricostruzione della storia personale
- Introdurre una riflessione condivisa sulla fotografia come forma d'arte e fonte storica



CURIOSITÀ

Se fossi un antiquario, non avrei occhi che per le cose vecchie. Ma io sono uno storico.

È per questo che amo la vita.

Henri Pirenne

ATTIVITÀ

L'incontro inizia con la presentazione della figura dello storico March Bloch, che fungerà da attivatore per una discussione collettiva sul passato e la storia.

Dopodiché, seguirà la parte operativa. Gli alunni dovranno confrontarsi con alcune tracce fotografiche, da osservare, toccare con delicatezza, analizzare e provare a interpretare. Unico elemento a loro conoscenza è che tutte le tracce riguardano la vita di un'unica persona. Una volta analizzate, ogni gruppo dovrà inserire la traccia assegnata in una fase della vita del protagonista della ricerca (infanzia, giovinezza, età adulta ed età avanzata), facendo anche una considerazione sulla sfera della vita a cui si riferiscono (famiglia, lavoro, consumi, ecc.). In questo modo, grazie al contributo di tutti, si potrà provare a fare una ricostruzione organica della vita di questa persona.

Dentro Wikipedia. Leggere e scrivere l'enciclopedia online



METODOLOGIA DI RICERCA STORICA

DESTINATARI

SS2 (classi 4a-5a)

DOVE

In classe e/o online la teoria, in classe il laboratorio

DURATA

Un incontro di 2 ore per la teoria, 1-4 incontri per il laboratorio (2-8 ore)

OBIETTIVI

- Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali
- Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali
- Imparare i fondamenti della scrittura di un testo argomentativo di carattere storico



CURIOSITÀ

One reason professional historians need to pay attention to Wikipedia is because our students do.

Roy Rosenzweig

ATTIVITÀ

Un percorso formativo che, nell'ambito dell'insegnamento dell'Educazione civica, si pone all'interno dell'asse riservato alla Cittadinanza digitale proponendo innanzitutto un'analisi critica dell'enciclopedia online Wikipedia, partendo dalle sue regole di utilizzo e proponendo alcuni casi emblematici capaci di evidenziarne pregi e difetti. Nella parte laboratoriale, opzionale, verranno monitorate e modificate alcune voci enciclopediche, fino ad arrivare alla scrittura da zero di una voce storica.

"Immaginiamo" sul web. Leggere e cercare le fotografie storiche in internet



METODOLOGIA DI RICERCA STORICA

DESTINATARI

SS1 e SS2

DOVE

In classe e/o online

DURATA

Un incontro di 2 ore per la teoria, un incontro di 2 ore per il laboratorio

OBIETTIVI

- Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti iconografiche online
- Conoscere le norme relative al copyright delle immagini e imparare come e dove cercarle
- Imparare a "leggere" e interpretare in modo corretto ed efficace le immagini che si reperiscono sul web



CURIOSITÀ

Nella fotografia esistono, come in tutte le cose, delle persone che sanno vedere e altre che non sanno nemmeno guardare.

Nadar

ATTIVITÀ

Il web è oggi un vastissimo archivio di immagini, nel quale è spesso difficile orientarsi. Da un lato manca consapevolezza sugli usi consentiti delle immagini stesse (a cominciare dai diritti d'autore), dall'altro spesso non si è in grado di contestualizzare le fonti iconografiche storiche, soprattutto se usate per narrazioni strumentali, mistificatorie o fuorvianti.

Il laboratorio parte dall'illustrazione delle varie licenze esistenti per il riutilizzo delle immagini fino ad arrivare all'interpretazione di ciò che si vede raffigurato in esse, mediante alcuni casi studio. La parte pratica si svolge in due fasi: la prima prevede un'attività di ricerca online da parte degli studenti; la seconda invece la costruzione di un breve racconto orale su una determinata fotografia.

Giocare la storia



METODOLOGIA DI RICERCA STORICA

DESTINATARI

SS2 (classi 4a-5a)

DOVE

In classe e/o online

DURATA

1-2 incontri di 2 ore la teoria, 1-4 incontri per il laboratorio (2-8 ore)

OBIETTIVI

- Far comprendere la natura fluida e non monolitica della storia
- Trasmettere nozioni e processi storici in modo immersivo e coinvolgente
- Imparare a rielaborare e sintetizzare nozioni e processi storici
- Trasmettere gli elementi fondamentali del game design



CURIOSITÀ

Si può scoprire di più su una persona in un'ora di gioco che in un anno di conversazione.
Platone

ATTIVITÀ

Il gioco è un potente mezzo per la trasmissione del sapere storico. Analizzare come un gioco si compone, quali sono le sue caratteristiche e quali gli esempi più o meno virtuosi, più o meno efficaci, può fornire al docente gli strumenti adatti per usare questo tipo di narrazione nelle attività in classe anche solo come riferimento culturale. Per contro, un'attività laboratoriale interessante da fare con i discenti può essere proprio quella di realizzare un gioco per loro ("Il tempo della città", tratto da "Il tempo di Bologna" sarebbe il prodotto ideale) o anche con loro, magari avvalendosi di software online come Twine o Kahoot. Nel costruire un gioco adeguato dal punto di vista storico, studenti e studentesse apprendono nozioni e competenze.

