Panel 10A

PROTAGONISTA LA CLASSE*.

*Panel costituito da proposte individuali selezionate per AIPH 2025.

Coordinatore/Chair: Michele Lacriola (Università di Siena)

Stefania Gargioni (Lycée International Ellipse di Parigi) – Collegare la Classe di Storia e il Museo: L'uso delle Thinking Routines di Project Zero per Approfondire i Passati Controversi.

Parole chiave: musei, pedagogia, storia, classe, oggetti

Il ruolo dei musei di storia come luoghi di apprendimento è ampiamente riconosciuto, ma la loro integrazione nell'educazione formale rimane frammentata. Sebbene la ricerca nell'educazione museale abbia enfatizzato le esperienze dei visitatori e l'impegno con le storie difficili, poca attenzione è stata data alle pratiche didattiche che collegano l'apprendimento in classe e nei musei). Questa proposta esplora come le thinking routines di Project Zero, un insieme di strategie pedagogiche sviluppate presso l'Università di Harvard per favorire un pensiero profondo, possano essere utilizzate per facilitare l'interazione degli studenti con gli oggetti museali legati a un passato controverso, in particolare nel contesto della storia coloniale.

Le iniziative di public history hanno cercato sempre più di coinvolgere il pubblico nell'interpretazione delle storie controverse, spesso attraverso mostre e programmi educativi. Tuttavia, il potenziale didattico degli oggetti museali rimane sottoutilizzato nell'istruzione secondaria. La mia ricerca affronta questa lacuna implementando uno studio di ricerca-azione esplorativa in una classe di storia dell'International Baccalaureate. Durante un intervento di otto settimane, gli studenti analizzeranno oggetti museali legati alla storia coloniale francese o belga attraverso le thinking routines.

Queste routine incoraggiano gli studenti a osservare, dedurre e contestualizzare gli artefatti storici, promuovendo una comprensione più profonda di come la cultura materiale possa essere utilizzata per affrontare narrazioni storiche complesse.

Questo studio si basa sulla pedagogia basata sugli oggetti, che enfatizza le dimensioni affettive e cognitive dell'apprendimento attraverso il contatto diretto con gli artefatti storici. L'integrazione delle thinking routines permette agli studenti di sviluppare competenze nella ricerca storica, nella valutazione delle fonti e nella riflessione critica, abilità essenziali tanto nell'educazione storica quanto nella public history. La ricerca indagherà tre questioni fondamentali: in che misura le thinking routines di Project Zero possono supportare gli studenti nell'analisi degli oggetti storici, come queste routine influenzano la capacità degli studenti di fare inferenze sulle storie controverse e in che modo esse modellano la comprensione storica più ampia degli studenti.

Dal punto di vista metodologico, lo studio utilizza strumenti di ricerca qualitativa, incluse osservazioni in classe, portfolio degli studenti e interviste con il metodo del “pensiero ad alta voce”, largamente usato nella ricerca educativa per analizzare atteggiamenti e competenze sviluppate dagli studenti. I risultati contribuiranno al dibattito sull'educazione storica e sulla public history, offrendo spunti su come approcci pedagogici collaborativi possano migliorare l'interazione degli studenti con le collezioni museali. Attraverso una strategia dialogica nell'analisi degli oggetti storici, il progetto si allinea agli obiettivi della public history: rendere la storia accessibile, partecipativa e significativa oltre i confini della classe.

Connecting the History Classroom and the Museum: Using Project Zero's Thinking Routines to Deepen Engagement with Controversial Pasts.

Keywords: museum, pedagogy, history, class, objects

The role of history museums as sites of learning is widely recognized, yet their integration into formal education remains fragmented. While research in museum education has emphasized visitor experiences and engagement with difficult histories (Rose 2016), little attention has been given to the pedagogical practices that connect classroom and museum learning (Geerts, Depaepe, Van Nieuwenhuyse 2024). This proposal explores how Project Zero's thinking routines—a set of pedagogical strategies developed at Harvard University to foster deep thinking—can be used to facilitate student interaction with museum objects related to a controversial past, particularly in the context of colonial history.

Public history initiatives have increasingly sought to involve audiences in the interpretation of contested histories, often through exhibitions and educational programs. However, the educational potential of museum objects remains underutilized in secondary education. My research addresses this gap by implementing an exploratory action research study in an International Baccalaureate history classroom. Over an eight-week intervention, students will analyze museum objects related to French or Belgian colonial history using thinking routines. These routines encourage students to observe, infer, and contextualize historical artefacts, fostering a deeper understanding of how material culture can be used to address complex historical narratives.

