Titolo del progetto: *"Il viaggio di Dante a fumetti … raccontato da noi ragazzi per i ragazzi"*

Finalità e obiettivi del progetto: rielaborare e consolidare la conoscenza dei classici attraverso metodologie collaborative e sviluppo di competenze-chiave.

ORDINE DI SCUOLA

- □ Scuola Infanzia:
- □ Scuola Primaria:
- Scuola Secondaria

Classe: II A "Dante Alighieri"

Numero di alunni coinvolti: *23*

Anno scolastico di realizzazione: a.s. *2024-2025*

Competenze europee che si intendevano sviluppare con il progetto: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Discipline coinvolte: italiano (antologia-letteratura)

Periodo di svolgimento e durata: da dicembre a gennaio

Gestione dello spazio aula o di altri spazi utilizzati: aula scolastica riorganizzata secondo setting funzionali all'apprendimento; luoghi esterni di ritrovo per i vari gruppi coinvolti.

Metodologia e strumenti utilizzati: Cooperative Learning e Peer Education (in particolare lo Student Team Learning e lo Structural Approach), Laboratorio Linguistico (trasformazione testuale "dalla poesia alla prosa"), Laboratorio Creativo (disegno, illustrazione e vignette) e costruzione di file audio (tipologia podcast).

Descrizione dell'esperienza: il progetto si è svolto in più fasi, partendo dalla contestualizzazione (opera, autore e novità), alla lettura e attualizzazione dell'opera (struttura, scelta dei canti, parafrasi e attualizzazione delle immagini letterarie) fino alla rielaborazione (prosa, racconto e rappresentazione con immagini) per poi continuare con la realizzazione del fumetto e del video animato (illustrazione a fumetti e fruizione con file audio registrato).

Modalità di verifica dell'efficacia del progetto: essendo un compito di realtà l'efficacia del progetto si misura non solo sul risultato (realizzazione del "prodotto"),

ma anche sulla valenza socio-affettiva (didattica orientata all'ottimizzazione della dimensione del singolo nella sua valenza socio-relazionale) e sull'assimilazione dei contenuti rapportati all'esperienza (assimilazione delle immagini, finalità e contenuti dell'opera).

Strumento o strumenti didattici per il riutilizzo della buona pratica: schede, appunti della lezione, brevi filmati, testo della Divina Commedia in diverse edizioni, Power Point (per esempio per la struttura delle cantiche), LIM, materiale laboratoriale (colori, cartoncini, …), Canva e strumenti di video animazione.

Riflessione sull'esperienza

Il progetto, basato su stili e approcci metodologici cooperativi, è stato pensato per facilitare la trasmissione di classici spesso considerati di complessa interpretazione per la fascia d'età coinvolta, che si misura per la prima volta con opere del passato, lontane dalla loro concezione ideologica, dal loro contesto e dal loro linguaggio. L'adozione di un percorso formativo basato non solo sul metodo trasmissivo, ma associato a una didattica orientata allo sviluppo delle competenze chiave e delle abilità per la vita (life skills), risulta efficace nella sua ricaduta didattica e sui comportamenti degli alunni. Il lavoro è frutto di una solida convinzione, che considera la scuola l'ambiente in cui poter valorizzare il processo di costruzione individuale, attraverso il quale l'alunno attribuisce significato alle proprie esperienze. Si consolida l'idea di apprendimento, inteso non solo come semplice trasmissione di informazioni da parte dell'insegnante, bensì come un processo attivo in cui l'allievo elabora tali informazioni in funzione dei propri schemi cognitivi, delle proprie convinzioni e delle proprie categorie interpretative.

Lo consiglio perché la realizzazione di questo tipo di "testi e ipertesti", eseguiti attraverso metodologie cooperative, permette di conseguire diversi obiettivi didattici ma anche finalità educative (coesione sociale e senso di appartenenza collettiva) rendendo significativo il processo di apprendimento come momento di esperienza e non di sola trasmissione.