Zitti tutti parla l'araldo!



METODOLOGIA DI RICERCA STORICA

DESTINATARI

Primaria

DOVE

In classe

DURATA

Un incontro di 2 ore

OBIETTIVI

- Avvicinare al linguaggio dell'araldica e delle sue regole.
- Riflettere sulle caratteristiche di un linguaggio per immagini.
- Riflettere sull'uso attuale degli stemmi.
- Conoscere l'origine dei cognomi per riflettere su se stessi, sulla propria identità personale e/o familiare.



CURIOSITÀ

Dieci punti a Grifondoro!
Albus Silente,

ATTIVITÀ

I partecipanti si immergeranno nell'affascinante mondo dell'araldica, la disciplina che studia gli stemmi, per conoscerne le regole principali e confrontarne usi passati e presenti. Scopriranno così che non si tratta solo di un linguaggio antico ma che può essere attualissimo; forme, trame, simboli disegnati sugli scudi possono dire di noi molto più di quanto pensiamo; attraverso un patchwork ben congegnato di immagini e simboli, dunque, ogni studente proverà a parlare di sé e delle proprie passioni, di ciò che lo distingue e al contempo lo lega agli altri, imparando la danza del confronto tra io e altro, tra individuo e famiglia, grazie anche ad una riflessione sull'origine del proprio cognome. Una sfida medievale e attuale, a suon di arte e storia, per creare un proprio, originalissimo scudo decorato con materiali differenti.

Chi parte e chi resta, la Grande Guerra.



FARE UNA NAZIONE

DESTINATARI DOVE

SS1 (classe 3a), In classe e/o
SS2 (classi 4a-5a) a distanza

DURATA

Un incontro di 2 ore

OBIETTIVI

- Far comprendere che la guerra non è fatta solo atti eroici ma di azioni quotidiane;
- Far comprendere le tecnologie belliche e la vita in trincea;
- Far comprendere la censura e la nascita della narrazione "mitica" della guerra;
- Promuovere il senso della pace tra i popoli.



CURIOSITÀ

Caro Padre, [...] Io qua in cuesti monti sono abbituato che si marcia come le capre. [...] qua sono sempre in meso al suono del canone e anche fucili adesso sono abbituato a sentire cuesto rimbombo mi pare cuando si va alla caccia il mese di agosto.

Lettera di Michele Scalvini, soldato, 13 agosto 1915

ATTIVITÀ

Dopo aver introdotto concetti e le differenze tra passato/storia/memoria/fonti la narrazione si sposterà sul quadro Europeo del 1914 (con particolare attenzione all'Italia). Attraverso una serie di oggetti di vita quotidiana (lettere/giornali/monete) si vedrà prendere corpo il dibattito sulla guerra tra neutralisti e interventisti. Sempre attraverso l'uso di oggetti originali dell'epoca si seguiranno quindi due fili, quello di chi è rimasto a casa (con le problematiche amministrative/le questioni economiche e domestiche) e quello di chi ha dovuto raggiungere l'Esercito e il fronte. In questo secondo caso si farà una breve panoramica sul rancio, sugli strumenti e sui suoni della guerra. I due fili saranno tenuti insieme dalle lettere e dalle cartoline che scandiranno la narrazione e ci porteranno fino alla fine del conflitto. In chiusura saranno mostrate le medaglie consegnate ai soldati e gli esiti di quel conflitto nella psicologia e nell'economia dell'Italia postbellica.

Pietre nella rete: sulle tracce della Prima Guerra Mondiale



FARE UNA NAZIONE

DESTINATARI DOVE

Primaria (classe 5a), SS1 (classe 3a), SS2 (classi 4a-5a) In classe e/o a distanza

DURATA

Due incontri di 2 ore

OBIETTIVI

- Conoscenza e analisi di fonti primarie e secondarie
- Valorizzazione dei luoghi di memoria del territorio
- Valorizzazione della memoria locale
- Sviluppo di competenze digitali



CURIOSITÀ

Un nazionalismo violento e appassionato soprafcece ogni altra forza.

Herbert Fisher

ATTIVITÀ

Il laboratorio ha l'obiettivo di far riscoprire le tracce storiche e memoriali lasciate dalla prima guerra mondiale sul territorio, attraverso l'analisi e il lavoro diretto su una pluralità di fonti - documenti storici prodotti dai comuni, memorie, iconografie e monumenti - che permettano ai ragazzi di comprendere quale impatto ha avuto il conflitto sul territorio in cui vivono, e di riflettere sulle modalità di restituzione di questi materiali attraverso uno strumento digitale.