This study is grounded in object-based pedagogy, which emphasizes the affective and cognitive dimensions of learning through direct engagement with historical artefacts (Andre, Durksen, Volman 2017). The integration of thinking routines enables students to develop skills in historical inquiry, source evaluation, and critical reflection—essential competencies in both history education and public history. The research will investigate three key questions: to what extent can Project Zero thinking routines support students in the analysis of historical objects, how these routines influence students' ability to make inferences about controversial histories, and how they shape students' broader historical understanding.

Methodologically, the study employs qualitative research tools, including classroom observations, student portfolios, and “think-aloud” interviews—a widely used method in educational research to analyze student attitudes and skills (Reinhart et al. 2022). The findings will contribute to the ongoing debate in history education and public history, offering insights into how collaborative pedagogical approaches can enhance student engagement with museum collections. Through a dialogical strategy in analyzing historical objects, the project aligns with the goals of public history: to make history accessible, participatory, and meaningful beyond the classroom.

Nadir Caruana (Università di Firenze – Università di Siena) – Pratiche di Public History in un museo sovranazionale: didattica laboratoriale, pubblici e memorie digitali nella Casa della storia europea di Bruxelles.

Parole chiave: Casa della storia europea, Didattica laboratoriale, Memorie digitali

Il presente contributo si propone di analizzare la dimensione partecipativa della Casa della storia europea, museo di storia sovranazionale inaugurato nel 2017 dal Parlamento europeo nel Quartiere Léopold di Bruxelles, sede della maggioranza delle istituzioni europee. Il museo verrà preso in considerazione non come un semplice spazio espositivo, ma in quanto contesto dinamico all'interno del quale gli oggetti esposti concorrono alla costruzione di una narrazione interattiva in grado di coinvolgere attivamente pubblici diversi. Particolare attenzione verrà dedicata all'analisi del materiale didattico prodotto direttamente dal museo per vari segmenti della popolazione, tra cui gruppi di alunni accompagnati da insegnanti, famiglie e studenti universitari. Si osserveranno nello specifico alcuni strumenti pensati per stimolare i visitatori ad intraprendere in autonomia un cammino personale attraverso l'esposizione permanente, interrogandone documenti e oggetti sulla base di una serie di domande guida. La Casa della storia europea si configura in quest'ottica come uno spazio ricco di potenzialità educative, adatto alla sperimentazione di percorsi di educazione storica e di cittadinanza attiva. Essendo l'oggetto della narrazione la dimensione storica europea, non quella nazionale, il museo risulta particolarmente utile per sviluppare una riflessione su concetti complessi come quelli di identità europea, di storia comune e di memoria condivisa. Attraverso la collaborazione con scuole, associazioni di insegnanti, organizzazioni giovanili e fondazioni, la struttura museale si propone di “connettere le persone con la storia”, servendosi di un'équipe di esperti nell'ambito dell'apprendimento e della sensibilizzazione alle tematiche storiche. Questo approccio laboratoriale riflette quel processo di “metamorfosi del museale” - il passaggio da uno spazio contenitore di oggetti esposti passivamente ad un luogo interattivo ed esperienziale - che si realizza attraverso l'uso di una pedagogia partecipativa attenta alla soggettività dei visitatori, che possono essere coinvolti sul piano sia emozionale che ludico. Verrà infine illustrata un'interessante appendice digitale del museo, un progetto di scrittura multimediale collaborativa che consente la produzione collettiva di una storia europea attraverso l'inserimento di storie e memorie individuali all'interno di un'apposita piattaforma online.

Public History Practices in a Supranational Museum: Workshop-Based Education, Publics, and Digital Memories at the House of European History in Brussels.

