

**RELAZIONE FINALE**  
**PROGETTO: POESIE E IMMAGINI DI GUERRA**  
**Classe E\_8 Albina Arpaia**

Il progetto nasce dallo scopo di avvicinare gli studenti al genere poetico attraverso metodologie didattiche innovative che comprendessero l'uso della LIM e della multimedialità.

**Finalità**

- **Avvicinare gli studenti al genere poetico attraverso le Nuove Tecnologie.**
- Riconoscere come concetti e sentimenti simili possano essere espressi attraverso codici diversi
- Produrre un artefatto sinestetico in PowerPoint sul tema della guerra contenente un testo poetico (scelto tra quelli proposti dall'insegnante), una o più immagini tratte da internet commentate e/o corredate da didascalie, una colonna sonora scelta tra una serie di proposte dell'insegnante.

**Obiettivi di apprendimento disciplinari:**

- Riconoscere alcuni fondamentali elementi del testo poetico (versi, rime, strofe)
- Riconoscere alcune delle principali figure retoriche di suono (onomatopea, allitterazione), di significato (similitudine, metafora, metonimia, sinestesia, ossimoro, iperbole) e sintattiche (anafora, anastrofe, chiasmo, climax)
- Parafrasare un testo poetico
- Individuare le parole-chiave
- Riconoscere come concetti e sentimenti simili possano essere espressi attraverso codici diversi (verbali e non verbali).

**Obiettivi educativi trasversali:**

- Rafforzamento della motivazione all'apprendimento
- Edutainment: apprendere divertendosi
- Potenziamento della collaborazione e dell'abitudine a lavorare in gruppo
- Sviluppo di competenze informatiche (uso di PPT e ricerche su internet)

Si è dunque avviata una riflessione sul testo poetico come veicolo di emozioni, e **si è visto come concetti e sentimenti simili possano essere espressi attraverso codici diversi. Si è scelto di trattare il tema della guerra attraverso l'analisi di testi del Novecento in programma (G. Ungaretti: *San Martino del Carso, Soldati, Veglia*, P. Levi : *Se questo è un uomo*) e ci si è soffermati sul linguaggio delle immagini e sulle suggestioni della musica.**



Il progetto ha coinvolto 15 studenti di una classe II, guidati dall'insegnante di Lettere, e si è svolto in aula multimediale durante le ore curricolari di materie letterarie. L'aula era dotata di 10 postazioni pc connesse alla rete. Sono state dedicate al progetto tre ore a settimana per tutto il primo trimestre (ottobre-dicembre) per un totale di 33 ore. Oltre alla dotazione hardware descritta è stato necessario installare un software di videoscrittura e di creazione di presentazioni, nonché assicurare la connessione alla rete internet. I testi sono stati tratti dal libro di testo in uso. Si è lavorato esclusivamente in classe.

#### **PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO:**

1. Sicuramente i ragazzi si sono sentiti attratti dalle nuove tecnologie, lo stare in aula multimediale era per loro più simile al giocare che allo studiare. Si è così realizzato l'**edutainment** = apprendere divertendosi.
2. Lavorando sui testi e sulle immagini è stato possibile rendere chiaro come come concetti e sentimenti simili possano essere espressi attraverso codici diversi.
3. Essendo il linguaggio iconico e musicale più vicino alle modalità di apprendimento dei ragazzi è stata facilitata anche l'analisi dei testi.

#### **PUNTI DI DEBOLEZZA DEL PROGETTO:**

I punti di debolezza sono per così dire "esterni" al progetto e riguardano le difficoltà incontrate talvolta nell'usufruire dell'aula multimediale.

Il progetto ha impostato una modalità di approccio al genere poetico che sarà parte integrante del futuro svolgimento del programma, non a caso gli allievi hanno scelto di analizzare con le stesse metodologie anche un testo (*Alla Sera* di U.Foscolo) che non era parte integrante del progetto stesso.

Gli allievi, inoltre, hanno acquisito modalità operative trasferibili anche in altri ambiti (ricerca di immagini, creazione di presentazioni), e hanno potenziato l'attitudine al lavoro di gruppo.

Fondamentale per l'attuazione del progetto sono state le abilità e le competenze acquisite nel modulo Power Point, funzioni avanzate, in cui sono state apprese le funzionalità del programma utili in ambito didattico e da cui è venuta ispirazione per l'esecuzione del presente lavoro.

**Classe E\_8**

**Albina Arpaia**