A partire dall'analisi dei monumenti e di ogni altro segno legato alla prima guerra mondiale presente sul territorio in cui studiano, i ragazzi e le ragazze potranno creare e implementare una pagina del progetto Pietre nella Rete (www.pietrenellarete.it) legata al proprio Comune, in cui ricostruire sotto diversi punti di vista gli anni della Grande Guerra e la sua memoria all'interno della comunità.

La persecuzione razziale



ANTISEMITISMO E SHOAH

DESTINATARI

Primaria (classe 4a-5a), SS1 e SS2

DOVE

In classe e/o a distanza

DURATA

Un incontro di 2 ore

OBIETTIVI

- Conoscenza del coinvolgimento italiano nell'attuazione della discriminazione e della deportazione
- Conoscenza e analisi delle fonti dirette e indirette
- Valorizzazione della storia e della memoria della Shoah
- Promozione di una cultura di uguaglianza, lotta alle discriminazioni, partecipazione civile



CURIOSITÀ

Se comprendere è impossibile,
conoscere è necessario.
Primo Levi

ATTIVITÀ

Attraverso un lavoro mirato sulle fonti d'archivio, i filmati d'epoca e le memorie dei sopravvissuti i ragazzi e le ragazze ricostruiranno i diversi ambiti in cui le leggi razziali contro gli ebrei furono attuate e il modo in cui i meccanismi della persecuzione agivano nella vita quotidiana, con il duplice sguardo sui perseguitati e sui persecutori. Così facendo potranno imparare a lavorare sulle diverse fonti storiche, analizzandone gli aspetti caratterizzanti e i punti di vista particolari per ricostruire uno dei momenti centrali della storia del Novecento in tutta la sua complessità, fornendo gli strumenti per comprendere come si strutturano i meccanismi di esclusione e di discriminazione dell' "altro".

Tra persecuzione e aiuto: il ruolo dei "Giusti"



ANTISEMITISMO E SHOAH

DESTINATARI DOVE

Primaria (classe 4a-5a), SS1 (classe 3a), SS2 (classi 4a-5a)

In classe e/o a distanza

DURATA

Un incontro di 2 ore

OBIETTIVI

- Valorizzazione della storia e della memoria della Shoah
- Valorizzazione delle reti di salvataggio dei perseguitati
- Ricostruzione storica del contesto in cui è avvenuta la persecuzione razziale
- Promozione della cultura di pace



CURIOSITÀ

Chi salva un uomo salva il mondo intero.
Talmud

ATTIVITÀ

Attraverso alcune biografie di uomini e donne emiliano-romagnoli riconosciuti "Giusti tra le nazioni" i ragazzi e le ragazze lavoreranno sulle loro storie e i relativi documenti storici per scoprire un aspetto specifico della persecuzione razziale: le reti di aiuto clandestine che si attivarono, soprattutto dopo l'8 settembre 1943, per mettere in salvo i perseguitati.

Il laboratorio permette ai ragazzi di confrontarsi con una molteplicità di fonti, da quelle documentarie a quelle fotografiche e audiovisive, per lavorare direttamente con esse e scoprire le scelte, i pericoli e le conseguenze di compiere una scelta in aperta opposizione alle leggi di regime, dando risalto al valore morale di questi gesti.

Il sole risplenderà su di noi, dal Fascismo alla Resistenza



ANTIFASCISMI E RESISTENZE

DESTINATARI DOVE

SS2 (classi 4a-5a) In classe

DURATA

Un incontro di 2 ore

OBIETTIVI

- Comprendere la differenza tra storia e memoria, stato e nazione.
- Comprendere la complessità dell'antifascismo e la sua organizzazione durante la Resistenza.
- Comprendere il significato della Festa del 25 Aprile come celebrazione civile nazionale.
- Sensibilizzare alla complessità delle scelte e sugli effetti di queste a livello nazionale.
- Riflettere su democrazia, libertà e pace, mettendole in relazione con il regime, la censura e la guerra che l'Italia ha attraversato.



CURIOSITÀ

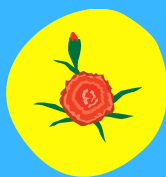
**Il sole risplenderà su noi un domani
perché niente di male sono sicuro di
aver fatto.**

Ultima lettera di Albino Abico,
partigiano, scritta il 28 agosto 1944
da Milano

ATTIVITÀ

Dopo aver introdotto i concetti e le differenze tra passato/storia/memoria/fonti la narrazione si sposterà sul quadro dell'Europa al termine della Grande Guerra tra la Rivoluzione russa del 1917, i quattordici punti di Wilson del 1918 e la conferenza di pace di Parigi del 1919. Si introdurrà così l'humus nel quale si è originato il fascismo. Attraverso una serie di domande, scandite dagli anni della narrazione (a partire dal 1922), gli studenti si troveranno a confrontarsi con le scelte che gli italiani si trovarono a dover prendere nel corso dell'affermazione del regime fascista in Italia. Ogni anno indagato sarà accompagnato dalla presentazione di un oggetto originale (una fonte) collegata al periodo (libri, giornali, monete, lettere). Punto di arrivo la Liberazione del 1945, momento in cui le squadre si confronteranno con le formazioni antifasciste che avranno saputo "raccolgere" in questo percorso e a vincere, tutti insieme, il 25 aprile, la Festa della Liberazione.