Keywords: House of European history, workshop-based education, digital memories

The present contribution aims to analyze the participatory dimension of the House of European History, a supranational history museum opened in 2017 by European Parliament in the Léopold Quarter in Brussels, where most European institutions have their headquarters. The museum will be considered not as a simple exhibition space, but as a dynamic context where objects displayed contribute to the building of an interactive narrative which can actively engage different publics. Special attention will be given to the analysis of teaching material directly produced by the museum for various parts of the population, such as school groups with their teachers, families and university students. It will be important to observe some tools designed to stimulate visitors to autonomously take a personal path through the permanent exhibition, questioning documents and objects using a series of guiding questions. The House of European History can be seen in this perspective as a space rich in educational potential and suitable for experimenting projects of historical education and active citizenship. Considering that the subject of the narrative is the European historical dimension, not the national one, the museum can be particularly useful to develop a reflection on problematic concepts like European identity, common history, and shared memory. Through cooperation with schools, teachers' associations, youth organizations, and foundations, the museum aims to "connect people with history" thanks to a learning and outreach team specialized in historical issues. This workshop approach reflects the process of "metamorphosis of the museal" - the evolution from a repository of passively displayed objects to an interactive and experiential place - achieved with a participatory pedagogy which pays attention to visitors' subjectivity, that can be involved both in emotional and ludic terms. Finally, it will be described an interesting digital appendix of the museum, a project of multimedia cooperative writing which leads to the collective production of a new European history through the inclusion of individual stories and memories on a dedicated online platform.

Lorenzo Galvagno (Università di Catania) – Syracuse and the consequences of industrialization. A digital journey in its collective memory.

Parole chiave: Digital Public History, archivio, industrializzazione, digitalizzazione, Siracusa

La città di Siracusa e la sua provincia hanno attraversato un tumultuoso processo di industrializzazione e di urbanizzazione durante il secondo dopoguerra, trainato anche dal boom economico degli anni Sessanta. Conseguenza di ciò sono stati un aumento dei redditi e dei consumi, il miglioramento delle condizioni di vita della popolazione e il raggiungimento della piena occupazione. Tappe di questo processo sono stati

l'insediamento (intorno agli anni Cinquanta) di industrie quali la Rasiom e la Sincat nella zona. Questo sviluppo industriale, in particolare nel polo petrolchimico nell'area di Priolo Gargallo, Melilli e Augusta (nella provincia di Siracusa) ha generato conseguenze di tipo sia ambientale che sociale (con la migrazione della popolazione dalle campagne alle città) che è possibile rintracciare sia nella memoria orale che documentale della popolazione locale.

Il mio progetto di ricerca affronta lo studio di questo processo di trasformazione del contesto sociale, territoriale e ambientale, mediante la progettazione di un archivio o museo digitale georeferenziato della memoria storica (in forma scritta, orale, fotografica e cinematografica) della città di Siracusa e dell'industrializzazione del territorio della provincia. La ricerca, che si svolge seguendo gli indirizzi e i metodi della Storia Pubblica e nel rispetto degli obiettivi della Convenzione di Faro, è volta a raccogliere e mettere a sistema testimonianze scritte e orali della vicenda industriale di Siracusa a partire da un primo nucleo documentario, custodito in un archivio d'impresa. Un aspetto importante della ricerca, infatti, è costituito dall'ordinamento dell'archivio privato della società agricola Viridaria "Cantine Pupillo" di Siracusa (con documenti del diciannovesimo secolo), che rappresenterà una delle prime fonti storiche oggetto dell'opera di digitalizzazione associata alla raccolta e analisi dei documenti storici. L'infrastruttura digitale, a ciò finalizzata, sarà realizzata sulla piattaforma Wordpress, integrabile con funzionalità di elaborazione automatica basata sull'intelligenza artificiale. Oltre all'avvio della piattaforma appena descritta si prospetta un allargamento del bacino delle fonti storiche coinvolgendo altri soggetti pubblici (come l'Archivio di Stato, le scuole ecc.) e privati in ottica partecipativa.

Syracuse and the consequences of industrialization. A digital journey in its collective memory.

Keywords: digital public history, archive, industrialization, digitization, Syracuse

The city of Syracuse and its province underwent a tumultuous process of industrialization and urbanization during the post second world war period, also driven by the economic boom of the 1960s. This resulted in an increase in incomes and consumption, improved living conditions for the population and the achievement of full employment. Stages of this process were the establishment (around the 1950s) of industries such as the Rasiom and Sincat in the area. This industrial development has generated both environmental and social consequences (with the migration of the population from the countryside to the cities). This refers in particular to the petrochemical pole in the area of Priolo Gargallo, Melilli and Augusta (in the province of Syracuse). This can also be traced to both the oral and documentary memory of the local population.

