

**Scuola Secondaria di I grado
Divisione Tridentina
Anno scolastico 2007/08**

Progetto di formazione per insegnanti

COMPRENDERE E STUDIARE IN INTERAZIONE CON I COMPAGNI



Un percorso “supervisionato” in apprendimento cooperativo

INDICE

❖ Il progetto	3
❖ Apprendimento cooperativo: principi fondamentali	5
❖ Carta a T	7
❖ Attività svolte in apprendimento cooperativo	9
▪ Viaggio nel nome	
○ Parole derivate	10
○ Prefissi e suffissi	15
▪ La fiaba	
○ Come è fatta una fiaba?	21
○ Scriviamo una fiaba	26
▪ L'Eneide	36
❖ La parola alle insegnanti	43

IL PROGETTO

Questo percorso è stato realizzato in una classe prima di una scuola secondaria di I grado ed è stato condotto per un intero anno scolastico. Il principio ispiratore è stato la volontà di mettere in pratica quanto appreso nel corso sull'apprendimento cooperativo, realizzando una propria progettazione e applicazione del metodo con la supervisione di un tutor che potesse valutare e ricalibrare le progettazioni e le modalità di gestione di una classe.

Il lavoro è stato svolto su materiali concreti e con attività programmate all'interno di una classe.

Classe: 1^a media, formata da 26 alunni, di cui uno diversamente abile e due stranieri alfabetizzati.

Insegnanti: prof.^{ssa} Calogera Mosa, insegnante di lettere;
prof.^{ssa} Regina Fusari, insegnante di sostegno

Tutor: Dott.^{ssa} Anna Segreto

Tempo: da dicembre 2007 a maggio 2008

Obiettivi

- Consolidare l'acquisizione dei principi su cui si basa l'apprendimento cooperativo in un contesto di ricerca-azione
- "Far pratica" di molti e diversi modi per organizzare efficacemente l'interazione fra compagni ampliando il repertorio di efficaci strutture di lavoro trasferibili ai diversi contesti
- Dotarsi delle strategie per costruire un ambiente di apprendimento significativo e coinvolgente
- Sostenere lo sviluppo della competenza relazionale e sociale degli alunni.
- Favorire l'inclusione di alunni con difficoltà
- Affinare strategie di gestione della classe e conduzione delle attività cooperative.



L' apprendimento cooperativo

è

un insieme di principi e di tecniche di conduzione della classe

in base alle quali

gli studenti lavorano in piccoli gruppi eterogenei

per

attività di apprendimento

e ricevono

una valutazione dei risultati conseguiti

APPRENDIMENTO COOPERATIVO

Principi fondamentali

- **Interdipendenza positiva**

Il termine si riferisce all'attitudine a pensare al gruppo come una squadra in cui il successo di uno è legato al successo dell'altro. L'apprendimento cooperativo fa sì che ogni membro del gruppo si senta responsabile non solo del proprio apprendimento, ma anche di quello dei compagni. Ci sono molti modi per strutturare l'interdipendenza nei gruppi in modo che gli studenti si sentano uniti e impegnati a lavorare insieme:

- interdipendenza di scopo
- interdipendenza di compito
- interdipendenza di ruolo
- interdipendenza di informazione e risorse
- interdipendenza di identità
- interdipendenza di valutazione

- **Interazione promozionale**

Definisce tutti quei comportamenti di comunicazione faccia a faccia, incoraggiamento, facilitazione, sostegno reciproco che permettono di completare il proprio compito in vista di un obiettivo comune.

L'apprendimento cooperativo promuove la conoscenza reciproca e offre l'opportunità di varie forme di interscambio verbale e non verbale fra gli studenti influenzando positivamente i risultati educativi e di apprendimento.

L'interazione promozionale è caratterizzata da:

- atteggiamento di apertura, cordialità
- offerta di aiuto e assistenza
- disponibilità allo scambio di risorse come informazioni, materiale, ...
- disponibilità reciproca di feedback per migliorare la responsabilità e le prestazioni nei compiti successivi.
- stimolazione reciproca alla partecipazione e al coinvolgimento personale per raggiungere scopi comuni
- progressiva costruzione di reciproca fiducia

- **Responsabilità personale e valutazione**

Nell'apprendimento cooperativo il gruppo è uno strumento di mediazione in quanto predispone, crea e promuove le condizioni che permettono al singolo di effettuare le migliori prestazioni possibili e nello stesso tempo gli consentono di acquisire abilità e competenze difficili da raggiungere da solo. Ciascuno sviluppa una responsabilità personale nei confronti degli altri partecipanti e anche del proprio apprendimento, infatti scopo fondamentale del lavorare insieme è che il "singolo apprenda".

La variabile chiave per l'efficacia della cooperazione è il senso di responsabilità personale verso gli altri. Ciò implica:

- concludere il proprio lavoro;
- facilitare il lavoro degli altri;
- sostenere i loro sforzi.

Ci sono molti modi per sollecitare l'impegno e la responsabilità personali:

1. strutturazione di consegne di lavoro con una forte interdipendenza in modo che i membri del gruppo siano indotti dalle richieste a collaborare e ad aiutarsi reciprocamente, es. l'alunno A legge il paragrafo, l'alunno B sottolinea le parole chiave, ...
2. controllo da parte dell'insegnante dei risultati raggiunti dai singoli membri del gruppo per verificare che ognuno ha portato a termine il compito affidato
3. monitoraggio attraverso richieste di spiegazioni e di opinioni su quanto appreso e su come è stato svolto il lavoro

• **Revisione del lavoro di gruppo**

L'apprendimento cooperativo richiede che il gruppo abbia un continuo e costante controllo del proprio comportamento e sviluppi continua riflessione su come sta procedendo e su come potrebbe migliorare. La revisione permette il miglioramento continuo dei processi di apprendimento, poiché attiva le pratiche metacognitive dell'imparare ad imparare. L'attività di revisione può avvenire o durante lo svolgimento del compito (monitoring) oppure al termine dell'attività comune (processing). Gli studenti vanno coinvolti direttamente nella verifica del loro livello di apprendimento:

- nella preparazione delle prove stesse
- nell'usare il risultato della verifica per stabilire nuovi obiettivi e correggere gli errori commessi
- nel sentirsi orgogliosi e soddisfatti dei risultati

• **Insegnamento delle abilità sociali**

Affinché i ragazzi cooperino davvero, è indispensabile insegnare loro le competenze necessarie, cioè le abilità sociali. È importante aiutare gli alunni ad identificare quali sono i comportamenti efficaci e necessari per collaborare e dare loro opportunità di allenamento e di pratica in reali contesti di lavoro scolastico e di apprendimento, fornendo un sostegno e una guida nell'uso di tali comportamenti. Prima di insegnare le abilità sociali è opportuno dare una loro pianificazione seguendo la scansione proposta dai fratelli Johnson:

1. Suscitare la motivazione ad apprendere quell'abilità
2. Descrivere in modo oggettivo i comportamenti che esprimono la competenza e presentarne un modello. È possibile fare ciò attraverso la carta a " T " - *All.1*, il modellamento, il "role playing", la simulazione, la presentazione di situazioni – problema, ecc.
3. Offrire occasioni nelle quali sia possibile allenarsi nell'abilità
4. Rivedere le abilità rinforzando e modellando i comportamenti desiderati
5. Generalizzare gli apprendimenti, applicandoli in altri contesti

COSTRUZIONE DELLA CARTA A T *All. 1*

La carta a “T” è uno strumento utile per conoscere il repertorio delle espressioni verbali e non verbali che caratterizzano un’abilità sociale .

Sequenza di lavoro

- Le insegnanti spiegano l’importanza dell’abilità sociale richiesta
- Le insegnanti dimostrano il modo corretto di applicare l’abilità sociale presa in esame attraverso una sessione di modellamento
- Su un cartellone diviso in due settori - “espressioni verbali e non verbali” - si registrano le espressioni e i suggerimenti emersi dalla classe.