L'Atlante delle stragi. La storia sul territorio



ANTIFASCISMI E RESISTENZE

DESTINATARI

SS1 (classe 3a),
SS2 (classi 4a-5a)

DOVE

In presenza
e/o online

DURATA

Un incontro da 2 ore per la teoria,
1-2 incontri per il laboratorio

OBIETTIVI

- Approfondire aspetti e vicende della Resistenza e della Seconda guerra mondiale
- Imparare a usare il digitale in classe in modo proficuo, attraverso prodotti di certificata attendibilità e scientificità
- Introdurre nozioni in merito al tragico fenomeno della violenza di guerra e delle stragi naziste e fasciste
- Introdurre nozioni basilari sul rapporto e la differenza tra media e ricerca storica



CURIOSITÀ

**Non è difficile morire bene. Difficile
è vivere bene.**

Don Pietro nel film "Roma città
aperta"

ATTIVITÀ

Attraverso l'uso della banca dati www.straginizifasciste.it si possono insegnare gli aspetti fondamentali della Seconda guerra mondiale in Italia, dell'occupazione nazista e del collaborazionismo fascista, nonché della Resistenza. La parte laboratoriale favorisce il contatto tra il territorio dove la classe o la scuola si trova e le memorie di pietra presenti su di esso. Il percorso può partire dalla banca dati e arrivare sul territorio o viceversa. Un altro possibile sviluppo riguarda l'uso di un prodotto di fiction come ice-breaker e poi approfondire l'evento tramite il database, per mostrare i diversi approcci tra ricerca storica e narrazioni per il grande pubblico.

Le ultime lettere di condannati a morte e di deportati della Resistenza



ANTIFASCISMI E RESISTENZE

DESTINATARI DOVE

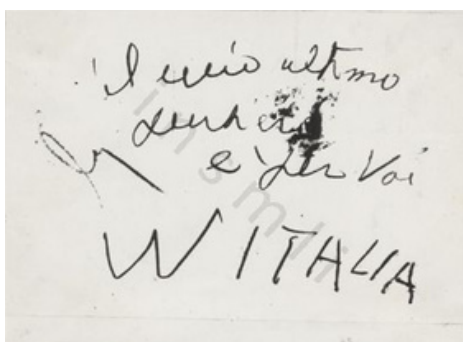
SS1 (classe 3a) In presenza
SS2 (classi 4a-5a) e/o online

DURATA

Un incontro di 2 ore per la teoria, un incontro di 2 ore per il laboratorio

OBIETTIVI

- Approfondire alcuni aspetti e vicende legati alla Resistenza e alla Seconda guerra mondiale
- Imparare a usare il digitale in classe in modo proficuo, attraverso prodotti di certificata attendibilità e scientificità
- Introdurre nozioni in merito alla natura e all'uso dei documenti storici
- Introdurre nozioni basilari di sentiment analysis



CURIOSITÀ

L'ultima lettera di un condannato a morte, [...] capace di trasmettere ai posteri un'immagine onorevole per la famiglia ed esemplare per i compagni di fede.

Gianni Perona

ATTIVITÀ

Attraverso l'uso della banca dati www.ultimelettere.it si possono insegnare alcuni aspetti fondamentali – ideologici e pratici - dell'esperienza resistenziale. Riflettere sul particolare momento costituito dagli ultimi istanti di vita, sulle reazioni ed emozioni che esso porta a fissare su carta, può far comprendere meglio le scelte operate da antifascisti e partigiani, ma anche le condizioni repressive della politica di violenza messa in atto da nazisti e fascisti.

Un raffronto con i giorni nostri, e con gli oggetti che gli studenti portano oggi con loro, si può inoltre mettere in risalto l'enorme iato comunicativo che esiste tra la situazione odierna e quella di 80 anni fa.

Costruire un nuovo paesaggio



PAESAGGIO

DESTINATARI

Infanzia,
primaria, SS1 e
SS2

DOVE

In classe e/o
online

DURATA

Un incontro di 2 ore, poi
personalizzabile

OBIETTIVI

- Imparare a riconoscere i diversi elementi del paesaggio e le relazioni che li legano.
- Imparare a riconoscere le emozioni che suscita il paesaggio individuando valori e significati.
- Spiegare i caratteri del paesaggio in relazione ai fattori naturali ed antropici.
- Comprendere le trasformazioni del paesaggio raccontandone la sua storia, capire il presente, ed immaginare il suo cambiamento futuro.



