

# In viaggio con Dante

Per aprire gli occhi, afferrare le allegorie, capire la bellezza della lingua italiana, scoprire la perfezione del linguaggio matematico, colorare le emozioni, cogliere la musica delle parole...

Scuola Primaria di Montecarlo (LU)  
Classi III



# Il “viaggio” come metafora

## Premessa

### Caratteristica del progetto

Il viaggio è: fantasia, meraviglia, stupore, curiosità, mistero, desiderio, intuizione, riflessione, ricerca, scoperta, costruzione, domanda, silenzio, ascolto, dialogo, amicizia, relazione.

Il viaggio è una metafora che troviamo nella poesia, nella letteratura anche per l'infanzia basta pensare al viaggio di Alice, del Piccolo Principe, di Gulliver, di Ulisse... , così come lo troviamo nel cinema, nell'arte, nel cibo e nella vita quotidiana.

### Le tappe

Il nostro “viaggio” si articola come:

- Percorso sia per conoscere se stesso, sia per conoscere l'altro
- esplorazioni senso – percettive attraverso le quali, il bambino, acquisisce la capacità di osservare e di cogliere tutte le qualità dell'ambiente e della vita che lo circonda.
- costruzione di un percorso di relazione, di comunicazione e d'empatia.

### Obiettivi:

- Affrontare con curiosità e ricerca letture diverse
- Favorire l'esplorazione e la riflessione su contesti diversi
- Cogliere nelle esperienze il piacere del fare e del conoscere
- Favorire il gusto estetico
- Cogliere i diversi punti di vista
- Formulare proposte, ipotesi e soluzioni organizzative

## PERCORSO METODOLOGICO

Il percorso nasce dalla convinzione dell'importanza dell'educazione indiretta come strategia didattica caratterizzata dall'attenzione ai seguenti aspetti:

- Al contesto come ambiente d'apprendimento, accogliente e ricco di stimoli in grado di favorire la comunicazione, la capacità di porsi problemi e di formulare ipotesi e di sperimentare soluzioni;
- All'interazione con gli altri attraverso creazione di gruppi per attivare la co-costruzione delle idee e l'apprendimento per scoperta, per ipotesi.
- Imparare a negoziare, dialogare e organizzare idee senza paura di sbagliare, correggere o cambiare.

### Un viaggio per capire il senso della vita:

#### LA DIVINA COMMEDIA

L'incontro con la *Divina Commedia* è inserito in un percorso che accompagna i bambini, nel corso dell'anno, ad un avvicinamento progressivo, piacevole e creativo al mondo della poesia.

Inizialmente giocando, analizzando e manipolando le parole come puri “oggetti” visivi e sonori, poi imparando ad apprezzare il ritmo, la musicalità, le figure della *Commedia*, infine maturando, nello stesso spirito curioso e disponibile, quel gusto che permette ai bambini di apprezzare, l'opera dantesca.

La vita d'aula è stata impostata come un'officina di idee, un luogo d'incontro e di scambio che mira a rendere i bambini artefici e partecipi della costruzione delle proprie conoscenze, un laboratorio permanente atto a favorire l'integrazione delle sue risorse, a valorizzare le diversità, a rafforzare lo spirito di appartenenza e di condivisione, a rappresentare a una visione differenziata e multipla del sapere.

Affrontando la *Divina Commedia*, vogliamo cogliere:

- La matematica della *Divina Commedia*, (*..ed eran tante, che 'l numero loro più che 'l doppiar de li scacchi s'inmilla*): ed erano tanti che il loro numero risale a molte migliaia (s'inmilla, è un verbo coniato da Dante); il ricorso alla geometria per spiegare la perfezione

di Dio (...il gèometra). Il cerchio umano di volta in volta si trasforma in quadrato, stella a 4 punte, 5 punte, figure semplici come il triangolo, il quadrato, l'esagono.

- L'arte e il piacere di disegnare... e che disegnare! L'inferno, i diavoli, i mostri, le anime! I bambini si entusiasmano a disegnare mostri: Caronte, Minotauro, Lucifero animali strani e anime dannate...
- Le leggende, la storia, e la religione

La Divina Commedia è Sapere e il sapere non può essere frammentato, se lo frammenti non è più sapere.

## **ORGANIZZAZIONE**

Il percorso si sviluppa, anche, attraverso modalità laboratoriali.

### **Laboratorio della corporeità prevede attività di:**

Animazione

Drammatizzazione

Ricerca di rappresentare con le espressioni le metafore utilizzate nella "Commedia"

### **Laboratorio manipolativo prevede attività di:**

Ri-costruzione di scene e personaggi attraverso l'uso di molteplici tecniche e materiali

Utilizzo di internet per cercare documenti

Ricerca del colore per rappresentare personaggi e scene

A questo laboratorio partecipano i bambini della Scuola dell'infanzia per realizzare gli sfondi del libro, che sono la trasposizione delle loro emozioni sul colore (paura, rabbia, dolore, gioia, amicizia, amore...)

### **Laboratorio linguistico – espressivo prevede attività di:**

Racconto di alcuni passi della Divina Commedia.. Rielaborazione del racconto. Visione di documentari, film.