Seguono due esempi di carte a “T” costruite con la classe per le abilità sociali “Lodare e incoraggiare” e “Offrire e chiedere aiuto”

LODARE E INCORAGGIARE

ESPRESSIONI VERBALI	ESPRESSIONI NON VERBALI
<i>Bravo!</i> <i>Complimenti!</i> <i>Perfetto!</i> <i>Eccellente!</i> <i>Ci sei quasi...</i> <i>Per un pelo...</i> <i>Vai avanti così</i> <i>Manca pochissimo!</i> <i>Continua così...</i> <i>Ce la puoi fare!</i> <i>Forza. Non fermarti.</i>	Batti un 5 Un sorriso Segno Ok Stretta di mano Annuire Strizzare l’occhio Pacca sulla spalla

CHIEDERE AIUTO

ESPRESSIONI VERBALI	ESPRESSIONI NON VERBALI
<i>Scusa, potresti aiutarmi ? Non riesco a capire come bisogna fare. Potresti darmi una mano? Non ho capito, potresti spiegarmi? Non mi è chiaro l'esercizio. Come lo hai svolto? Hai capito l'esercizio? Me lo puoi spiegare?</i>	Help (scritto sulle dita) Avvicinarsi in modo gentile Mettere una mano sulla spalla

DARE AIUTO

ESPRESSIONI VERBALI	ESPRESSIONI NON VERBALI
<i>Sì, volentieri Credo di aver capito. Dimmi se ti sembra giusto come sto facendo. Va bene. Ma ... hai già letto la consegna? Certo, però aspetta un momento: devo finire questa cosa</i>	Far sentire il compagno accettato, ascoltando attentamente il suo problema Sorridere Rispondere gentilmente e in modo serio

ATTIVITA' SVOLTE IN APPRENDIMENTO COOPERATIVO



VIAGGIO NEL NOME

I parte Parole derivate

Obiettivi di apprendimento

- Conoscere le caratteristiche strutturali del nome
- Saper distinguere la struttura della parola (radice, prefisso, suffisso, desinenza)
- Comprendere la formazione del nome per derivazione

Struttura cooperativa

Flashcards

All 1 e All.2

Grandezza dei gruppi

13 coppie

Modalità di formazione delle coppie

Le coppie sono formate in modo simultaneo attraverso la combinazione di personaggi noti della mitologia classica. Ogni alunno estrae un bigliettino dall'apposita cesta e, successivamente, si muove per la classe alla ricerca del personaggio corrispondente

Esempio: Paride, Elena; Zeus, Era; Orfeo, Euridice; Ettore, Andromaca; Romolo, Remo; Agamennone, Achille; Afrodite, Efesto; Teseo, Arianna; Ulisse, Penelope; Priamo, Ecuba; Scilla, Cariddi; Enea, Didone ; Icaro, Dedalo.

Abilità sociali

- Lodare ed incoraggiare
- Offrire aiuto e chiedere aiuto
- Controllare che il compagno abbia capito
- Correggere senza offendere

Modalità di insegnamento delle abilità sociali

Costruzione delle carte a T (vd pagg. 7 e 8)

La carte a T sono appese nell'aula in bella evidenza

SEQUENZA DI LAVORO

Tempi	Consegne e attività
<i>20 minuti</i>	<p>L'insegnante spiega brevemente cos'è l'apprendimento cooperativo e quali saranno le abilità sociali da utilizzare.</p> <ul style="list-style-type: none">- Ogni ragazzo estrae un bigliettino con i nomi dei personaggi appartenenti all'epica classica. Al via i ragazzi si muovono per la classe alla ricerca del personaggio corrispondente- Si formano le coppie.- Si stabilisce che il numero 1 di ogni coppia (ciascun alunno alla destra dell'insegnante) sia il maestro: il 2 è l'alunno.- Ogni coppia riceve 10 flashcards
<i>10 minuti</i>	<p>Il "maestro" mostra una radice all'alunno che deve individuare le parole derivate.</p> <p>Se vengono enunciate tutte le parole derivate scritte sulla carta, il maestro loda lo alunno e gli dà la carta vinta</p> <p>Se l'alunno ha difficoltà, il maestro lo aiuta a trovare le parole mancanti</p> <p>Se l'alunno ha ancora difficoltà, la carta torna nel mazzo e il maestro usa frasi di incoraggiamento. Poi si invertono i ruoli.</p>
<i>10 minuti</i>	<p>Si continua il gioco fra nuove coppie formatesi con i ragazzi posti dietro a ciascuna coppia.</p>

Valutazione

L'insegnante ritira le carte e chiede a caso ai ragazzi le parole derivate della parola estratta dal mazzo.

Revisione

L'insegnante chiede:

Che cosa avete apprezzato nel vostro maestro?

Ogni ragazzo scrive la propria risposta su un post-it.

Carte flash

Struttura	Descrizione	Funzioni scolastiche
Flash cards game	Flash cards è una struttura per la fissazione dei concetti e la memorizzazione. L'insegnante o gli alunni preparano le flashcards, cioè delle carte che riportano su una facciata una domanda o una formula e sul retro la risposta.	Per memorizzare informazioni e conoscenze in tutte le discipline. Esempi:
<p style="text-align: center;">Abilità sociali coinvolte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lodare ed incoraggiare • Offrire aiuto • Chiedere aiuto • Controllare che il compagno abbia capito <p><i>Flash card game non è un gioco competitivo.</i> <i>Lo scopo è l'allenamento reciproco e l'obiettivo è che entrambi i membri della coppia "vincano" tutte le carte, cioè si appropriino delle informazioni.</i></p> <p>Osservazioni:</p> <p>Far costruire le flash cards agli alunni è un'attività molto efficace per orientare allo studio e ad una fissazione di informazioni e concetti.</p>	<div style="display: flex; align-items: center; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">CART</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> Cartone Cartolaio Cartiera ... </div> </div> <p>Fasi del gioco:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. I ragazzi sono a coppie con i ruoli: uno studente ed un istruttore. 2. L'istruttore ha il mazzo; prende la prima card e mostra la domanda e lo studente deve dare la risposta. Se la risposta è corretta, l'istruttore si complimenta e lo studente vince la card; se la risposta è sbagliata l'istruttore mostra il retro della carta e dà un aiuto per ricordare la risposta. La carta ritorna nel mazzo con cui si sta giocando. L'istruttore cerca comunque di utilizzare formule di incoraggiamento. La prima fase del gioco finisce quando lo studente ha vinto tutte le carte. 3. Al termine si invertono i ruoli: lo studente diventa <i>istruttore</i> e l'istruttore assume il ruolo di <i>studente</i>. 4. Se alcune coppie finiscono prima di altre l'allenamento, possono essere abbinati per formare nuove coppie che ripetono le fasi del gioco. 	<p>Matematica</p> <ul style="list-style-type: none"> • tabelline • regole varie • formule di geometria <p>Lingua italiana</p> <ul style="list-style-type: none"> • morfologia • domande sui complementi • lessico • regole ortografiche • lettere e sillabe <p>Geografia</p> <ul style="list-style-type: none"> • fiumi, laghi, monti.. • stati • capitali..... <p>Lingua straniera</p> <ul style="list-style-type: none"> • vocabolario <p>Musica</p> <ul style="list-style-type: none"> • notazione <p>Nota: le richieste possono essere anche più complesse, l'importante è che la risposta sia univoca.</p>

FLASH CARDS
Radici e parole derivate

Radici	Parole derivate
cart	Carta, cartolaio, cartella, cartone, cartolina
ferr	Ferro, ferrovia, ferroviere, ferramenta
libr	Libro, libreria, libraio
latt	Latte, lattaio, latteria, latticino, lattosio
bosc	Bosco, boscaglia, imboscato, imboscata
frutt	Frutta, fruttivendolo, frutteto, "Fruttolo"
port	Porta, portiere, portiera, portinaio, portantina, portale, sportello
bracc	Braccio, bracciale, braccialetto, bracciolo, bracci, braccia, bracciante
terr	Terra, terreno, terriccio, terremoto, terrestre, extraterrestre, interrare, atterraggio
past	Pasta, pasticceria, pastaio, pasticcere, pastificio
ombrell	Ombrello, ombrellone, ombrellaio, ombrellificio
cas	Casa, casalinga, casale
ghiacc	Ghiaccio, ghiacciolo, ghiacciaio, ghiacciaia
sed	Sedia, sedere, seduta, sedile
man	Mano, manufatto, manicure, amanuense, manomesso
ort	Orto, ortaggio, ortolano, ortofrutticolo
poll	Pollo, pollaio, pollame, pollivendolo, pollastrella
acq	Acqua, acquaio, acquario, acquazzone, acquarello, acquedotto
forn	Forno, fornaio, fornace, forneria
gel	Gelo, gelato, gelataio, gelone, gelare, sgelare, disgelo, gelatiera, gelateria
color	Colore, colorificio, colorare, colorante

dent	Dente, dentiera, dentista, dentifricio
sc	Sci, sciatore, sciolina, scivolare
zuccher	Zucchero, zuccherificio, zuccheriera, zuccherare
fior	Fiore, fiorire, fiorito, sfiorito, fioraia, fiorista, fioriera, floricoltura
sign	Signore, signora, signorilità, signorile, signoria, signorina
farin	Farina, infarinare, farinoso
stud	Studio, studiare, studente, studioso
fogl	Foglio, foglia, fogliame, sfogliare
dit	Dito, ditale
brac	Brace, braciere
carn	Carne, carnivoro, carnefice, carneficina
scatol	Scatola, scatolame, inscatolare
sal	Sale, saliera, salare, salina, salaria
fum	Fumo, fumoso, fumare, fumetto, fumaiolo
vel	Vela, velo, velista, veliero