CURIOSITÀ

Imparare a Vedere come
presupposto per imparare ad Agire.
Eugenio Turri

ATTIVITÀ

La lettura dei segni del passato aiuta a situarsi nel tempo e a collegarsi ad uno spazio. Entrando in relazione con il territorio nel quale viviamo riallacciando i legami con le generazioni precedenti, si recupera il senso di identità dei luoghi. In questo modo si costruisce una "sensibilità" al paesaggio che ci permette di stabilire con il paesaggio un rapporto personale, che fa crescere nella persona la consapevolezza che il paesaggio ha un valore e conseguentemente per mantenerlo e tramandarlo bisogna agire in modo responsabile diventando cittadini responsabili ed attivi.

Così facendo si diventa custodi di un patrimonio bene comune, si diventa testimoni di una cultura, si diventa responsabili di quel luogo, si diventa consapevoli del ruolo di abitanti. Questa fase del laboratorio può essere ulteriormente sviluppata ed ampliata raccogliendo alcune fotografie e storie dalle persone anziane, che hanno vissuto e sono testimoni dei cambiamenti avvenuti nel tempo nei luoghi presi in esame.

Modena e l'ingranaggio del tempo



PAESAGGIO

DESTINATARI

SS2 (classi 3a-5a)

DOVE

Modena centro

DURATA

Un incontro di 2 ore

OBIETTIVI

- Acquisire conoscenze storiche inerenti alla storia modenese.
- Mettere in relazione il paesaggio antropico con gli eventi storici in prospettiva critica.
- Implementare le capacità di cooperazione e collaborazione.
- Orientarsi nello spazio urbano.



CURIOSITÀ

Io ripeto continuamente ai giovani di studiare la storia se vogliono agganciarsi a qualcosa di vivo e reale che è esistito prima che loro scendessero in campo e che li condiziona, lo vogliano o no.

Giovanni Amendola

ATTIVITÀ

Il gioco è un medium con altissime potenzialità di trasmissione della conoscenza e del sapere storico, grazie alla sua natura immersiva. Allo stesso tempo, il gioco è un'attività dal grande potenziale relazionale. Affrontare sfide e raggiungere obiettivi è infatti un modo per imparare a conoscersi e cooperare - introducendo idee, cercando soluzioni e aiutandosi l'un l'altro attraverso i meccanismi tipici del medium ludico.

Il gioco urbano proposto intende tradurre attraverso il linguaggio ludico il mestiere dello storico nel suo rapporto tra il tempo e le fonti di una città. Attraverso una selezione di riferimenti storici, tratti delle fonti contenute nel patrimonio documentale e monumentale della città, i ragazzi e le ragazze si trasformeranno in "storici on the road", alla ricerca del senso dell'esistenza stessa di quei luoghi che compongono la città.

StampiAMO la storia della città



PAESAGGIO

DESTINATARI DOVE

Primaria

In classe

DURATA

Un incontro di 2 ore

OBIETTIVI

- Conoscere e valorizzare i luoghi simbolo di una città attraverso i monumenti.
- Comprendere l'importanza dei monumenti per ricordare storie e vissuti locali.
- Saper fare collegamenti tra la storia passata e quella attuale, attraverso i cambiamenti che un monumento o un luogo chiave possono segnare.
- Saper osservare monumenti, piazze, vie, fontane, palazzi come opere d'interesse culturale leggendone le caratteristiche principali attraverso diversi documenti e con l'osservazione dal vivo, per poi reinterpretarli con la propria fantasia.



CURIOSITÀ

In futuro tutti saranno famosi per 15 minuti.

Andy Warhol

Anche i monumenti.

PopHistory

ATTIVITÀ

Monumenti, che strana parola! Come ci insegna il termine, sono fatti per ricordarci la storia di un luogo, di una persona importante o di eventi particolari; sono pezzi di un mosaico disseminati qua e là nelle nostre città, vie, piazze.

Spesso nella fretta quotidiana ce ne dimentichiamo, ci passiamo accanto senza pensare a cosa rappresentano, a come possono raccontare l'identità di un territorio e legarsi alle nostre stesse vite in maniera originale.

Questo laboratorio vuole far emergere i luoghi chiave della città, valorizzandone l'importanza attraverso storie, immagini, documenti di ieri e di oggi, ricerche e curiosità. I partecipanti diverranno così piccoli storici, paesaggisti e urbanisti, nel riappropriarsi in maniera creativa dei luoghi che abitano, per poi trasformarsi in artisti d'avanguardia per stampare il monumento preferito con rulli, acrilici, spugne, trame e colori differenti nell'intento di creare un'opera unica, da museo!

Non è una storia per donne. Percorso storico alla scoperta dell'emancipazione femminile



EDUCAZIONE CIVICA

DESTINATARI DOVE

SS2 (classi 2a-5a) In classe

DURATA

Due incontri di 2 ore

OBIETTIVI

- Far conoscere la storia dal punto di vista delle donne.
- Far riflettere ragazze e ragazzi sui criteri che codificano il mondo sociale e indagare l'eventuale presenza di stereotipi.
- Educare al riconoscimento delle specificità di ognuno e al rispetto della diversità.

