UNITÀ DI APPRENDIMENTO

“DANTE 2020”

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Competenze chiave | Competenza alfabetica funzionale  Competenza digitale  Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare  Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale | | | | |
| Traguardi  (Indicazioni nazionali) | **Prioritari**   * *Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un’interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti* * *Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.* *Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.* * *Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l’accostamento di linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.* * *Ascolta e comprende testi di vario tipo “diretti” e “trasmessi” dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l’intenzione dell’emittente.* * *Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell’elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali*   **Correlati**  *Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l’accostamento di linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.* | | | | |
| Obiettivi di apprendimento | * Riconosce il modello di versificazione usato da Dante nella *Divina Commedia*. Individua e spiega varie figure retoriche di pensiero, suono e significato. Formula in autonomia o in collaborazione con i compagni ipotesi interpretative di un testo poetico letto in classe. * Produce letture espressive ad alta voce dei canti, usando le pause e l’intonazione per permettere a chi ascolta di capire. * Comprende il messaggio e le intenzioni comunicative dei versi della *Divina Commedia.* * Relaziona il testo letterario con la biografia e la formazione di Dante e con il contesto storico-culturale. * Coglie, all’ascolto, le informazioni principali di un testo (in prosa o in versi), il suo scopo e il punto di vista dell’emittente. * Sceglie la strategia più funzionale alla comprensione durante l’ascolto in base alle sue conoscenze sul tipo di testo. * Organizza e formula interventi pertinenti e coerenti in una discussione di classe (su questioni derivanti da favole, fiabe, leggende, testi mitologici ed epici, descrittivi e poetici e su argomenti socio-culturali) rispettando tempi e turni di parola, utilizzando la terminologia specifica e un lessico adeguato al tema e alla situazione comunicativa. * Argomenta la propria opinione e le proprie proposte e critica quelle altrui in un dibattito o in un progetto di classe su un tema studiato o su una questione socio-culturale. * Produce testi servendosi delle procedure di ideazione (mappe, scalette, schemi), pianificazione, stesura e revisione. * Effettua la parafrasi di un testo poetico letterario. * Realizza o manipola un testo narrativo, ideando personaggi e ambientazioni, ampliandolo o completando, cambiando il punto di vista, scegliendo la focalizzazione, adattandolo ad un genere studiato. * Realizza testi digitali e multimediali, curandone la presentazione, la coerenza e la correttezza, anche in vista di un’esposizione orale. | | | | |
| Conoscenze da acquisire | * Principali nozioni relative a contenuti e aspetti stilistici dell’*Inferno* * La struttura dell’*Inferno* dantesco * La legge del contrappasso e l’etica dantesca * Ruoli e funzioni di personaggi principali e mostri della prima *Cantica* | | | | |
| Discipline coinvolte | ITALIANO – ARTE- INFORMATICA | | | | |
| Fase preparatoria (4h + consegne) | | | | | |
| 1. Brainstorming | *Cosa sappiamo dell’Inferno dantesco? Conosci la sua struttura e la legge del contrappasso? Quali nuovi peccati andrebbero puniti oggi nel baratro infernale?* | | 10 min. |
| 2. Lezione partecipata | * Visione di video per approfondimento e ripasso rapido individuati dal docente su YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=r2__Z8K28iU>; <http://www.rai.it/dl/RaiTV/programmi/media/ContentItem-98b76a51-1430-48d2-8220-a2986f45f712.html>; <https://www.youtube.com/watch?v=e-ADp4SZKsQ>) * Studio attivo: caratteristiche del genere e analisi/comprensione di alcuni versi estratti dalla *Cantica*, proposti dal libro in adozione. * Costruzione *online* alla LIM della struttura dell’*Inferno*. | | 50 min. | | |