VIAGGIO NEL NOME

II parte

Prefissi e suffissi

Obiettivi di apprendimento

- Risalire all'etimologia delle parole utilizzando prefissi e suffissi
- Arricchire il lessico

Struttura cooperativa

Flash cards

All.1

Grandezza del gruppo

13 coppie

Modalità di formazione delle coppie

Si procede tramite combinazioni casuali. Gli alunni sono invitati ad estrarre dei bigliettini su cui è segnata la parte di una parola composta . Al via i ragazzi si muovono per la classe alla ricerca della parte mancante. La coppia si forma con il ragazzo che, col suo bigliettino, può completare quella parola.

Esempi di parole composte da utilizzare:

extraterrestre, telefono, minigonna, supermercato, subacqueo, paninoteca, pianoforte, democrazia, calligrafia, termometro, neonato, politeista, monoteista

Abilità sociali

- Lodare e incoraggiare
- Offrire aiuto
- Chiedere aiuto
- Controllare che il compagno abbia capito
- Correggere senza offendere

Tempi Consegne e attività

20 minuti L'insegnante spiega l'obiettivo specifico da raggiungere e ricorda quale sarà l'abilità sociale su cui porre maggiore attenzione. Ogni coppia si siede in un banco assegnato dall'insegnante e riceve 10 flashcards compilate solo su un lato.

15 minuti Insieme i ragazzi leggono la parola sulla carta e la dividono nelle sue componenti
Poi, sul retro, scrivono il significato che il suffisso o il prefisso trasmette alla parola (si possono utilizzare sia la scheda contenente l'elenco dei suffissi e dei prefissi del libro di testo sia il vocabolario)
Compilano così tutte le carte ricevute.

Si stabilisce che la persona che aveva la prima parte della parola, durante la formazione delle coppie, sarà il "maestro" mentre l'altra sarà l' "allievo". In seguito s'invertiranno i ruoli.

15 minuti Il maestro mostra all'alunno una carta contenente una parola. L'alunno deve riuscire a scomporla e ad individuarne il significato.
Se l'alunno è in grado di rispondere, il maestro lo loda e gli dà la carta vinta.
Se l'alunno ha difficoltà, il maestro lo aiuta con qualche suggerimento. Se l'alunno ha ancora difficoltà a ricordare il significato, il maestro gli mostra la risposta sul retro e la carta torna nel mazzo per essere poi riutilizzata.

10 minuti Si invertono i ruoli

NB: le coppie che finiscono prima si scambiano le carte e proseguono con la stessa procedura

Verifica

10 minuti L'insegnante, utilizzando i bigliettini iniziali, chiama alcune coppie a caso e si fa consegnare le loro flashcards.
Chiede a un membro della coppia il significato di alcune parole.

Revisione

All.2

10 minuti Ciascun ragazzo scrive su un "post it" la risposta a queste domande:
Ti sei sentito incoraggiato e lodato?
Qual è l'incoraggiamento che ti ha fatto più piacere?

Verifica successiva

All.3

Verifica scritta individuale utilizzando altre parole.

PAROLE DA SCOMPORRE
Riportata sul fronte delleflah cards

Biblioteca	Binocolo	Bimotore
Antefatto	Antirughe	Biscotto
Decaffeinato	Espatriato	Extracomunitario
Inesatto	Maximulta	Multiproprietà
Posteriore	Postdatato	Premesso
Pregiudizio	Promemoria	Richiamare
Retrovisore	Semicerchio	Emiciclo
Subnormale	Trasportare	Vicepreside
Megafono	Automobile	Bicicletta
Fonologia	Fotografia	Megalomane
Megalopoli	Microscopio	Politeista
Poligono	Monoteista	Poligamo
Monogamo	Monografia	Biografia
Autobiografia	Telegrafo	Televisione
Telepatia	Calligrafia	Equivalente
Motocicletta	Quadrupede	Quadrimestre
Maxischermo	Claustrofobia	Geologia
Geografia	Agorafobia	Agopuntura
Disattento	Disgrazia	Equidistante
Equinozio	Ambivalente	Quadrangolare
Bipede	Infarinare	Bisnonno
Scontento	Scoraggiare	Infelice

Incoraggiare	Telescopio	Teleferica
Telecomunicazioni	Incapace	Geriatrics
Telecomando	Cinofilo	Geometria
Cinofilo	Microscopio	Centrifugo
Sonnifero	Ludoteca	Inquietudine
Sovraccaricare	Biologia	Monopattino
Monologo	Monopolio	Autodidatta
Monarchia	Teocrazia	Enoteca
Antropologo	Dispiacere	Disidratate
Sovrannaturale	Bisillabo	Anteriore
Fiammifero	Poliglotta	Ricominciare
Riaprire	Entrotterra	Frigorifero
Calorifero	Esportare	Importare
Antiorario	Amorale	Idraulico
Aeroporto	Megalite	Interdisciplinare
Internazionale	Interreligioso	Psicologia

Nota: per approfondire la competenza i mazzi di carte prodotti dalle varie coppie possono essere scambiati con quelli di altre coppie per continuare l'allenamento.

Esempi di post-it scritti dai ragazzi in risposta alla domanda posta in fase di revisione

Mi sono divertito molto perché il mio compagno mi diceva: "Ce la puoi fare. Forza!"

Mi sono sentito incoraggiato dal mio compagno che mi diceva sempre "Bravo!" e che mi faceva sentire bene anche quando non riuscivo a dire il significato delle parole.

In questa attività mi sono sentita incoraggiata quando mi dicevano: "Brava, hai fatto giusto!"

Il mio "maestro" mi ha incoraggiato e lodato e mi ha fatto piacere quando mi diceva: "Eccellente, sei bravissima!"

In questa attività mi sono sentita incoraggiata. Quando sbagliavo, sia io che la "maestra" ridevamo.

Io, nel gioco, mi sono sentito incoraggiato e sono contento di aver capito i suffissi e i prefissi.

Io mi sono sentita incoraggiata e ho lavorato con allegria. Ho avuto molti incoraggiamenti come: "Ci sei quasi, continua così,

Mi sono sentito incoraggiato. L'incoraggiamento migliore è stata la frase: "Ci sei quasi ...". Poi mi è bastato un sorriso.

Mi sono sentita molto incoraggiata perché la mia compagna mi ha aiutata. L'aiuto migliore è stato quando mi suggeriva e poi si complimentava con me:

VERIFICA

- **Scrivi accanto alle seguenti parole la loro etimologia**

Autobiografia
Antropofagia
Automa
Barometro
Beneficio
Cosmopolita
Eemicrania
Erbivoro
Esanime
Geoide
Idroterapico
Intercapedine
Megalopoli
Misanthropo
Monologo
Necropoli
Neofita
Nullatenente
Onnivoro
Psicologo

LA FIABA

I parte

Come è fatta una fiaba?

Obiettivo cognitivo:

- Individuare la struttura narrativa di una fiaba .

Abilità sociali:

- Saper chiedere e offrire aiuto

Struttura cooperativa

- Decisione per consulto di gruppo (Penne al centro) *All.1*
- Teste numerate insieme *All.2*

Grandezza dei gruppi

Gruppi di tre o quattro ragazzi predisposti dalle insegnanti.
I gruppi sono eterogenei.