**5 PARITÀ
DI GENERE**



CURIOSITÀ

Donne non si nasce, lo si diventa.
Nessun destino biologico, psichico,
economico definisce l'aspetto che
riveste in seno alla società la
femmina dell'uomo.
Simone de Beauvoir

ATTIVITÀ

Attraverso una lezione partecipata le classi ragioneranno sugli stereotipi di genere all'interno della storia. Ricostruendo alcune biografie di donne che hanno infranto gli stereotipi delle loro epoche e sono diventate un modello per le altre donne, sarà possibile vedere come storicamente al genere femminile siano state attribuite specifiche caratteristiche e ruoli, e quanto lungo è stato e ancora oggi è il percorso per scardinare queste convinzioni.

Sono numerosi gli aspetti che hanno spesso un'importanza cruciale nel definire il ruolo pubblico e privato che le donne dovrebbero avere nella società: ad esempio quali mestieri e attività si addicano alle donne, come debbano comportarsi, quali scelte debbano compiere nella vita privata sono ambiti in cui gli stereotipi hanno un grande potere - nel passato e nel presente - di plasmare le percezioni ed etichettare la quotidianità delle donne, e di conseguenza della società intera.



Formazione docenti



Rintracciare l'invisibile



PAESAGGIO

DESTINATARI

Docenti infanzia,
primaria, SS1 e
SS2

DOVE

In presenza
e/o online

DURATA

Un incontro di 2 ore

OBIETTIVI

- Individuare e descrivere gli elementi che compongono il paesaggio nella dimensione materiale rispondendo alla domanda com'è il paesaggio?
- Descrivere il paesaggio nella dimensione immateriale, attraverso le percezioni, le emozioni, i sentimenti, i valori, rispondendo alla domanda com'è il paesaggio?
- Individuare le relazioni causali tra i fattori antropici ed i processi naturali.
- Comprendere i cambiamenti nel tempo, guardando al paesaggio come un archivio.



CURIOSITÀ

Una foto è sempre invisibile, ciò che vediamo non è lei.

R. Barthes

ATTIVITÀ

Con l'educazione al paesaggio si vuole definire quale deve essere il nostro ruolo di abitanti verso i luoghi. Questo processo si può sviluppare solo attraverso la scuola, della cultura e delle tradizioni, con attività didattico esperienziali che coinvolgono la persona nel reimparare ad osservare, ad ascoltare, a provare emozioni, a rimanere sorpresi. Il paesaggio è uno strumento che permette di produrre sapere attraverso l'imparare: apprendere nel laboratorio paesaggio, nell'aula all'aperto, significa iniziare un viaggio di esplorazione nell'apprendimento di nuovi linguaggi che sono però scritti con nuove grammatiche ai più sconosciute. Linguaggi che per essere compresi devono essere insegnati non esclusivamente attraverso il travaso di sapere da un individuo all'altro, ma vivendo direttamente le esperienze nel paesaggio stesso, sia docenti che studenti, riattivando nella scuola l'attività dell'esplorazione dove si fa ricercazione.

Albi illustrati per il calendario civile



EDUCAZIONE CIVICA

DESTINATARI

Docenti infanzia,
primaria, SS1 e
SS2

DOVE

In presenza
e/o online

DURATA

1-2 incontri di 2 ore

OBIETTIVI

- Conoscere l'offerta editoriale di albi illustrati a tema storico
- Approfondire possibili percorsi e attività didattiche che coinvolgano la storia contemporanea e globale
- Diffondere maggiormente l'uso del calendario civile a scuola, andando "oltre" le date più conosciute
- Avvicinarsi a una didattica sempre più multidisciplinare e interculturale



CURIOSITÀ

Credo che i libri che scegliamo di leggere in classe dicano molto su che bambini vorremmo e che insegnanti siamo. Io vorrei soprattutto bambini che pensano [...].
Antonella Capetti

ATTIVITÀ

Un percorso poco teorico e molto operativo. I docenti saranno chiamati a riflettere e discutere dell'importanza di usare il calendario civile nella loro attività didattica, come guida - magari non esplicita - per affrontare percorsi, attività, riflessioni insieme ai loro studenti, offrendo così occasioni di costruzione di una memoria laica, popolare, democratica e in ottica interculturale. Verrà fornita una carrellata di albi illustrati che permettono di portare in classe temi di storia contemporanea, che vadano oltre le date più battute e che si affacciano su geografie insolite per la scuola italiana. In un secondo incontro, sarà possibile anche mettersi all'opera e provare a costruire, con il supporto dell'esperto, le attività didattiche che si intendono portare in aula.

Dentro Wikipedia. Leggere e scrivere l'enciclopedia online



METODOLOGIA DI RICERCA STORICA

DESTINATARI

Docenti SS2

DOVE

In presenza e/o online

DURATA

Un incontro di 2 ore

OBIETTIVI

- Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali
- Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali
- Imparare i fondamenti della scrittura di un testo argomentativo di carattere storico
- Acquisire alcune strategie di supporto agli studenti nella ricerca online



CURIOSITÀ

One reason professional historians need to pay attention to Wikipedia is because our students do.