| 3. “*La carta d’identità di un mostro”* | La classe viene divisa dal docente in gruppi; ciascuno di essi sceglie un mostro infernale e riproduce una sua *“Carta d’identità”:* realizzazione di un disegno e raccolta delle principali informazioni che lo riguardano (es. nome, segni particolari, aspetti caratteriali, compito assegnatogli da Dante, collocazione nello spazio infernale e relativa cantica…). | | 1 ora ca. | | |
| 4. Compito a casa  (“*La parola al dannato”*) | Scegliere la storia di un dannato e riscrivere (in prosa) la storia dal suo punto di vista: *“Quali sono le sue ragioni? Qual è la sua versione dei fatti?”* | |  | | |
| 5. Lezione partecipata | Studio attivo: lettura in classe degli elaborati prodotti a casa e *debate* in classe sulle debolezze umane. | | 40 min. | | |
| 6. “*Il teatro di Dante*  *in classe”*  (lettura e drammatizzazione) | La classe viene divisa in gruppi e ciascuno si esercita a reinterpretare i versi analizzati: ogni alunno interpreta uno dei personaggi protagonisti dei passi, riproducendo le scene più drammatiche dell’*Inferno* dantesco. La classe giudica le *performance* e stabilisce qual è la migliore. | | 20 min. | | |
| 7. Compito a casa  (Questionario di ripasso) | Rispondere alle domande di un questionario (ideato dal docente) volto al ripasso e consolidamento delle conoscenze relative alla prima *Cantica*. | |  | | |
| 8. Ascolto attivo  (Benigni: il “*Primo” dell’Inferno*”) | La classe “rivive” il primo canto dell’*Inferno* tramite la visione del video disponibile su YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=k5aASl1ZRz4>) in cui Benigni recita e commenta il primo Canto dell’*Inferno*. Segue una discussione in classe, guidata dal docente. | | 1 ora ca. | | |
| Fase operativa ed inclusiva (3h + consegne) | | | | | |
| Esperienze attivate | * Produce una lettura espressiva dei versi dell’*Inferno* dantesco, ne coglie l’intenzione e, con spirito critico, relaziona i contenuti studiati con la realtà in cui vive. * Ideazione e creazione di nuovi peccati da inserire in una versione contemporanea dell’*Inferno* dantesco. * Produzione di un testo digitale e multimediale, la cui presentazione viene curata in vista di un’esposizione orale. | | | | |
| Strumenti | LIM; *Tablet* della scuola e/o *smartphone* personale dell’alunno;  Stampante; Fogli colorati; *Scanner*; Strumenti e *Apps* per realizzare registrazioni audio (microfono del pc; QuickVoice); Applicazioni per modificare immagini (Photoshop; PicCollage); *Apps* per creare fumetti (Comic Head Lite; PicCollage; Strip Designer); *App* per raccogliere il materiale in un video (Imovie); Colori e altro materiale da disegno e cancelleria. | | | | |
| Inclusione | L’attività ben si presta all’integrazione nel caso siano presenti in classe alunni di origine straniera, potendone sfruttare il docente il suo potenziale in termini metalinguistici (l’unità offre, infatti, l’occasione per avvicinare gli studenti stranieri alla cultura e alla storia della lingua italiana). Gli alunni con BES potranno efficacemente partecipare all’individuazione e selezione delle idee riguardanti il peccato da rappresentare, alla realizzazione a mano o in digitale del materiale creativo (per es. possono: fornire aiuto nel selezionare immagini dal *web* da usare come spunto creativo; colorare i disegni; contribuire alla presentazione nella fese della registrazione-audio o della sua presentazione alla classe, gestendo la LIM). | | | | |
| Consegna agli studenti | **Consegna per gli studenti**  Dividetevi in gruppi di 4/5 studenti e seguite le tappe di lavoro consigliate.   1. Ciascun gruppo, dopo un’attenta discussione, sceglie un “peccato” che caratterizza l’uomo d’oggi e che rappresenta un aspetto della società moderna; individua, poi, un relativo “peccatore” (che sia un personaggio reale o immaginario) e lo “condanna” ad una pena applicando la “legge del contrappasso” (una pena contraria o analoga alla colpa). 2. Ogni gruppo lavora su una breve sceneggiatura, che descriva l’incontro di Dante e Virgilio con il “peccatore” moderno, da riprodurre sotto forma di fumetto, corredato di brevi dialoghi e didascalie (anche in prosa) dallo stile moderno (es. usando il gergo giovanile). 