Scuola Secondaria di Secondo Grado

L'Intelligenza Artificiale a Scuola

In antiqua urbe. Ricostruire in realtà virtuale la *Florentia* romana con l'IA

MONDADORI EDUCATION

In antiqua urbe.
Ricostruire in realtà virtuale la *Florentia* romana con l'IA

L'unità di apprendimento *In antiqua* urbe si è svolta dal 28 ottobre al 18 dicembre 2025 e ha visto coinvolti gli studenti di una classe seconda dell'indirizzo Scientifico Ordinario per un totale di 7 ore, più la giornata dedicata alla visita guidata a Firenze. Si è trattato, infatti, non solo di un'attività di studio e ricerca sui testi e sulle risorse del web, ma anche di approfondimento in loco. Di seguito le tappe dell'attività.

Prima fase: *collegamento*

La proposta si è inserita in modo estremamente naturale nel curricolo di Storia del secondo anno, a partire da domande e richieste di chiarimento degli studenti in merito ad aspetti della cultura materiale romana: nel precedente anno scolastico, infatti, ampio spazio era stato dedicato all'approfondimento degli stessi elementi nella civiltà greca. Inevitabilmente, non poteva che manifestarsi il desiderio di conoscere più a fondo tutto ciò che riguarda la vita quotidiana dei Romani, a partire dalle fonti documentarie e materiali rimaste. La mia idea è stata quella di evitare una trattazione teorica, situando in un contesto geograficamente preciso la ricerca: l'antica urbs di Florentia, che nella sua topografia riprendeva le caratteristiche salienti di quasi tutte le città romane di epoca imperiale.

Figura 1: le consegne per i diversi team. Le istruzioni complete sono visionabili al link https://canva.link/ewd0urt9742g27m

© 2026 Mondadori Education

Seconda fase: *approfondimento*

Suddivisi in coppie, gli studenti hanno lavorato in cooperative learning ricercando fonti sia in formato cartaceo sia in digitale sui diversi ambienti loro assegnati: il foro e gli spazi pubblici, le terme e l'acquedotto, il teatro e gli spettacoli, le *domus* e la vita quotidiana, i templi e la religione, l'anfiteatro e le mura, le strade, la *fullonica* e le *tabernae* (figura 1). Tra i testi consultati anche un saggio del 2007 di Alberto Angela, *Una giornata nell'antica Roma*, scelto per l'approccio rigoroso unito a uno stile divulgativo, adatto a ragazzi di 15 anni. L'intento era infatti quello di realizzare un efficace *storytelling* immersivo, coniugando l'approfondimento storico, la geografia urbana e le nuove tecnologie, in particolare realtà virtuale e strumenti di intelligenza artificiale.

Terza fase: *ricerca sul campo*

Dopo aver pianificato in classe le tappe del nostro itinerario, gli studenti lo hanno tracciato con precisione utilizzando *Google Earth*: ogni sito storico è stato collocato sulla pianta della Firenze di oggi, verificando se e quali vestigia dell'antica Florentia siano rimaste (figura 2).
Il 2 dicembre siamo quindi partiti alla volta del capoluogo: compito degli studenti era procurarsi un'ampia documentazione fotografica e registrare dei video *in loco* in stile TikTok, quindi rivolgendosi a un pubblico di coetanei e utilizzando un linguaggio in grado di attirare l'attenzione e suscitare curiosità su argomenti di storia, geografia e archeologia. Una bella sfida!

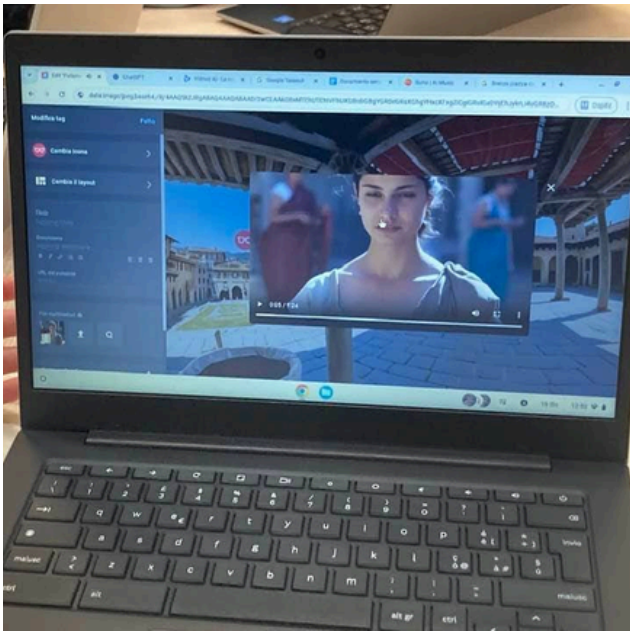
Terza fase: ricostruzione 3D (e problem solving)