Organizzazione spaziale della classe

Prima dell'inizio della lezione, le insegnanti predispongono 7 banchi con sopra un cartoncino a forma di cerchio di colore diverso per ciascun gruppo, con indicato i nomi dei suoi componenti. Al suono della campana i ragazzi entrano in classe e cercano tra i banchi il cerchio con il proprio nome.

Materiali

Testo fiaba "I sette corvi" di Lodovico Bechstein, da *Fiabe e antifiate*,
Bompiani per la scuola + scheda di analisi

Tempi**Consegne e attività**

10 minuti

Distribuzione, a ciascun membro del gruppo, del testo di una fiaba, con un unico questionario a risposte chiuse sulla struttura di quella fiaba.

Spiegazione del primo compito: lettura ad alta voce, da parte di ciascun membro del gruppo, di una parte della fiaba. Il testo della fiaba è stato precedentemente suddivisa dalle insegnanti in paragrafi.

20 minuti

Ogni gruppo compila il questionario con la struttura cooperativa “Decisione per consulto di gruppo” .

20 minuti

Ogni gruppo completa un percorso–schema che rappresenta la struttura narrativa di quella fiaba. *All.3*

Verifica

L’insegnante assegna a ciascun membro del gruppo un numero da uno a quattro, poi estrae a sorte un numero, ad esempio il 3.

L’alunno “3” del gruppo numero 1 deve dire la situazione iniziale della fiaba; l’alunno del gruppo numero 2, dirà chi è l’antagonista, e così via.

Consulto tra compagni di gruppo

All.1 e 2

Struttura	Descrizione	Funzioni Scolastiche
<p>Penne al centro</p>	<p>1. Organizzazione. L'insegnante consegna un elenco di domande al gruppo. Un gettone colorato è il segnale del ruolo di guida. Il ruolo è a rotazione. Il conduttore "guida" il gruppo rispetto alla prima domanda, dando i comandi.</p> <p>2. Giù le penne. Tutto il gruppo mette le penne in un contenitore: barattolo, portamatite, ...</p> <p>3. Discussione di gruppo. La guida legge la prima domanda e gli altri cercano la risposta con una discussione di gruppo. E' possibile consultare il materiale di lavoro (non è una verifica)</p> <p>4. Verificare l'accordo. La guida controlla che tutti i compagni abbiano capito, siano d'accordo sulla risposta, sappiano formularla a voce.</p> <p>5. Penne in mano. Al comando gli studenti prendono la loro penna e scrivono la risposta con le proprie parole. In questa fase non è possibile parlare con altri.</p> <p>6. Ruoli. Si procede con la seconda domanda. Il compagno alla sinistra riceve il gettone e diviene guida e conduce la nuova fase di lavoro. E così via fino ad esaurimento delle domande.</p> <p>7. Valutazione Le risposte individuali possono essere valutate dall'insegnante tramite correzione dei singoli elaborati o con chiamata casuale di un membro del gruppo ad illustrare le risposte date. Feedback al gruppo.</p>	<p>Rispondere a domande relative a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Informazioni esplicite ○ Informazioni implicite (inferenza e ragionamento) ○ Collegamento con altre informazioni/ testi/ esperienze <p>Discutere per giungere ad una definizione condivisa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Che cosa significa il termine "....."? ○ Come si potrebbe sintetizzare in una frase ... ?
<p>Abilità sociali coinvolte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rispettare il turno • Rispettare il ruolo • Ascoltare attentamente • Incoraggiare • Controllare la comprensione propria e altrui • Sostenere chi è in difficoltà • Integrare l'intervento di un compagno <p><i>Struttura per confrontarsi e supportarsi reciprocamente tra compagni di gruppo nell'elaborazione orale di risposte che saranno poi scritte individualmente (responsabilità individuale). Il frazionamento dell'attività in fasi favorisce un'interazione efficace e una riflessione di più alto livello. Senza il portamatite e il lavoro frazionato e strutturato per la discussione e lo scrivere, il lavoro di gruppo potrebbe degenerare in un dettato di basso livello dell'allievo più bravo al resto del gruppo.</i></p>		

Teste numerate insieme

Struttura	Descrizione	Funzioni Scolastiche
<p>Numbered heads together</p> <p>Abilità sociali coinvolte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare attivamente • Chiedere aiuto • Darsi aiuto • Incoraggiare • Lodare • ... <p>La struttura favorisce l’instaurarsi di una forte interdipendenza positiva, contrapposta a quella negativa che si può verificare in una interrogazione tradizionale (spero che il mio compagno sbagli così avrò la possibilità di poter rispondere).</p> <p>Ulteriori varianti per aumentare la partecipazione e velocizzare la procedura:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Risposte alla lavagna b. Pollice alzato/verso c. Lavagnette di gruppo d. Carte di risposta <p>In sostanza si richiede che la risposte dei gruppi siano simultanee, ad esempio in “Risposte alla lavagna”, se viene chiamato il numero 2, tutti i numeri 2 dei diversi gruppi vanno alla lavagna a scrivere contemporaneamente la risposta del proprio gruppo.</p>	<p>Struttura “veloce” per attivare le risorse di tutti i membri alla ricerca della soluzione o della risposta di cui ciascuno sarà però individualmente responsabile.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ogni membro del gruppo ha un numero: se i membri sono 4, ci sarà un numero 1, un 2, ... 2. L’insegnante dà una consegna o pone la domanda. Dà un limite di tempo. 3. Il gruppo “mette” le teste insieme per pensare e concordare la risposta. I membri si accertano l’uno l’altro che tutti sappiano rispondere. 4. L’insegnante chiama un numero per rispondere “rispondono i numeri 2” <p># Variante alla fase 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quando il gruppo è pronto fa un segnale all’insegnante. • L’insegnante si avvicina al gruppo, chiama un numero a caso e il numero chiamato deve illustrare la risposta o l’elaborato del gruppo. • Se la risposta è corretta e completa, l’insegnante si complimenta, diversamente chiederà ai membri del gruppo di rimettere le teste insieme per migliorare la risposta. <p># Variante “Tempo per pensare”: Prima di “mettere insieme le teste”, è dato un tempo per pensare individualmente e appuntarsi la propria idea.</p>	<p>Numerosissimi gli ambiti di applicazione. Esempi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre una soluzione ad un problema, anche linguistico • Concordare una rappresentazione grafica • Richiamare alla memoria informazioni recenti o pregresse • Fare ipotesi • Rispondere a domande • Spiegare un ragionamento • Allenarsi a memorizzare vocaboli e informazioni • Concordare una rappresentazione grafica •

STRUTTURA NARRATIVA DELLA FIABA
“I sette corvi”

1. Situazione iniziale

2. Antagonista

3. Cambiamento della situazione iniziale

4. Partenza dell'eroe

5. Fornitura del mezzo magico

6. Superamento della prova

Aiutante

7. Lieto fine

LA FIABA

II parte

Scriviamo una fiaba

Obiettivi cognitivi

- Produrre di una fiaba

Strutture cooperative

- Roundtable (foglio che gira) *All.1*
- Giro in galleria *All.2*

Abilità sociali

- Rispettare il proprio turno
- Condividere idee
- Incoraggiare

GRUPPI

La classe mantiene la disposizione dei banchi e la suddivisione in gruppi della lezione precedente.

I fase idee

Generazione delle

Tempi

Consegne e attività

20 minuti

Ogni gruppo riceve 5 fogli di colore diverso, uno per ogni elemento della fiaba (protagonista, antagonista, aiutante, ambiente, prove). Ogni alunno prende un foglio e, iniziando dal basso, scrive l'elemento richiesto. Poi piega il foglio e lo passa al compagno. Al termine del giro il gruppo trascrive tutte le idee su un foglio già diviso in 5 settori corrispondenti ai 5 elementi. *All.3*

30 minuti

Per integrare il proprio bagaglio d'idee tramite il confronto con il lavoro degli altri, i gruppi fanno il "Giro in galleria". Ogni alunno prende uno o due fogli colorati con il compito di raccogliere le idee degli altri gruppi. Al termine ogni gruppo procede al completamento del proprio foglio.

15 minuti

I gruppi si ricompongono e discutono sugli elementi da scegliere mettendo una crocetta su quello che vorrebbero inserire nella fiaba. In caso di disaccordo si procede per alzata di mano.

