

SCHEMA ATTIVITA' CONDIVISA

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

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