

## SCHEMA ATTIVITA' CONDIVISA

<b>Tipologia</b> (progetto, compito di realtà, laboratorio, ...)	<b>Compito di realtà interdisciplinare</b>
<b>Titolo</b>	Il gioco di Dante: i cerchi infernali
<b>Destinatari</b>	Alunni classe IIB Scuola Secondaria di Primo Grado
<b>Discipline coinvolte</b>	<b>Italiano – Arte e Immagine – Tecnologia- Lingua</b>
<b>Competenze verificate</b>	<p><u>SPIRITO D'INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'</u>:  <b>PROGETTARE</b> PUNTO N° 2 – <i>pianifica le modalità di intervento</i>  PUNTO N°3 – <i>verifica la rispondenza del lavoro svolto al progetto ed eventualmente ne modifica la procedura</i>  <b>AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE</b> PUNTO N°1 – <i>prende iniziative in situazione per sé e per gli altri</i>  <b>COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE</b> PUNTO N°2 – <i>utilizza funzioni e strutture adeguate ai diversi contesti</i></p>
<b>Descrizione attività</b>	<p><u>Fase 1</u>: La docente introduce la figura di Dante Alighieri e illustra i tratti essenziali delle sue opere principali soffermandosi sulla <i>Divina Commedia</i>. Gli alunni seguono la spiegazione e prendono appunti.</p> <p><u>Fase 2</u>: Gli alunni analizzano, guidati dalla docente, i passi della "Divina Commedia" contenuti nel libro di testo (letteratura).</p> <p><u>Fase 3</u>: La docente propone altri stralci selezionati dell'opera, in particolare le terzine dedicate alla descrizione dei personaggi principali.</p> <p><u>Fase 4</u>: Gli alunni mettono a confronto diverse letture del testo attraverso materiali cartacei e multimediali forniti dalla docente. (<b>La Divina Commedia a fumetti di Marcello Argilli – La Divina Commedia DVD video De Agostini – La Commedia di Dante Alighieri di Stefano Motta + cdlibro – La Divina Commedia, il fantastico viaggio di Dante – La Divina Commedia di Go Nagai (fumetto manga) – La Divina Commedia di Roberto Benigni - La Divina Commedia, fumetto interattivo di Umberto Forlini...</b>)</p> <p><u>Fase 5</u>: Gli alunni, suddivisi in piccoli gruppi, progettano un gioco da tavolo che comporta le seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• scrittura del regolamento</li> <li>• definizione delle immagini e dei testi delle 36 caselle del tabellone</li> <li>• scelta delle pedine (sette peccati capitali)</li> <li>• scrittura delle domande (con relative risposte) e delle penitenze legate alle carte <i>damnatio</i> e <i>inquisitio</i> (ivi compreso il cruciferno)</li> <li>• scelta dei <i>fiorini di gratia</i></li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• realizzazione dei dati con la tecnica dell'<i>origami</i></li> </ul> <p><u>Fase 6:</u> Gli alunni realizzano il tabellone, le pedine e gli accessori necessari (Carte, gettoni, ...) attraverso il disegno, la scrittura ed attività manuali</p> <p><u>Fase 7:</u> Gli alunni traducono le brevi didascalie che accompagnano le immagini in lingua inglese.</p> <p><u>Fase 8:</u> Gli alunni verificano che il gioco sia conforme con il progetto e che possa essere utilizzato per lo scopo inizialmente individuato</p> <p><u>Fase 9:</u> Gli alunni progettano un video pubblicitario del gioco suddividendolo in due parti:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. presentazione del lavoro svolto</li> <li>2. collage di fotografie aventi ad oggetto la rappresentazione di alcuni personaggi dell'<i>Inferno</i> da loro stessi interpretati con relative didascalie e terzine tratte dal testo originale</li> </ol> <p><b>Gli alunni mostreranno il video ai genitori che intervengono l'ultimo giorno di scuola e proporranno loro di giocare in uno scontro che vedrà tutti protagonisti.</b></p>
<b>Docente referente</b>	Prof.ssa Cardoni Beatrice (Lettere)
<b>Dove reperire eventuali materiali prodotti</b>	Il gioco è custodito nell'armadietto della classe. Il video è contenuto nel PC della classe.