



## **IN VIAGGIO CON... DANTE ALIGHIERI**

### **Caratteristica del progetto**

Il viaggio che compie Dante Alighieri è un insieme di stupore, curiosità, ricerca dell'ignoto, riscoperta dei personaggi conosciuti personalmente o attraverso le loro opere, il tutto in un'atmosfera surreale che ci coinvolge e ci fa vivere le sue stesse emozioni.

Per intraprendere questo percorso abbiamo pensato di servirci del fumetto, in modo da appassionare e coinvolgere i bambini in questo fantastico viaggio.

## 1. Le tappe

Il nostro "viaggio" avrà come finalità quella di:

- permettere all'alunno di intraprendere un percorso alla scoperta di se stesso, ma allo stesso tempo dell'altro;
- acquisire la capacità di osservare e di cogliere le qualità dell'ambiente in cui vive;
- riflettere sulla diversità e i cambiamenti tra "ieri" e "oggi";
- scoprire l'evoluzione del linguaggio, fino alla scoperta dei dialetti;

## 2. Obiettivi di apprendimento:

1^ e 2^

### ITALIANO

- Porsi in modo attivo nell'ascolto e cogliere il significato di semplici testi;
- Utilizzare forme di lettura diverse funzionali allo scopo
- Rispettare le convenzioni di scrittura e produrre brevi testi orali e scritti seguendo un ordine temporale;
- Favorire l'esplorazione e la riflessione su contesti diversi
- Cogliere nelle esperienze il piacere del fare e del conoscere

### STORIA – GEOGRAFIA - SCIENZE

- Classificare gli eventi relativi al proprio vissuto, utilizzando gli indicatori temporali;
- Rilevare il rapporto di contemporaneità, successione e ciclicità tra azioni e situazioni;
- Utilizzare i vari tipi di fonte per acquisire conoscenza del passato.
- Analizzare uno spazio, scoprirne gli elementi caratterizzanti e collegarli tra loro con semplici relazioni;
- Descrivere verbalmente, utilizzando gli indicatori topologici, i propri spostamenti e di altri elementi nello spazio conosciuto;
- Formulare semplici ipotesi per spiegare fenomeni e situazioni

## **ARTE E IMMAGINE – MUSICA**

- Conoscere ed utilizzare semplici tecniche grafiche e pittoriche;
- Usare in modo creativo il segno e il colore;
- Utilizzare la voce e il proprio corpo a partire da stimoli musicali, motori, ambientali e naturali in giochi, esperienze, storie, libere attività e canti;
- Discriminare, interpretare e tradurre le alternanze suono/silenzio;
- Utilizzare il timbro della voce come mezzo espressivo.

## **CORPO, MOVIMENTO E SPORT**

- Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi.

## **3^ 4^ 5^ ITALIANO**

- Esprimersi oralmente in modo corretto, ponendosi in relazione con interlocutori diversi
- Leggere e produrre testi di tipo descrittivo, narrativo, poetico;
- Rielaborare testi e manipolarli utilizzando la giusta punteggiatura;
- Riflettere sull'uso e le funzioni della lingua
- Comprendere ed utilizzare la componente sonora dei testi (timbro, intonazione, intensità, accentazione, pause) e le figure di suono (rime, assonanze, ritmo) nei testi espressivo/poetici.
- Elaborare testi in modo creativo.

## **STORIA – GEOGRAFIA – SCIENZE**

- Riconoscere la differenza tra mito e racconto;
- Leggere ed interpretare le testimonianze del passato;
- Distinguere, confrontare e utilizzare vari tipi di fonte storica;
- Acquisire consapevolezza delle radici storiche e culturali che legano il passato e la realtà attuale;
- Descrivere un ambiente nei suoi elementi essenziali, usando una terminologia appropriata;
- Riconoscere, descrivere e rappresentare graficamente i vari tipi di ambienti;
- Mettere in relazione l'uomo e l'ambiente.

## ARTE E IMMAGINE – MUSICA

- Riconoscere e usare gli elementi del linguaggio visivo a fini espressivi e comunicativi;
- Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge: informativa, esortativa, emotiva, estetica...;
- Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente disegni ed immagini per uscire dallo stereotipo e dal convenzionale.

## CORPO, MOVIMENTO E SPORT

- Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive.
  - Imparare a negoziare, dialogare e organizzare idee senza paura di sbagliare, correggere o cambiare

## Il percorso progettuale è stato articolato in laboratori

L'introduzione è stata organizzata in modo da suscitare la curiosità sul personaggio attraverso diversi percorsi:

- Il viaggio e le sue emozioni;
- I miti;
- L'immagine di Dante e la descrizione fisica che fa il Boccaccio;
- La lettura della vita di Dante;
- L'amore di Dante per Beatrice;
- "I luoghi" le "figure" della Divina Commedia;
- Le emozioni;
- La matematica, l'arte, il linguaggio;
- La creazione e la consegna del "documento" di Dantista.
- Manufatto su L'inferno dantesco, cartelloni e drammatizzazione.

