

BRICKS | TEMA

Alessandro Magno in versione remix: storia, emozioni, like

a cura di:

**Raffaella Giacobbi e Claudia
D'Agostini**



Premessa al progetto

Il lavoro è stato progettato per una classe prima di Liceo Artistico (21 studenti, età 14-15 anni) nel secondo quadrimestre.

Gli studenti hanno già affrontato lo studio di Alessandro Magno in Storia, pertanto l'attività, articolata in quattro lezioni, non introduce nuovi contenuti, ma punta alla rielaborazione cooperativa e a un approfondimento in chiave emotiva e critica sulla leadership e sulle dinamiche di gruppo.

L'attenzione si concentra sul tema della motivazione al lavoro collaborativo, spesso messa alla prova dalla percezione di valutazioni uniformi e poco legate al contributo individuale.

La figura di Alessandro Magno è stata scelta perché si presta ad essere riletta in una duplice prospettiva:

- condottiero e stratega, protagonista di imprese militari e politiche;
- giovane uomo, chiamato a decisioni difficili, influenzate da emozioni, relazioni e rapporti di fiducia.

Questo approccio consente di indagare il parallelismo tra *leadership* storica e responsabilità personale, osservando le scelte di Alessandro, e vivendo le dinamiche cooperative in classe, con valorizzazione del contributo individuale e dell'interdipendenza positiva.

Organizzazione e metodologia

Un aspetto qualificante del progetto è l'integrazione dell'Intelligenza Artificiale nella fase di progettazione: il docente la utilizza per definire le fasi didattiche e predisporre i materiali, utilizzandola come strumento di supporto alla pianificazione e alla creatività, in un'ottica di uso consapevole delle tecnologie innovative in ambito educativo.

Il percorso si apre con un [questionario digitale](#) basato sul Sociogramma di Moreno, utilizzato per raccogliere informazioni sulle preferenze e sulle abitudini di lavoro degli studenti. L'elaborazione dei dati tramite [strumenti di IA](#) consente di formare gruppi bilanciati, accostando tra loro persone che non risultano né scelte né escluse. Questa modalità di composizione mira a incidere positivamente sulle dinamiche relazionali della classe, favorendo la nascita di nuovi legami e collaborazioni.

A ciascun gruppo viene proposto un contratto di interdipendenza positiva, che stabilisce ruoli rotanti (coordinatore, portavoce, responsabile dei materiali, revisore) e la responsabilità condivisa del prodotto finale. In questo modo l'organizzazione del lavoro valorizza sia l'autonomia che la cooperazione, garantendo che ogni studente contribuisca in maniera significativa al percorso comune.

Le fasi del percorso

1. Dibattito polarizzante

La prima attività è un dibattito polarizzante, incentrato su una domanda semplice ma capace di dividere le opinioni: «Alessandro Magno è stato un grande unificatore di popoli o un conquistatore spietato?».

Gli studenti non restano seduti: si alzano e si muovono nello spazio dell'aula per collocarsi fisicamente dalla parte della tesi che condividono. A sinistra chi sostiene l'immagine di un unificatore, a destra chi lo considera un conquistatore, al centro chi non ha ancora deciso.

Questa scelta corporea diventa già un atto significativo: prendere posizione davanti agli altri, esporsi al giudizio dei compagni, sentire il peso di appartenere a un gruppo. Una volta definita la propria posizione gli studenti si confrontano all'interno del gruppo di opinione che si è venuto a creare e ognuno scrive su un foglio la sua argomentazione a sostegno della tesi. Segue un dibattito in cui ciascuno studente espone le proprie ragioni e può replicare a quelle altrui, mentre gli indecisi spiegano la loro esitazione. Al termine, chi si è convinto delle ragioni opposte può cambiare schieramento e spostarsi fisicamente dall'altra parte, vivendo in modo concreto la possibilità di modificare un'opinione.

Il gesto dello spostarsi nello spazio, unito alla forza delle argomentazioni, fa del dibattito una vera esperienza emotiva: coraggio, appartenenza e apertura al cambiamento si intrecciano in un'attività che supera la semplice discussione verbale.