Di nuovo in classe, i gruppi di lavoro hanno proceduto all'analisi del materiale registrato, realizzando sintesi, montando i video con un accurato lavoro di *editing*, rivedendo quanto già raccolto nella fase di approfondimento. Una volta pronti tutti i materiali, bisognava ricostruire lo scenario tridimensionale in cui collocarli: ecco entrare in campo la realtà virtuale e l'intelligenza artificiale (figura 2). Il *tool* utilizzato, già conosciuto dai ragazzi per precedenti attività, era ThingLink, ma stavolta abbiamo sfruttato anche la funzionalità SkyBox Lab, che consente di creare, partendo da un prompt, lo scenario tridimensionale di sfondo. Per scrivere un prompt adeguato alle loro necessità, i ragazzi hanno fatto ricorso ai LLM (prevalentemente, ChatGPT e Gemini), ma nel momento in cui l'hanno inserito in ThingLink, sono nati i primi problemi. SkyBox Lab, infatti, di fronte a una richiesta come questa: *A 360-degree image depicting a Roman forum in the ancient city of Florentia*, generava sì un'immagine dettagliata di un foro romano… ma in rovina!

Interagendo con i LLM abbiamo capito che il problema poteva essere l'aggettivo ancient, per cui abbiamo tentato con prompt come questo: *A 360° photorealistic reconstruction of a square in Florence in 100 AD…* ma, anche così, la "ricostruzione" presentava solo macerie!
Abbiamo continuato a interrogare ChatGPT e Gemini per cercare di capire come ottenere immagini che riproducessero i diversi siti per come si presentavano agli occhi degli antichi abitanti della città, provando e riprovando… alla fine, l'IA ci ha dato il suggerimento giusto: non dovevamo chiedere una "ricostruzione", ma un "set cinematografico di un film ambientato nella Firenze di epoca imperiale in cui compaiono le terme/l'anfiteatro/il foro etc.".

© 2026 Mondadori Education

Ritengo che questo modo di interagire con l'IA, sfidandola, contestandola, correggendola finché non si arriva al risultato desiderato sia estremamente formativo per i ragazzi (e non solo): non ci troviamo di fronte a un motore di ricerca, ma a un interlocutore virtuale che può sbagliare e che è opportuno correggere. Mai accontentarsi della prima risposta!