Roy Rosenzweig

ATTIVITÀ

Un percorso formativo per i docenti, i quali, nell'ambito dell'insegnamento dell'Educazione civica, sono chiamati a occuparsi dell'asse riservato alla Cittadinanza digitale. In questo corso si proporrà innanzitutto un'analisi critica dell'enciclopedia online Wikipedia, partendo dalle sue regole di utilizzo e proponendo alcuni casi emblematici capaci di evidenziarne pregi e difetti. I docenti acquisiranno alcune strategie per monitorare e modificare alcune voci enciclopediche, fino ad arrivare alla scrittura da zero di una voce storica, attività che può essere successivamente portata in classe.

Giocare la storia



METODOLOGIA DI RICERCA STORICA

DESTINATARI

Docenti SS2

DOVE

In presenza
e/o online

DURATA

1-2 incontri di 2 ore per la teoria, 1-4 incontri per il laboratorio (2-8 ore)

OBIETTIVI

- Far comprendere la natura fluida e non monolitica della storia
- Capire come trasmettere nozioni e processi storici in modo immersivo e coinvolgente
- Capire come imparare a rielaborare e sintetizzare nozioni e processi storici
- Comunicare gli elementi fondamentali del game design



CURIOSITÀ

Si può scoprire di più su una persona
in un'ora di gioco che in un anno di
conversazione.
Platone

ATTIVITÀ

Il gioco è un potente mezzo per la trasmissione del sapere storico e, nel mondo della didattica, è sempre più diffuso il termine "gamification". Analizzare come un gioco si compone, quali sono le sue caratteristiche e quali gli esempi più o meno virtuosi, più o meno efficaci, può fornire al docente gli strumenti adatti per usare questo tipo di narrazione nelle attività in classe anche solo come riferimento culturale. Per contro, un'attività laboratoriale interessante da fare con i discenti può essere proprio quella di realizzare un gioco per loro ("Il tempo della città", tratto da "Il tempo di Bologna" sarebbe il prodotto ideale) o anche con loro, magari avvalendosi di software online come Twine o Kahoot. Nel costruire un gioco adeguato dal punto di vista storico, studenti e studentesse costruiscono saperi e competenze.

Resistenza e Seconda guerra mondiale sul web



ANTIFASCISMI E RESISTENZE

DESTINATARI

Docenti SS2

DOVE

In presenza
e/o online

DURATA

Un incontro di 2 ore per la teoria, 1-2 incontri per il laboratorio (2-4 ore)

OBIETTIVI

- Approfondire alcuni aspetti e vicende legati alla Resistenza e alla Seconda guerra mondiale, quali le stragi naziste e fasciste, la stampa clandestina e le ultime lettere
- Imparare a usare il digitale in classe in modo proficuo, attraverso prodotti di certificata attendibilità e scientificità
- Approfondire i legami tra insegnamento della storia e territorio
- Approfondire i legami tra insegnamento della storia e documenti storici



CURIOSITÀ

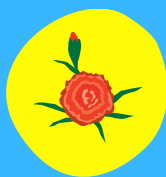
Questo era il modo migliore di colpire l'uomo. Colpirlo dove l'uomo era più debole dove aveva l'infanzia, dove aveva la vecchiaia, dove aveva la costola staccata e il cuore scoperto. Dov'era più uomo.

Elio Vittorini

ATTIVITÀ

L'uso di alcune banche dati storiche quali www.ultimelettere.it, www.straginazifasciste.it, www.stampaclandestina.it, www.antifascistispagna.it, può fornire ai docenti nuovi strumenti di insegnamento della storia contemporanea e in particolare dell'antifascismo e della Seconda guerra mondiale. Per ogni strumento viene proposto un possibile utilizzo in classe, sfruttando le specificità che lo contraddistinguono. Le attività riguardano l'analisi dei documenti e dei linguaggi negli epistolari e nei giornali clandestini; l'esame delle traiettorie biografiche di antifascisti e partigiani, spesso intrecciate tra loro; la riflessione sui legami tra avvenimento storici e le tracce lasciate nelle memorie di comunità e nei singoli territori.

L'Atlante delle stragi. La storia sul territorio



ANTIFASCISMI E RESISTENZE

DESTINATARI

Docenti SS1 e SS2

DOVE

In presenza e/o online

DURATA

Un incontro di 2 ore per la teoria, 1-2 incontri per il laboratorio

OBIETTIVI

- Approfondire aspetti e vicende della Resistenza e della Seconda guerra mondiale
- Imparare a usare il digitale in classe in modo proficuo, attraverso prodotti di certificata attendibilità e scientificità
- Introdurre nozioni in merito al tragico fenomeno della violenza di guerra e delle stragi naziste e fasciste
- Introdurre nozioni basilari sul rapporto e la differenza tra media e ricerca storica



CURIOSITÀ

"Non è difficile morire bene. Difficile è vivere bene.
Don Pietro nel film "Roma città aperta"

ATTIVITÀ

Attraverso l'uso della banca dati www.straginizifasciste.it si possono affrontare in classe gli aspetti fondamentali della Seconda guerra mondiale in Italia, dell'occupazione nazista e del collaborazionismo fascista, nonché della Resistenza. La parte laboratoriale favorisce il contatto tra il territorio dove la classe o la scuola si trova e le memorie di pietra presenti su di esso. Il percorso può partire dalla banca dati e arrivare sul territorio o viceversa. Un altro possibile sviluppo riguarda l'uso di un prodotto di fiction come ice-breaker e poi approfondire l'evento tramite il database, per mostrare i diversi approcci tra ricerca storica e narrazioni per il grande pubblico.