My research project addresses the study of this process of transformation of the social, territorial and environmental context, through the design of a georeferenced digital archive or museum of historical memory (in written, oral, photographic and cinematographic form) of the city of Syracuse and the industrialization of the territory of the province. This

research is carried out following the guidelines and methods of Public History and in compliance with the objectives of the Faro Convention. It's also aimed at collecting and systematise written and oral testimonies of the industrial history of Syracuse starting from a documentary nucleus, kept in a business archive. An important aspect of the research, in fact, it's constituted by the order of the private archive of the agricultural company Viridaria "Cantine Pupillo" of Syracuse (with documents dating back to the 19th century). They will be one of the first historical sources to be digitised. It will also be associated with the work of collection and analysis of the historical documents just mentioned. The digital infrastructure (aimed at this purpose) will be built on the Wordpress platform, which can be integrated with automatic processing functionalities based on artificial intelligence. In addition to the launch of the platform just described, there is a prospect for the expansion of the historical sources basin involving other public entities (such as the State Archive, schools, etc.) and private stakeholders.

Gabriele Sorrentino (Pop History) - Quante volte pensi all'Impero Romano: l'impatto dell'Impero romano sulla cultura pop.

Parole chiave: Roma, romanzo, pop

L'Impero Romano è una delle compagini statali al centro della costruzione dell'immaginario sugli Imperi, soprattutto nel Bacino del Mediterraneo. I Romani hanno fortemente ispirato l'arte e la politica in Occidente nei secoli successivi alla fine della loro civiltà. Carlo Magno, gli Ottoni, gli Zar, l'Impero Prussiano, Napoleone: tutti in qualche modo hanno utilizzato la romanità per costruire la loro mitologia del potere. Questo intervento vuole esplorare l'impatto dell'Impero Romano sulla cultura pop e le sue conseguenze nella percezione che il grande pubblico ha della storia romana e dell'uso politico che ne è stato fatto, nel tentativo di proporre uno sguardo sul futuro. L'analisi partirà da un breve excursus storico dell'uso pubblico dell'immaginario su Roma per concentrarsi poi sul romanzo storico e, in particolare, su titoli che trattino dell'Impero Romano e dell'ideologia che vi era alla base, analizzando i singoli titoli nel contesto in cui sono stati scritti, dagli Anni Cinquanta del Novecento a oggi. Per fare solo alcuni esempi *Barabba* (Pär Fabian Lagerkvist, 1950), *Memorie di Adriano* (Marguerite Yourcenar, 1951) *Giuliano* (Gore Vidal, 1964), *Augustus* (John Williams, 1972), per giungere ai più recenti come la trilogia di Robert Harris su Cicerone (2009-2015) o la serie su Vespasiano di Robert Fabbri (2011-2019). Scopo dell'indagine è verificare come è cambiato il modo di lavorare sull'immaginario su Roma (nelle varie fasi) nel romanzo storico e su come Roma è percepita nell'immaginario odierno.

How many times do you think about the roman empire: the impact of the roman empire on pop culture.

Keywords: Rome, romance, pop

The Roman Empire is one of the states that contributed to the construction of the imaginary of Empires, especially in the Mediterranean Area. The Romans have strongly

inspired art and politics in the West in the centuries following the end of their civilization. Charlemagne, the Ottonians, the Tsars, the Prussian Empire, Napoleon: all in some way used Romanness to build their mythology of power. This paper aims to explore the impact of the Roman Empire on pop culture and its consequences on the general public's perception of Roman history and the political use that has been made of it, in an attempt to propose a vision of the future. The analysis will start from a brief historical excursus of the public use of the imaginary of Rome and then focus on the historical novel and, in particular, on titles that deal with the Roman Empire and the ideology that was at its basis, analyzing the individual titles in the context in which they were written, from the 1950s to today. To give just a few examples, *Barabbas* (Pär Fabian Lagerkvist, 1950), *Memoirs of Hadrian* (Marguerite Yourcenar, 1951), *Julian* (Gore Vidal, 1964), *Augustus* (John Williams, 1972), to arrive at the most recent ones such as Robert Harris's trilogy on *Cicero* (2009-2015) or the series on *Vespasian* by Robert Fabbri (2011-2019). The aim of the investigation is to verify how the way of working on the imaginary of Rome (in the various phases) in the historical novel has changed and how Rome is perceived in today's imaginary.