Al termine del lavoro ogni gruppo avrà individuato un protagonista, un antagonista, uno o due ambienti, una o due prove.

II fase

Stesura della fiaba

20 minuti

Il gruppo elabora una prima struttura della fiaba utilizzando una versione semplificata delle carte di Propp consegnate dall'insegnante nel giusto ordine. Ogni ragazzo ha un numero assegnato.

L'insegnante indica il numero che inizierà a ideare la storia.

L'alunno successivo pescherà la seconda carta e continuerà la storia dopo aver ripetuto ciò che ha detto il compagno precedente. Si continua così sino al termine delle carte.

Ogni ragazzo, a casa, scrive la propria storia.

III fase

Revisione in coppia

La classe è divisa in coppie formate precedentemente dalle insegnanti seguendo questi criteri: eterogeneità, un maschio una femmina, alunni che, nelle fasi precedenti, hanno lavorato in gruppi diversi. Ad ogni alunno è consegnata una lista di controllo con uno spazio per le osservazioni

Tempi

Consegne e attività

10 minuti

A legge la propria storia a **B**. **B** si complimenta col compagno e dice cosa gli è piaciuto in modo particolare della fiaba scritta da **A**. Poi s'invertono i ruoli.

10 minuti

I ragazzi si scambiano il testo e lo analizzano con l'aiuto delle domande della lista di controllo

15 minuti

Ciascun ragazzo lavora sul proprio foglio apportando le correzioni suggerite dal compagno

Viene consegnata all'insegnante la fiaba con la "lista di controllo" compilata e firmata dagli alunni che hanno lavorato in coppia.

Revisione individuale

Ciascun ragazzo scrive su un “post it” la risposta a queste domande:

Come mi sono sentito/a ?

Che cosa mi è piaciuto di più di questo lavoro?

Ti sembra che questo modo di lavorare contribuisca a migliorare il tuo modo di scrivere?

Esempi di post-it scritti dai ragazzi in risposta alle domande poste in fase di revisione

1. *Mi sono sentito bene*
2. *Mi è piaciuto dare consigli al mio compagno*
3. *Questo lavoro mi è servito a recuperare le cose che non so fare bene*

1. *Mi sono sentito bene con i compagni*
2. *Dell'attività svolta mi è piaciuto di più “Giro in galleria”*
3. *Sì, mi ha aiutato a scrivere meglio*

1. *Avevo paura a far leggere il mio lavoro ad un compagno perché temevo mi giudicasse*
2. *Mi è piaciuto lavorare a gruppi e scegliere il protagonista, l'antagonista, ...*
3. *Sì, abbastanza*

1. *Mi sono sentita bene*
2. *Mi è piaciuto leggere e commentare il testo*
3. *Sì, questo lavoro serve perché se si scrive tanto si può migliorare la scrittura.*

1. *Mi sono sentita aiutata*
2. *Mi è piaciuto lo scambio dei testi*
3. *Secondo me, questo modo di lavorare aiuta.*

Roundtable

All. 1

Struttura	Descrizione	Funzioni scolastiche
<p>Esercitazione scritta di gruppo con turni</p>	<p>E' una struttura semplice che può essere usata per introdurre una lezione. E' molto efficace per creare una positiva identità nel gruppo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'insegnante pone una questione, una domanda, un input che ha molteplici possibili risposte. Consegna un foglio al gruppo. 2. Ciascuno scrive una risposta e poi passa il foglio al compagno alla sinistra. Il foglio, quindi, ruota intorno al tavolo. 3. Si possono ipotizzare poi svariate forme di condivisione dei fogli di roundtable. 	<p>Roundtable ha moltissimi ambiti di utilizzo: in pratica, ogni volta che il quesito posto non richieda una risposta univoca.</p> <p>Ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • elencate tutti gli sport che conoscete • quali oggetti nella vostra casa non erano stati ancora inventati cinquant'anni fa?
<p>Abilità sociali coinvolte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rispettare il proprio turno • Condividere idee • Incoraggiare • <p><i>N.B. Può essere dato anche un tempo per l'esecuzione.</i></p>	<p style="text-align: center;">Varianti</p> <p>Quando le risposte sono prevedibilmente lunghe, per evitare tempi morti di attesa, vengono fatti girare contemporaneamente tanti fogli quanti sono i membri del gruppo. Naturalmente ogni foglio pone un quesito diverso. E' il roundtable simultaneo.</p> <p>Per evitare che ciò che ha scritto un alunno condizioni chi riceve successivamente il foglio, si può:</p> <ul style="list-style-type: none"> - scrivere la domanda in alto sul foglio - richiedere che la risposta venga scritta in fondo al foglio. Il foglio poi verrà ripiegato per coprire la risposta stessa. Chi riceve successivamente il foglio, può quindi leggere la domanda, ma non la precedente risposta. 	<p>Può essere usata in tutte le fasi di una lezione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • all'inizio per inventariare conoscenze pregresse; • in itinere per trovare soluzioni "divergenti" e raccogliere punti di vista, • in chiusura per porre domande di revisione o per fissare le acquisizioni: "Scrivete tutti i nomi di mammiferi della savana che vi ricordate"

Giro in galleria

All. 2

Struttura	Descrizione	Funzioni Scolastiche
<p data-bbox="282 373 456 405">Gallery tour</p> <hr/> <p data-bbox="228 449 578 480">Abilità sociali coinvolte</p> <ul data-bbox="207 522 597 730" style="list-style-type: none"> • muoversi nello spazio aula in modo ordinato • criticare aspetti del prodotto, ma non gli autori • complimentarsi • accettare le “critiche” <p data-bbox="207 909 581 1209"><i>La struttura permette una condivisione più attiva degli elaborati, diversamente da quanto avviene in una presentazione sequenziale dei lavori a tutto il gruppo classe. Tale modalità tradizionale non sostiene la motivazione e l'attenzione.</i></p>	<p data-bbox="613 373 984 541">Si tratta di una struttura utile per prendere visione degli elaborati dei gruppi e per darsi riscontri reciproci sul lavoro fatto.</p> <p data-bbox="776 548 841 579">Fasi</p> <ol data-bbox="623 621 1000 1759" style="list-style-type: none"> 1. I prodotti dei gruppi (cartelloni, tabelle, ...) dovrebbero essere affissi in punti diversi dell'aula come fossero dipinti o campioni di opere. Oppure potrebbero essere disposti sui tavoli dei vari gruppi. 2. I vari gruppi di alunni si muovono per la stanza per guardare, discutere, far riflessioni sugli elaborati. 3. Vicino al prodotto viene messo un foglio bianco per i feedback, così che ogni gruppo possa annotare le proprie osservazioni sul lavoro visionato: punti di forza, complimenti, suggerimenti per l'integrazione, ... 4. Al termine della fase di Gallery tour, ogni gruppo ritorna sul proprio lavoro, analizza i commenti degli altri gruppi ed eventualmente procede alla revisione/sistemazione/completamento del proprio lavoro. 	<ul data-bbox="1065 373 1377 646" style="list-style-type: none"> • Presentazione e socializzazione di qualsiasi tipo di elaborato prodotto nei gruppi: cartelloni, schemi, tabelle, produzioni grafiche e pittoriche, testi, ...

Esempio di risposte al roundtable - gruppo 1

Protagonista

Un nano buono
Una principessa
Un nobile cavaliere
Una mucca
Un rotolo di carta igienica
Il gufo della foresta
Una sirena
Un giovane comunista rosso di capelli
Una balena a quattro teste

Antagonista

Un nano cattivo
La sorellastra
Un mago pazzo
Un orco
Una strega rugosa
Hidra, un mostro a nove teste
Un robot
Sasuike

Ambiente

Un'isola sperduta
La foresta nera
Un labirinto
Fogne
Palude
Oceano
Genova
Scuola
Una grotta nella giungla

Aiutante

Un porcellino d'India
Uno gnomo
Un elfo
Una foca
Un cavalluccio marino di nome Pegaso
Un gatto
Kakasci
Un rospo parlante

Prove

Trovare una chiave
Uccidere il drago
Risolvere enigmi
Salto in lungo
Trovare una perla
Attraversare l'oceano
Tagliarsi una mano
Attraversare di notte il bosco

**1. SITUAZIONE INIZIALE E
PRESENTAZIONE DEL
PROTAGONISTA**

Descrivi la situazione iniziale e il protagonista.