Cittadini digitali. L'educazione civica negli ambienti virtuali



EDUCAZIONE CIVICA

DESTINATARI

Docenti SS2

DOVE

In classe e/o online

DURATA

Un incontro di 2 ore la teoria, 1-2 incontri per il laboratorio (2-8 ore)

OBIETTIVI

- Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali
- Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali
- Informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati



CURIOSITÀ

Trasformare i sudditi in cittadini è
miracolo che solo la scuola può
compiere.
Piero Calamandrei

ATTIVITÀ

A partire dalla legge sull'educazione civica, si propone un percorso per studenti e docenti che faccia capire loro potenzialità e rischi dello spazio digitale, con attenzione anche agli aspetti legali e normativi. Verranno dapprima esaminati gli approcci all'informazione, quindi regole e rischi degli ambienti digitali comunitari. La parte laboratoriale verte sulla ricerca di notizie sul web, sull'analisi delle policy dei social network per concludersi con la scrittura di una propria "policy".

Il corso può anche essere unito e accorpato a quello su Wikipedia, per un totale di 3 ore complessive per la parte teorica.



LA SQUADRA

GIULIA DODI



Dottoressa di ricerca in Storia contemporanea (Unibo/École Pratiques des Hautes Études, 2021) ha all'attivo collaborazioni con l'Istituto Storico di Modena e l'Università di Modena e Reggio Emilia; dal 2019 fa parte della redazione della rivista E-Review. Ha conseguito il master in Public History (Unimore, 2016) e da allora si occupa di progettare e realizzare attività a tema storico sia nelle scuole sia per il pubblico generico.

FABRIZIO FRIGNANI



Classe 1963, vive a San Polo d'Enza (Re). Laureato in lettere con tesi in geografia (Unipr 2012), insegna geografia turistica. Si occupa di educazione al paesaggio con l'Archivio E.Sereni, con la "Comunità di Cibo del Crinale 20-40 della Regione Toscana" e con la SNAI Appennino Emiliano. Ha conseguito il master in Public History (Unimore 2016). Si definisce, un visionario, sempre alla ricerca di quello che nei luoghi non c'è.....o meglio, di quello che gli altri non riescono a vedere.

FRANCESCO MANTOVANI



Modenese, dopo una laurea triennale in Storia conseguita a Bologna e una magistrale italo-tedesca, divisa tra l'Emilia (sempre a Bologna) e la Vestfalia (Bielefeld), prende parte al Master in Public History presso l'Università di Modena e Reggio Emilia nel 2016-17. Oltre ad alcune ricerche in ambito storico, insegna Italiano, Filosofia e Storia nelle scuole secondarie di secondo grado della provincia di Modena.



LA SQUADRA

SILVIA LOTTI



Classe 1991, vive e lavora a Modena.

Laureata in Scienze della Formazione Primaria (Unibo, 2015), insegna alla scuola primaria dal 2015. Ha conseguito il master in Public History (Unimore, 2016) e il master Insegnare italiano a stranieri (Uniurb, 2021). È esperta nella costruzione di laboratori didattici in diverse discipline.

Prova a raccontare qualcosa di buono su @una.fiorante e si definisce una "capretta ansiosa di precipizi".

IGOR PIZZIRUSSO



Digital historian, lavora all'Istituto nazionale Ferruccio Parri dal 2006, occupandosi di programmazione web, comunicazione storica, public history e didattica. Webmaster e redattore della rivista Novecento.org dal 2011, dal 2019 ne è anche caporedattore. Ha lavorato ai database "Ultime lettere di condannati a morte e di deportati della Resistenza italiana" e all'Atlante delle stragi naziste e fasciste in Italia. Dal 2019 si occupa di Wikipedia come strumento di storia pubblica e al gioco come metodo di coinvolgimento del pubblico. Numerose sono le sue attività come formatore in corsi per docenti e seminari universitari.

GIORGIO UBERTI



Milanese DOC, dal 1986. Laurea magistrale in scienze sociali (UniCatt, 2013). Master di secondo livello in Public History (UniMoRe, 2016). Cultore di storia economica e sociale presso l'UniCatt di Milano. Libero professionista nell'ambito della ricerca finalizzata alla costruzione di prodotti culturali e storici con enti e istituti pubblici e privati.

Divulgatore e aedo contemporaneo. Maggiori informazioni su di me sono disponibili su www.giorgiouberti.it



POPHISTORY