3. Il gruppo assegna ad ogni membro un ruolo: sceneggiatori; disegnatori; addetti alla parte informatica; attori che prestano la voce per la narrazione del fumetto;… 4. Ciascun gruppo rappresenta l’incontro in 4 vignette. Gli studenti possono scegliere immagini trovate in Internet, per poi modificarle con un *editor* di foto (Photoshop; PicCollage), così da aggiungere i dialoghi dei personaggi e altre didascalie ai fotogrammi; ugualmente, essi possono decidere di realizzare le scene del fumetto interamente a mano e poi, tramite l’uso di uno *scanner* o della fotocamera di *Tablet/smartphone*, digitalizzarle. Una volta realizzati i 4 fotogrammi, gli alunni li ordinano in sequenza per costruire il loro fumetto, servendosi di *Apps* apposite, quali: Comic Head Lite, PicCollage, Strip Designer. 5. Al fine di perfezionare la presentazione, gli studenti possono, inoltre, utilizzare strumenti (per. es. il microfono del pc) o *Apps* (per es. QuickVoice ) per realizzare registrazioni audio in cui, nel ruolo di attori, essi stessi narrano la storia e recitano le didascalie realizzate; allo stesso modo, gli studenti possono aggiungere effetti sonori che rendano la drammatizzazione più efficace. 6. Il prodotto multimediale potrà avere la forma di un *file* PowerPoint o quella di un video (realizzato per es. tramite la *App* Imovie), che sarà presentato alla classe per mezzo della LIM.   **Prodotto da realizzare**  *“MANDALO ALL’INFERNO”*  Ciascun fumetto deve contenere:  a) quattro vignette che raccontano l’incontro “infernale” tramite immagini e didascalie;  b)un peccato moderno, il relativo “peccatore” e la sua “pena” (applicando “legge del contrappasso”, scegliere una pena contraria o analoga alla colpa);  c) una parte audio (il fumetto narrato dagli studenti e/o effetti musicali)  **Che senso ha?**  **La realizzazione del prodotto descritto trova senso ai fini dei seguenti apprendimenti:**   Lo studente comprende il messaggio e le intenzioni comunicative dei versi dell’*Inferno* dantesco.  Dopo aver relazionato la *Cantica* studiata con il contesto storico-culturale di Dante, lo studente, con spirito critico, relaziona il testo studiato anche con il contesto socio-culturale in cui egli stesso vive.  L’alunno (ideando personaggi ed ambientazioni in forma prima narrativa e poi anche grafica) realizza la stesura di un testo narrativo inedito, che viene poi adattato al formato del fumetto e digitalizzato, padroneggiando anche le competenze dell’informatica e dei *software* necessari per la produzione di un PowerPoint (o altri applicativi).  Lo studente, inoltre, si serve di letture espressive per permettere a chi ascolta di capire le sue intenzioni comunicative e il contenuto del fumetto realizzato.  **Tempo**: 3h in classe  **Come sarete valutati?**  Partecipazione e interesse manifestati nel corso delle varie attività;  Capacità di gestire le risorse messe a disposizione (es. quelle informatiche), di lavorare in gruppo, di rispettare i ruoli e di collaborare produttivamente allo scambio di idee;  Qualità del prodotto (nella sua parte narrativa, in quella artistica ed informatica);  Originalità e coerenza degli elementi che compongono la narrazione (personaggi, dialoghi, scelta del “peccato” e della “pena”).  Il voto di questa esperienza si cumulerà con quelli delle verifiche orali e scritte. | | | | |
| Fase conclusiva (1h ca.) | | | | | |
| Esposizione orale | Il docente terrà conto: della capacità di presentare il prodotto alla classe, come anche del modo di gestire le risorse informatiche implicate; dell’originalità e della coerenza del prodotto presentato; della capacità di esercitare uno spirito collaborativo nei vari momenti di interazione con i membri del gruppo, durante la fase preparatoria, e di instaurare un confronto/dibattito costruttivo con la classe, al termine dell’esposizione. |  | | |
| Verifica sommativa | Analisi e comprensione del testo (selezione del docente). | Max 50 min. | | |
| Imparare ad imparare | Questionario metacognitivo (vedi Allegato). | Max 10 min. | | |