**2. ROTTURA DELLA SITUAZIONE
INIZIALE**

La situazione cambia perché il protagonista riceve un divieto oppure parte,oppure disubbidisce.

3. ENTRA IN AZIONE L'ANTAGONISTA

Il protagonista si scontra con l'antagonista che lo mette in difficoltà.

4. ENTRA IN AZIONE L'AIUTANTE

L'aiutante fornisce al protagonista un mezzo magico o dei suggerimenti per superare le difficoltà.

**5. IL PROTAGONISTA SUPERA UNA O
PIU' PROVE**

Il protagonista segue le indicazioni dell'aiutante, supera la prova o le prove e sconfigge l'antagonista.

6. LIETO FINE

La storia si conclude con le nozze oppure con la ricchezza oppure con il raggiungimento della felicità.

SCRIVIAMO UNA FIABA**Lista di controllo****Prima parte: gli elementi della fiaba**

- | | |
|--|----|
| 1. E' stata descritta la situazione iniziale? | ☺☹ |
| 2. E' stato presentato il protagonista? | ☺☹ |
| 3. C'è un cambiamento rispetto alla situazione iniziale? | ☺☹ |
| 4. C'è un personaggio che danneggia il protagonista? | ☺☹ |
| 5. C'è un personaggio che aiuta il protagonista? | ☺☹ |
| 6. Il protagonista supera delle prove difficili? | ☺☹ |
| 7. La storia finisce bene per il protagonista? | ☺☹ |

Seconda parte: chiarezza e correttezza

- | | |
|---|----|
| 1. I fatti raccontati sono chiari? Si capisce bene cosa succede? | ☺☹ |
| 2. Capisci tutte le frasi che compongono la storia? | ☺☹ |
| 3. Inizia con <i>C'era una volta ... Tanto tempo fa ...</i> | ☺☹ |
| 4. Ci sono le parole di collegamento tra le frasi (<i>in seguito, allora, all'improvviso, poi, e così ...</i>)? | ☺☹ |
| 5. I nomi propri iniziano con la lettera maiuscola? | ☺☹ |
| 6. Dopo i punti ci sono le maiuscole? | ☺☹ |
| 7. Le parole sono scritte in modo corretto? | ☺☹ |

Firma

IL VIAGGIO DI LUCIA LA BIANCA

C'era una volta una foca di nome Lucia la Bianca. Lucia viveva con i suoi genitori, ma questi ultimi erano crudeli e la obbligavano a svolgere duri lavori quotidiani. Una sera la piccola foca, ascoltando la conversazione dei genitori, venne a sapere dell'esistenza di una città abbandonata di nome Atlantide.

Anche se stanca, Lucia decise di raggiungere la città. Durante il suo cammino incontrò Andromeda che le consigliò di passare per il territorio degli squali-balena che l'avrebbero accolta volentieri e le avrebbero regalato un'arma con cui sconfiggere qualsiasi creatura marina avesse ostacolato il suo viaggio. La foca decise di dare ascolto ad Andromeda e proseguì il suo cammino.

Dopo pochi chilometri Lucia incontrò un delfino al quale raccontò la sua storia. Il delfino, dopo aver ascoltato, disse: "Non devi dare ascolto ad Andromeda: è sempre stata una bugiarda. Prendi piuttosto quest'alga: ti ridarà la forza quando sarai stanca." Detto questo, se ne andò.

Lucia continuò per la sua strada. Dopo un po' arrivò nel territorio degli squali-balena. Si sentiva davvero stanca; allora si ricordò dell'alga che le aveva regalato il delfino, la mangiò e subito riprese le forze, così poté attraversare il territorio degli squali-balena velocemente.

Finalmente arrivò ad Atlantide e rimase meravigliata: vide infatti tanti animali che giocavano allegramente sotto gli occhi attenti dei genitori. Atlantide era una bellissima città sommersa da prati verdi di alghe e da una natura rigogliosa.

Qui Lucia trovò una casa accogliente e venne accolta benevolmente da tutti: da quel giorno condusse una vita felice e spensierata, non dovendo più faticare per svolgere lavori faticosi.

LA BALENA A QUATTRO TESTE E PEGASO

Al tempo degli dei, l'oceano era popolato da spaventosi mostri. Questi mostri erano governati da una malvagia di nome Hydra che li trattava tutti come schiavi. Inoltre, chi si metteva contro di lei moriva.

In un angolo remoto dell'oceano viveva una pacifica balena a quattro teste. Dall'aspetto sembrava forte e minacciosa, però non sapeva combattere.

Un giorno, quando sembrava che l'oceano volesse distruggere ogni forma di vita, da lontano, apparve Hydra. Era arrivata fin lì per uccidere la balena. Appena la vide, Hydra le si scagliò contro, mordendola.

Pegaso, un cavalluccio marino amico della balena, andò in suo soccorso donandole il suo corno che si moltiplicò mille volte conficcandosi su ognuna delle quattro teste della balena.

Ci fu un combattimento sanguinoso. Anche se Hydra era più forte, la balena riuscì a vincere e a tagliare la testa a Hydra, che morì.

Pegaso comunicò a tutti i mostri marini che finalmente erano liberi e che il nuovo re era gentile e pacifico. Questo re era la balena.

L'ENEIDE

Obiettivi di apprendimento

- Conoscere la struttura e le caratteristiche dei poemi epici.

Struttura cooperativa

- Decisione per consulto di gruppo - *Penne al centro*

Formazione dei gruppi

Gruppi di 3 o 4 ragazzi predisposti dalle insegnanti

Organizzazione dello spazio aula

Prima dell'inizio della lezione le insegnanti predispongono 7 banchi con sopra un foglio colorato a forma di figura geometrica (triangolo, quadrato, rettangolo, rombo, cerchio, trapezio, parallelogramma) su cui è scritto il nome dei ragazzi che costituiscono ciascun gruppo.

Un nome evidenziato indica chi assumerà, inizialmente, il ruolo di guida

Abilità sociali

- Rispettare il proprio turno e ruolo
- Ascoltare attivamente,
- Incoraggiare
- Controllare la comprensione propria e altrui

Materiali

Ciascun gruppo deve avere un contenitore per le penne e ogni ragazzo deve avere la propria penna ed il proprio quaderno di epica.

Ciascun gruppo ha a disposizione 3 piccoli post-it per le richieste di aiuto all'insegnante. Ogni qualvolta il gruppo richiede una consulenza all'insegnante, "paga" un post.-it.

Tempi

Consegne e attività

30 minuti

L'insegnante consegna un elenco di domande al gruppo
Il conduttore "guida" il gruppo dando i comandi rispetto alla prima domanda.

Quando comanda "*Giù le penne*", tutto il gruppo mette le penne nel contenitore collocato al centro. La guida legge la prima domanda e tutto il gruppo discute cercando la risposta e la miglior formulazione (è possibile consultare il materiale di lavoro). La guida controlla che tutti i compagni abbiano capito, siano d'accordo sulla risposta, sappiano formularla a voce. Al comando: "*Penne in mano*" gli studenti prendono la loro penna e scrivono la risposta con le proprie parole.

30 minuti

Si procede con la seconda domanda. Il compagno alla sinistra del conduttore diviene guida e conduce la nuova fase di lavoro. E così via, fino ad esaurimento delle domande.

