Progetto “Viaggi sui generis”(classi quarte e quinte)

DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI GENERALI
Il progetto intende promuovere un approfondimento dei generi letterari studiati a scuola, utilizzando un approccio ludico e interattivo, che consenta ai ragazzi di scoprire storie e confrontarsi con narrazioni diverse, spaziando con leggerezza dalla letteratura classica a quella contemporanea, attraverso una “mappa turistica” nella quale potranno convivere i luoghi letterari più disparati. Lo strumento della mappa, che accompagna e orienta il percorso di letture, concretizza l’idea del viaggio di scoperta, e dà la possibilità ulteriore di poter scegliere il percorso da seguire e i luoghi da visitare.

DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI SPECIFICI
• Avvicinare i ragazzi alla conoscenza dei generi letterari, proponendo un “format” coinvolgente che li stimoli ad una scoperta personale. • Avviare un confronto con i docenti per modellare un percorso che (rimanendo comunque variegato) si focalizzi su uno o più generi specifici, in conformità col programma scolastico che stanno svolgendo e con le proposte già progettate. • Promuovere un laboratorio ispirato al percorso svolto, dando vita ad elaborati frutto dell’inventiva, della fantasia, del confronto di idee personali all’interno del gruppo di lavoro. • Attivare, annidata nella “visita” ai luoghi sulla mappa, un’ampia esplorazione bibliografica che riproponga in maniera insolita i vecchi classici e porti alla scoperta delle più interessanti proposte di narrativa contemporanea.

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÁ PROPOSTE E DELL'APPROCCIO METODOLOGICO SEGUITO

SINTESI DEL PROGETTO

Una panoramica spericolata sui diversi generi letterari, seguendo una mappa "turistica" zeppa di luoghi avvincenti da rintracciare nella letteratura di tutti i tempi. Un percorso per addentrarsi nelle storie, seminando le proprie impronte e contaminando sentieri diversi, fino ad arrivare ad idearne di nuovi, dando sfogo a creatività ed invenzione di gruppo.

DESCRIZIONE

il percorso si prefigura come un viaggio alla scoperta di generi letterari diversi (dal giallo all'horror, dal fantasy alla poesia etc.). I ragazzi, come veri e propri turisti, seguiranno una mappa dove sono segnalati luoghi letterari celebri e meno celebri, ispirati anche ai luoghi più tipici che si possono rintracciare nelle città. Potremo così sostare, per esempio, nel "Bar sotto il mare" per poi cenare alla famosa "Osteria del Gambero Rosso". Potremo fare un giro sulla baleniera Pequod con la possibilità di osservare da vicino la grande balena bianca Moby Dick …O magari scegliere un avvincente giro turistico sulla barchetta di Caronte, alla ricerca di qualche anima dannata…

METODOLOGIA E STRUMENTI

La mappa, consegnata ai partecipanti e integrata da materiali multimediali, sarà un modo coinvolgente per spaziare in storie diverse, interpretate con letture ad alta voce sempre interattive e mai di tipo "frontale". Il percorso sarà scelto all'inizio dell'incontro, concordando possibili itinerari insieme ai ragazzi. L'"escursione" potrà, quindi, concentrarsi su zone misteriose, teatri di enigmi da risolvere; condurci in luoghi da brivido o farci esplorare "attrazioni" veramente esilaranti.

LABORATORIO

Dopo la visita turistica, i ragazzi, divisi in gruppi, potranno cimentarsi nell'invenzione di un loro luogo, di una tappa personale da inserire nella mappa, scegliendo d'ispirarsi ad uno specifico genere letterario. Tramite l'approccio ludico a un mondo immaginario, i ragazzi saranno stimolati a produrre elaborati dove la libertà creativa e la condivisione di idee all'interno del gruppo andranno ad integrarsi anche con spunti di vissuto personale.

Il percorso si adatta a tutto il triennio della scuola secondaria di primo grado. Come segnalato negli obiettivi, è possibile concordare per ogni classe una selezione di alcune letture mirate su uno o più generi specifici tra quelli proposti (e quindi privilegiare alcuni luoghi letterari nella mappa).

DESCRIZIONE DEI RISULTATI ATTESI
• Rendere i partecipanti fruitori non-passivi delle storie narrate, liberi di intraprendere i vari percorsi letterari durante il gioco, ma soprattutto di inventare nuovi luoghi letterari e tappe. • Avvicinare i partecipanti ai libri e ai generi letterari in maniera ludica e libera da schemi. • Grazie alla presentazione di una ricca e variegata bibliografia, stimolare i ragazzi alla frequentazione della biblioteca comunale, purtroppo molto penalizzata da questo lungo periodo di pandemia.

Firenze, 7/07/2022

Firma

il Presidente
Margherita Micali

Allibratori - A.p.s. Onlus
Via Pisana, 489 - 50143 FIRENZE
P. IVA 05350440482 - C.F. 94103880483
www.associazioneallibratori.net
allibratori@yahoo.it