2. Il processo ad Alessandro Magno

La seconda esperienza è la messa in scena di un processo ad Alessandro Magno. Alcuni studenti interpretano l'accusa, altri la difesa, mentre una giuria si assume il compito di ascoltare e decidere.

Accusa: lo considera un conquistatore sanguinario, responsabile di distruzioni e sofferenze.

Difesa: lo presenta come un visionario, promotore di unità e scambio culturale.

Giuria: il resto della classe ascolta, fa domande e alla fine vota il verdetto.

Il processo assume qui un valore duplice: da un lato consente di ripercorrere episodi storici e costruire argomentazioni, dall'altro obbliga a calarsi nei sentimenti dei protagonisti – la rabbia delle popolazioni sconfitte, l'orgoglio di chi ne condivideva la visione, l'incertezza di chi deve emettere un verdetto.

Il momento conclusivo, con la proclamazione del verdetto e la discussione delle emozioni provate, diventa occasione di riflessione sul rapporto tra giustizia, storia e sensibilità contemporanea.

3. Compito a casa – Documentario e tabella condivisa

Dopo il dibattito, agli studenti di ciascun gruppo viene affidata una consegna individuale da svolgere a casa: la visione del [documentario](#) di Alberto Angela dedicato ad Alessandro Magno. Ogni componente del gruppo approfondisce un segmento del video (ad es: infanzia, Granico, Issos, Gaugamela, India, morte..), così da garantire una copertura completa della biografia.

Il lavoro non si limita alla raccolta di dati: ciascuno studente compila una tabella condivisa, strutturata in tre colonne principali:

- Fatti storici (date, luoghi, battaglie, protagonisti);
- Emozioni (paure, entusiasmi, motivazioni dei protagonisti);
- *Leadership* (decisioni, strategie, rapporti di comando).

Fatti storici	Emozioni	Leadership
334 a.C., battaglia presso il fiume Granico, contro i satrapi persiani	Tensione all'inizio (Alessandro rischia la vita in duello), entusiasmo dopo la vittoria	Coraggio di guidare in prima linea, capacità di rafforzare il morale delle truppe

Figura 1- Esempio voci e compilazione della tabella

Tutti i membri del gruppo prendono visione del lavoro degli altri, così da costruire una conoscenza comune che unisce piano storico ed emotivo.

4. Indagine iconografica

Un'ulteriore fase del percorso si svolge con la collaborazione della docente di Storia dell'Arte ed è relativa all'analisi dell'iconografia relativa ad Alessandro Magno: mosaici, busti, monete, dipinti e rivisitazioni moderne offrono rappresentazioni molto diverse tra loro del condottiero.

Gli studenti sono invitati a guardare oltre la superficie estetica, e a interrogarsi sul messaggio che gli artisti (autori spesso sconosciuti dell'opera) hanno voluto trasmettere attraverso ogni raffigurazione: ammirazione, distanza, fierezza, talvolta persino inquietudine. In questo modo gli studenti scoprono che anche l'arte non restituisce mai un ritratto neutro, ma è sempre carica di valori e sentimenti e che spesso è usata anche come arma di propaganda.



Figura 2 - Alessandro Magno in sella a Bucefalo nel mosaico della battaglia di Issos, conservato presso il Museo archeologico nazionale di Napoli



Figura 3 - Lisippo, Ritratto di Alessandro Magno (Wikipedia)

5. Compito autentico: Profilo social fittizio

A conclusione, la figura di Alessandro viene trasposta in un contesto vicino al linguaggio quotidiano degli studenti: un profilo social fittizio, costruito con Canva e arricchito grazie alle funzioni di Intelligenza Artificiale per la generazione di immagini.

Consegna per gli studenti: Immaginate che Alessandro Magno viva ai giorni nostri e abbia un profilo social (Instagram, TikTok, Twitter/X). Il vostro compito è creare contenuti digitali che raccontino alcuni momenti della sua vita e che trasmettano il suo modo di guidare, comunicare e relazionarsi con i suoi soldati e i popoli conquistati.