Verifica

Le risposte individuali saranno valutate dall'insegnante con chiamata casuale di un membro di ciascun gruppo

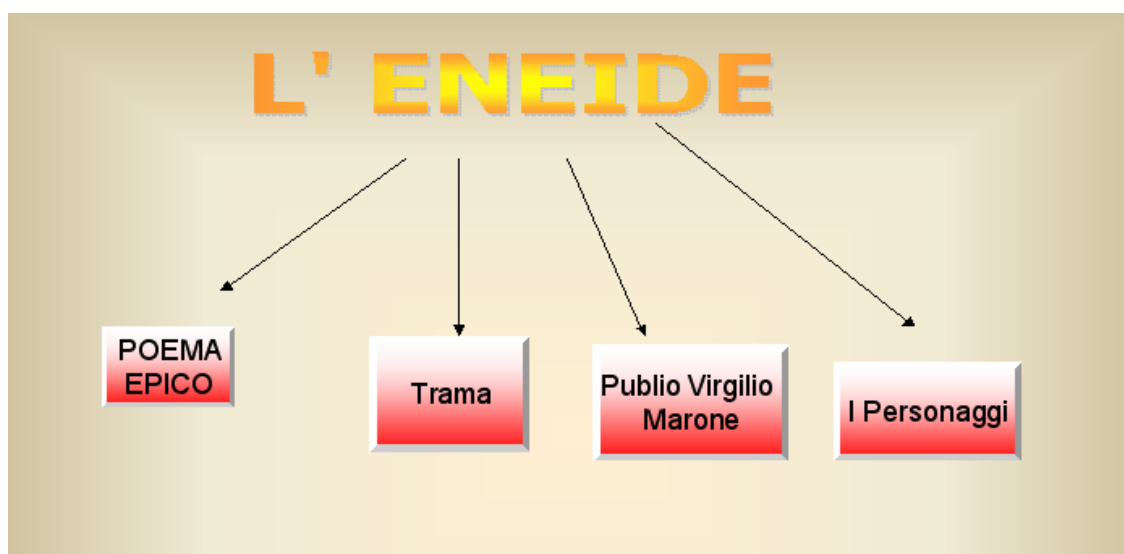
Revisione

20 minuti

Ogni alunno scrive su un "post it":

- *Due comportamenti che hanno aiutato il gruppo a funzionare bene*
- *Due comportamenti che si potrebbero mettere in atto per far funzionare meglio il gruppo*

Slides presentate dall'insegnante per introdurre l'argomento



LA TRAMA



L'Eneide è un poema epico celebrativo, formato da 12 libri

L'Eneide narra la storia di Enea, figlio di Anchise e della dea Venere, che dopo la distruzione della città di Troia fugge con il padre e il figlio Iulio-Ascanio, viaggiando per mare alla ricerca di una terra in cui fondare una nuova città, così come il Fato ha stabilito. Dopo 7 anni dopo un naufragio, approdano sulle coste libiche, dove li accoglie la regina **Didone**, che sta costruendo la città di **Cartagine**. Enea racconta a **Didone** la sua storia. La regina si innamora di Enea, ma Giove ricorda all'eroe che ha una missione, nea decide allora di ripartire e **Didone** disperata si uccide. Enea giunge nell'isola di **Trinacria** dove muore il padre, poi naviga verso **Cuma** per chiedere consiglio alla **Sibilla**, che lo accompagna nel regno dei morti per trarre oracoli sul suo destino. Qui incontra **Didone** e poi il padre Anchise che gli predice il suo futuro, narrandogli la grandezza della città di Roma che verrà fondata dai suoi discendenti. Enea giunge alle foci del fiume Tevere e riconosce la terra promessagli dal destino e descritta dagli oracoli. Mandando un'ambasciata al re del luogo **Latino** che è ben disponibile verso di lui, ma **Giunone**, nemica di tutti i troiani, suscita contro Enea l'ostilità di **Turno** re dei **Rutuli** e promesso sposo alla figlia del re Latino **Lavinia**. Durante una battuta di caccia Ascanio uccide una cerva, che sarà il pretesto per dichiarare guerra. Enea decide di cercare alleati e li trova nel greco **Evandro** e in suo figlio **Pallante** che hanno fondato un piccolo regno sul Tevere, nei luoghi dove verrà fondata la città di Roma. **Venere** intanto fa preparare a **Vulcano** armi per Ascanio. **La guerra** divampa, Turno attacca le navi troiane, che per un prodigio si trasformano in ninfe benefiche, poi assedia l'accampamento troiano. Due giovani troiani **Eurialo e Niso** tentano di avvertire Enea dell'assedio, ma vengono sorpresi e uccisi. Dopo violenti scontri i troiani conquistano la città del re Latino e Turno viene ucciso in duello da Enea.

Il viaggio **immagini**

Publio Virgilio Marone



VIRGILIO E AUGUSTO

Virgilio era nato ad Andes, vicino Mantova nel 70 a.C. da una famiglia di piccolo proprietari terrieri. Aveva già composto due poemi: le Bucoliche e le Georgiche in cui canta il mondo della natura. Verso il 30 a.C. venne scelto da Augusto e dal suo Consigliere Mecenate a cui era legato da un rapporto di stima e di amicizia, di comporre un'opera in cui venissero esaltati i valori della civiltà romana. Egli accetta di comporre il poema epico e celebrativo perché apprezza l'operato di Augusto e crede nelle sue capacità di assicurare la pace universale e duratura.

VIRGILIO E OMERO

Nel comporre l'Eneide Virgilio prende spunto sicuramente dai modelli omerici: il pellegrinare di Enea per i mari, la lotta sostenuta dai troiani al loro arrivo. Il legame però si ferma qui, perché l'opera di Virgilio trae ispirazione da sentimenti diversi e da altre convinzioni. Particolarmente significativa è la figura di Enea, diverso dagli eroi dell'Iliade e dell'Odissea. In Enea non vi è curiosità, sete di conoscenza, esaltazione nell'affermare la propria intelligenza. L'eroe di Virgilio è più malinconico e pensoso, staccato dalle passioni, interamente assorbito dal proprio compito di portare a termine una missione voluta dal destino. La sua virtù specifica è la pietas: un sentimento che per i Romani significa devozione religiosa, rispetto per la famiglia e degli antenati, tolleranza e umanità per i deboli e i vinti.

DISEGNO POLITICO DI AUGUSTO

Nel I secolo a.C. a Roma Ottaviano Augusto ha posto fine alle guerre civili e rafforzato il rispetto per alcuni valori tradizionali, consolidato il suo potere assumendo il titolo di Imperatore. Il suo disegno politico grandioso ha bisogno dell'appoggio da parte del mondo della cultura. L'imperatore deve apparire l'uomo voluto dal destino, discendente da una famiglia valoriosa.

La città di Roma doveva riscattare le sue umili e oscure origini, e riaffermare le virtù fondamentali: l'attaccamento alla famiglia e alla patria, e un elevato senso del proprio dovere.

Un'ANTICA LEGGENDA

Nell'affrontare la narrazione Virgilio prende spunto da una leggenda preesistente che vuole Roma fondata dai discendenti della nobile civiltà troiana. E il figlio dell'eroe troiano, Iulio, sarà il capostipite della famiglia Giulia.

POEMA EPICO

I Poemi epici raccontano un patrimonio collettivo di fatti storici e leggende, d'impresе straordinarie di eroi e personaggi soprannaturali.

Essi rispecchiano i valori della civiltà in cui sono nati e offrono informazioni sulla vita quotidiana e le usanze dei popoli antichi.

I temi fondamentali da cui si sviluppano sono: L'eroe che lotta per affermare tutti i valori ritenuti positivi. Egli ha il dovere di combattere, mostrando disprezzo per la viltà, fedeltà alla patria, e vendicare i compagni caduti in duello. La guerra sciagura imposta dalla volontà misteriosa del fato a cui gli uomini non possono sottrarsi. Il viaggio rappresenta insieme l'ansia di conoscere che spesso è sopraffatta dalla paura dell'ignoto. Con il viaggio si trova inoltre l'affermazione dell'ospitalità, valore sacro e fondamentale.

Il linguaggio epico ha uno stile particolare, con un abbondante uso di:

Epiteti aggettivi riferiti ai vari personaggi (Divino, Astuto...)

Patronimi appellativi derivati dal nome del padre

Similitudini paragoni che stabiliscono un confronto fra immagini o situazioni che hanno caratteristiche simili.

Metafore è una tecnica più immediata del paragone (parole di miele, capelli d'oro)

Personificazione quando si attribuisce a una cosa inanimata o astratta un'azione o una qualità che sono proprie di un essere vivente (Il sole si sveglia, la luna sale.)

Descrizioni particolareggiate i paesaggi vengono descritti con una grande ricchezza di particolari.

Formule ripetitive quando il narratore utilizza le stesse parole per descrivere eventi di uno stesso tipo



i Personaggi

Enea

Protagonista del poema, è l'eroe incaricato dal Fato di portare in salvo i Troiani superstiti per trovare una nuova patria al di là del mare. È rispettosissimo di tutti i valori tradizionali, consapevole dell'importante missione affidatagli dal destino. Il suo senso della pietas lo porta a odiare la guerra, anche se le vicissitudini a cui va incontro lo costringono a scontri sanguinosi con diversi nemici.