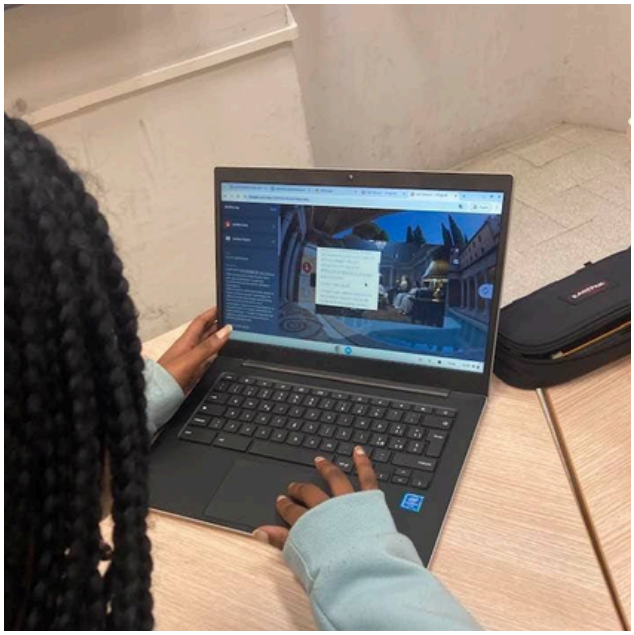


Figura 2: la realizzazione dei materiali multimediali

Quinta fase: *immersione e presentazione*

Una volta che gli scenari generati sono stati arricchiti dai materiali digitali predisposti dagli studenti (audio, video, testi, immagini parlanti), fra cui anche un adeguato tappeto sonoro, è arrivato il momento di fruirli in modalità immersiva, utilizzando i visori VR in dotazione alla scuola: nonostante, come ho ricordato, questa non fosse la prima "incursione" dei ragazzi nella realtà virtuale, l'immersione in uno scenario che loro stessi hanno progettato, modellato, ridefinito e arricchito non manca mai di suscitare meraviglia (figura 3). A questo si sono aggiunti due riconoscimenti, che indubbiamente hanno accresciuto la soddisfazione generale: il tour virtuale nella Florentia romana è stato presentato nel corso di uno degli Open day dell'Istituto e anche in occasione di uno scambio con una scuola spagnola. Sia i visitatori sia le insegnanti ospiti hanno molto apprezzato la dimestichezza dei ragazzi con le nuove tecnologie, nonché la perizia con cui hanno saputo trasformare contenuti disciplinari anche ostici in un'esperienza fruibile da tutti: un affascinante storytelling dell'epoca classica, veicolato da strumenti all'avanguardia.

© 2026 Mondadori Education

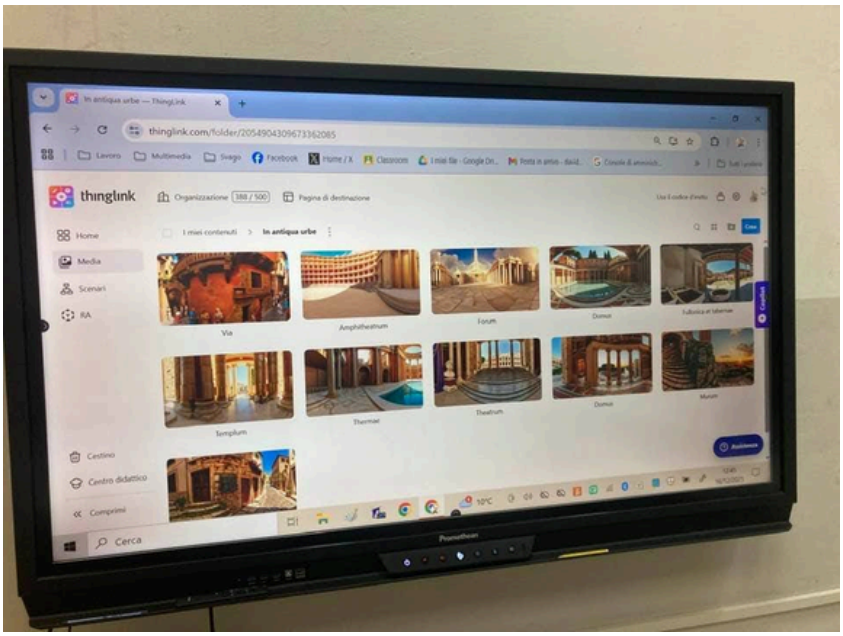


Figura 3: la cartella con le ricostruzioni virtuali. I vari scenari, collegati fra di loro, configurano un vero e proprio tour immersivo nella Firenze di età imperiale.

Considerazioni finali

L'attività proposta ha consentito non solo di approfondire gli elementi più caratteristici della cultura materiale della *Florentia* romana, ma anche di consolidare competenze di ricerca, analisi e sintesi delle fonti. Inoltre, l'*app smashing* tra strumenti digitali già noti (primo fra tutti il tool per la ricostruzione virtuale) e app di intelligenza artificiale generativa costituisce, a mio parere, un'efficace palestra metacognitiva e un'occasione di esercitare competenze del curricolo digitale ormai irrinunciabili per la scuola del XXI secolo. A questo si aggiunge l'indubbio valore formativo dell'uscita sul territorio, interamente progettata nel suo itinerario dai ragazzi e vissuta come occasione di studio e ricerca, ma anche la presentazione al pubblico del lavoro finito, che ha implicato il coinvolgimento di competenze personali, sociali e comunicative.

© 2026 Mondadori Education