Tipi di contenuti da produrre (a scelta):

- Un post Instagram/TikTok
Tema: una grande vittoria militare o la fondazione di una città.
Contenuto: immagine/disegno/meme + didascalia (max 150 parole).
Obiettivo: esaltare la conquista e motivare i suoi seguaci.
- Un tweet/X (max 280 caratteri)
Tema: il rapporto con i suoi soldati o una decisione importante.
Obiettivo: trasmettere carisma, vicinanza, o il suo stile diretto.
- Una "story" (IG o TikTok)
Tema: un incontro con un popolo diverso (es. persiani, egiziani, indiani).

Contenuto: breve narrazione creativa (testo, fumetto, illustrazione, foto simbolica).

Obiettivo: mostrare come Alessandro si presentava come leader inclusivo e visionario.

I criteri di valutazione saranno: aderenza storica (i contenuti devono rifarsi a fatti realmente studiati), creatività e linguaggio social (capacità di sintesi, uso di *hashtag*, tono comunicativo), coerenza con la figura di Alessandro (leader, stratega, uomo carismatico), collaborazione nel gruppo.

Il risultato è un Alessandro che "dialoga" con i ragazzi di oggi, perché raccontato con un linguaggio contemporaneo e immediato.

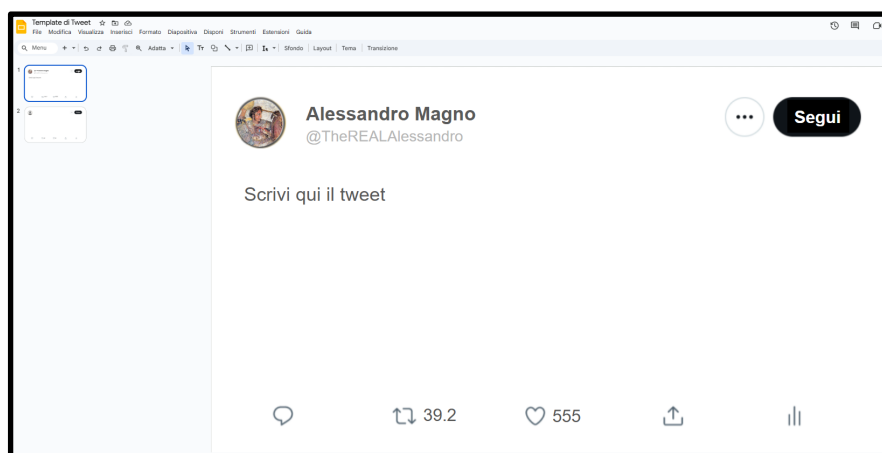


Figura 4 Template di Tweet realizzato dal docente con Google Slide

Didattica emotiva come motore del percorso

In tutte le sue fasi, l'attività mette in luce come la storia possa diventare un laboratorio per lo sviluppo dell'intelligenza emotiva: un'occasione non solo per imparare, ma per sentire, vivere e condividere. La storia spesso riduce i personaggi a figure bidimensionali; guardare Alessandro Magno con lenti di intelligenza emotiva significa restituirgli profondità, renderlo un esempio complesso, capace di parlare alla nostra esperienza presente e alla nostra sensibilità.

Lo schierarsi fisicamente durante il dibattito significa vivere il coraggio di esporsi e la possibilità di cambiare idea; il processo simulato costringe a calarsi in ruoli che rispecchiano emozioni contrastanti – rabbia, orgoglio, incertezza – e a comprenderne il peso nelle decisioni; l'indagine iconografica diventa un esercizio di sensibilità, perché insegna a leggere le emozioni riflesse nei volti e nelle rappresentazioni; il profilo social fittizio traduce queste stesse emozioni in linguaggi contemporanei, capaci di parlare al vissuto degli studenti.

Obiettivi, competenze e valutazione

Gli obiettivi formativi non si limitano al consolidamento dei contenuti storici, ma si estendono alla costruzione di consapevolezza emotiva e relazionale: riconoscere le proprie emozioni, accettare quelle degli altri, saperle trasformare in un discorso argomentato o in un prodotto creativo.