Anchise

È il vecchio padre di Enea, da lui portato in salvo durante l'incendio della città. Saggio e prodigo di consigli, muore nel corso del viaggio verso la nuova patria.

Iulo o Ascanio

Figlio giovinetto di Enea, è destinato a succedergli. Da lui discenderà la stirpe romana.

Didone

È uno dei personaggi più riusciti del poema. Regina di Cartagine, dà ospitalità a Enea e se ne innamora, ricambiata. Ma la missione assegnata dal Fato a Enea gli impone di ripartire. Disperata, Didone si uccide.

Come già nei poemi omerici, compaiono un po' tutte le divinità, le quali svolgono sovente un ruolo di primo piano.

Nel poema hanno un particolare risalto **Venere (Afrodite)**, madre di Enea, sempre pronta a soccorrere il figlio

Giunone (Era), acerrima nemica di tutti i Troiani, che perseguiterà con ogni mezzo a lei possibile la spedizione guidata dall'eroe.





il viaggio di Enea



<p>Il racconto della fine di Troia</p> 	<p>La fuga di Enea</p> 	<p>L'incontro con Andromaca</p> 	<p>La discesa agli inferi</p> 	
<p>Durante un banchetto in onore degli ospiti, Enea racconta la fine di Troia: dopo dieci anni di inutili combattimenti, i Greci riescono a vincere i Troiani con l'inganno.</p>	<p>Enea mette in salvo suo padre Anchise e il figlioletto Iulo, quindi con pochi superstiti inizia le sue peregrinazioni alla ricerca della nuova patria a lui destinata dal Fato.</p>	<p>Dopo ch'è giunge in Epiro, dove ha luogo un commovente incontro con Andromaca, che ormai vive del ricordo del marito Ettore e del piccolo Astianatte, ucciso durante la devastazione di Troia.</p>	<p>Approdato a Cuma, Enea consulta la Sibilla che lo guida negli Inferi, dove l'ombra del padre Anchise gli svela la missione assegnatagli dal Fato: dare origine alla stirpe romana, che dominerà il mondo. Anchise gli mostra anche i suoi discendenti: Romolo e i membri della gens Iulia.</p>	
<p>L'inganno del cavallo</p> 	<p>L'arrivo in Tracia e l'incontro con Polidoro</p> 	<p>Anchise muore</p> 	<p>L'ospitalità del re Latino</p> 	
<p>Fingono di ripartire per la Grecia, abbandonando sulla spiaggia davanti a Troia un enorme cavallo di legno che, all'apparenza, sembra un'offerta agli dei, mentre in realtà contiene nel proprio ventre vuoto un gruppetto di guerrieri greci.</p>	<p>La prima terra toccata è la Tracia, dove Enea, staccando un ramoscello per accendere il fuoco, vede colare del sangue da un cespuglio. Esterrefatto per quanto è avvenuto, sente una voce che gli dice di essere Polidoro, figlio di Priamo, mandato in quella terra per un'ambasciata, ma ucciso a tradimento dall'avidore Polimestore e successivamente trasformato in pianta per volere degli dei.</p>	<p>Si riprende la navigazione, ma, giunti in Sicilia, i Troiani vengono colpiti dalla morte di Anchise, vecchio e stremato dalle peregrinazioni. Lasciano la Sicilia e poco dopo una tempesta li spinge sulle coste dell'Africa, presso Cartagine. Qui termina il racconto di Enea.</p>	<p>Arrivato presso le foci del Tevere, che riconosce come la terra destinatagli, Enea ottiene ospitalità dal re Latino, che gli concede in sposa la figlia Lavinia. Ma Giunone istiga contro Enea la madre di Lavinia, Amata, e Turno, re dei Rutuli, a cui era stata promessa la giovane.</p>	
<p>Lacoonte</p> 	<p>Nuova fuga di Enea</p> 	<p>Didone si innamora</p> 	<p>La guerra tra Enea e Turno</p> 	
<p>Il cavallo è trascinato entro le mura della città, nonostante l'opposizione del sacerdote Lacoonte che sospetta l'inganno, e che per questo viene soffocato insieme ai suoi figli da due giganteschi serpenti inviati dagli dei avversari ai Troiani.</p>	<p>Enea decide perciò di fuggire da quella terra piena di insidie. Crede quindi di riconoscere in Creta la terra assegnatagli come nuova patria dal destino, ma in sogno gli viene ordinato di proseguire il viaggio.</p>	<p>In seguito al racconto, Didone è mossa dapprima da un senso di pietà e di amicizia verso Enea; poi si innamora dell'eroe troiano, che ricambia il suo sentimento.</p>	<p>Scoppia la guerra fra Enea, Turno e i rispettivi alleati. Si susseguono duelli, episodi eroici, interventi divini: le navi troiane incendiate da Turno si trasformano in ninfe marine, Euriale e Niso, giovinetti troiani mandati ad avvisare Enea dell'assedio di Turno all'accampamento troiano, indugiano nel fare strage di nemici addormentati e alla fine vengono uccisi; Enea uccide il giovane Lauso e il suo crudele padre Mesenzio, che dinanzi alla morte del figlio comprende la malvagità della propria vita. Turno, incurante del destino che sente a sé contrario, sfida Enea e nel duello finale viene ucciso.</p>	
<p>La distruzione di Troia</p> 	<p>Le Arpie</p> 	<p>Giove ordina a Enea di ripartire</p> 	<p>La pace</p> 	
<p>Durante la notte, i guerrieri nascosti nel cavallo aprono ai loro compagni le porte della città, che viene così distrutta e incendiata.</p>	<p>L'eroe, con i suoi compagni, finisce quindi nell'isola delle Arpie, mostri con il corpo di acciaio e la testa di donna, che predicano sciagure al suo popolo.</p>	<p>L'amore dei due è troncato da Giove, che per mezzo del suo messaggero Mercurio ricorda all'eroe la missione assegnatagli dal Fato e gli ordina di partire.</p>	<p>La pace torna nel Lazio con il matrimonio fra Enea e Lavinia, da cui discenderà Romolo, futuro fondatore di Roma.</p>	
		<p>Didone muore: odio eterno tra Cartagine e Roma</p> 		
		<p>Enea ubbidisce e abbandona Didone: mentre le vele troiane si allontanano, la regina, disperata, si uccide, dopo aver giurato eterna inimicizia tra Cartagine e la città che sarà fondata dai discendenti di Enea. Giunto nuovamente in Sicilia, Enea lascia nell'isola una parte dei Troiani, ormai stanchi del lungo viaggio.</p>		

DOMANDE PER ...

“Penne al centro”

1. Che cos'è il poema epico?
2. Quali sono i temi ricorrenti nel poema epico?
3. Quali le caratteristiche del linguaggio?
4. L'autore dell'Eneide (note biografiche, in massimo 5 righe)
5. Qual è la trama?
6. Quali i personaggi ?
7. Quali sono le differenze tra Achille, Ulisse ed Enea?

LA PAROLA ALLE INSEGNANTI

Lo scorso anno scolastico abbiamo avviato un approccio cooperativo alle attività di insegnamento e di apprendimento nella nostra classe prima.

Ora siamo in seconda.

Non ci sono alunni isolati: i ragazzi si sentono gruppo classe.

Il lavoro cooperativo ha avuto effetti positivi e sono molto migliorati i comportamenti relazioni di N. e D.

N. – che proviene da un'altra cultura - ora si relaziona con tutti, anche con le femmine che inizialmente rifiutava. E' migliorato l'impegno nello studio, la partecipazione e la disponibilità ad intervenire.

D. – alunno diversamente abile con problemi di scarsa concentrazione e di rifiuto delle attività scolastiche – ha superato la situazione di disagio. Un tempo chiedeva in continuazione di uscire dall'aula, ora non più.

Anche il protagonismo e l'atteggiamento polemico di A. si sono ridimensionati.

Certamente sono aumentati in tutti il senso di responsabilità, l'autonomia e la capacità di organizzarsi all'interno del gruppo: ora sono i ragazzi a distribuirsi i ruoli!

Certamente c'è un grosso lavoro di preparazione da parte nostra, ma ne vale la pena.

15 dicembre 2008