I risultati di apprendimento attesi riguardano dunque non solo la capacità di argomentare, interpretare o produrre, ma soprattutto la possibilità di "sentire" la storia, di viverla come esperienza che parla al presente.

La valutazione tiene conto anche di questi aspetti: non solo la correttezza dei contenuti, ma il livello di coinvolgimento, la disponibilità a collaborare, la capacità di empatia e di rielaborazione personale. La didattica emotiva diventa così strumento per far emergere non solo ciò che lo studente sa, ma chi è e come si mette in relazione con gli altri.

Conclusioni e prospettive

Un ulteriore elemento innovativo è l'uso dell'Intelligenza Artificiale. Essa non rappresenta soltanto un supporto tecnico per creare materiali o organizzare gruppi, ma diventa occasione per riflettere sul rapporto tra tecnologia, creatività e responsabilità. La generazione di immagini con Canva, ad esempio, non si limita a produrre contenuti visivi, ma si trasforma in un esercizio di senso critico: quali emozioni una determinata immagine trasmette? quali rischi si corrono quando la tecnologia costruisce narrazioni che appaiono "vere"?

L'itinerario non lavora soltanto su competenze disciplinari. Al contrario, mette in gioco una gamma ampia di abilità trasversali: comunicazione efficace, collaborazione in gruppo, capacità di negoziare e mediare conflitti, uso creativo del pensiero critico e maturazione di una consapevolezza civica. Alessandro Magno

diventa così un pretesto per esplorare non solo la storia antica, ma anche le grandi domande che accompagnano ogni convivenza umana: che cos'è la *leadership*? qual è il confine tra potere e responsabilità? come si bilanciano gloria individuale e benessere collettivo?

In questa prospettiva, la didattica emotiva non è un accessorio, ma il cuore del percorso. Imparare significa non soltanto acquisire informazioni, ma sapersi mettere nei panni degli altri, riconoscere le proprie emozioni e quelle altrui, costruire insieme significati condivisi. È questa la direzione più fertile e replicabile: usare la storia non come un archivio di nozioni, ma come un laboratorio di umanità, capace di offrire strumenti per leggere la complessità del presente.

La metodologia si presta a essere replicata con altri personaggi o contesti – da Cesare a Napoleone, da Gandhi fino a leader contemporanei – e può essere adattata a diversi ordini di scuola. Al centro rimane il nodo educativo: imparare a lavorare insieme, assumendosi la responsabilità di sé e del gruppo.



Raffaella Giacobbi

mail@raffaellagiacobbi.it

AI Logos

Insegna nella Scuola secondaria di secondo grado, già membro dell'Équipe Formativa Territoriale Veneto dal 2021 al 2025, Animatore digitale dal 2015 e Figura Strumentale per l'innovazione, appassionata da sempre di tecnologie innovative legate alla didattica, ha svolto il ruolo di docente in numerosi corsi online su Scuola Futura e in presenza per docenti e neoassunti. Ha seguito, come esperta esterna, diversi progetti nelle classi delle Scuole primaria e secondaria. È stata tutor nei Master DOL del Politecnico di Milano e ha collaborato con l'Università di Bergamo. Attualmente Tutor coordinatore nei PFA presso UniP



Claudia D'Agostini

dagoclau@gmail.com

AI Logos

Insegna nella scuola secondaria di secondo grado, già membro dell'Équipe formativa territoriale del Veneto fino a dicembre 2024, formatrice PNSD e PNRR; animatore digitale dal 2015, più volte Funzione Strumentale per l'Innovazione didattica, il PTOF e la Formazione. Già Tutor coordinatore dei PFA presso UniMI. Pratica da sempre una didattica integrata col digitale sperimentando approcci digitali alla letteratura e alla storia, ultimamente si dedica all'applicazione dell'IA nella didattica perché crede nell'innovazione come sfida e nel digitale come volano del cambiamento