

IL MONDO DI PLAUTO

Lingua e cultura latina

Prof.ssa Silvia Marchi

Liceo Marzolla Leo Simone Durano (Brindisi) Dirigente Scolastico Prof.ssa Carmen Taurino
Alunni della 2D – Liceo Classico, indirizzo Quadriennale
a.s. 2021/22
Link del progetto: https://drive.google.com/file/d/1rr76zMICcD093E-67Gm2TDBcNF7eaOV/view?usp=sharing https://sites.google.com/marzollaleosimonedurano.it/impariamoillatino/home

Introduzione

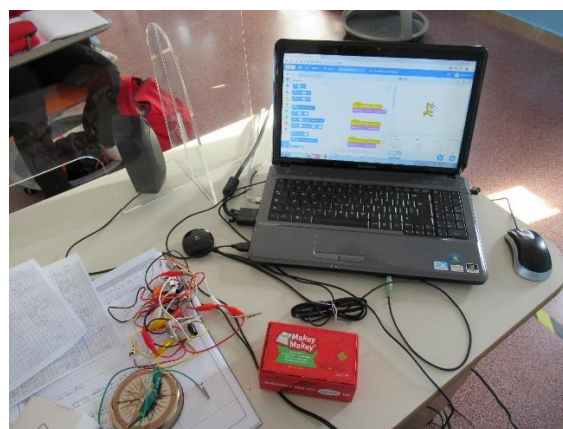
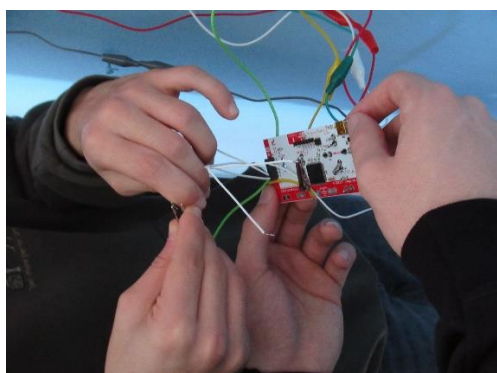
Coding e latino, un binomio possibile

Nella scuola sviluppare il pensiero computazionale degli alunni significa favorire una didattica che vede lo studente protagonista del processo di costruzione delle conoscenze, al centro nella maturazione di competenze trasversali, spendibili nei diversi ambiti disciplinari. Non sembra dunque singolare accostare al pensiero computazionale la didattica delle lingue classiche che hanno molto in comune con algoritmi e procedure, con osservazione, analisi e sintesi dei dati, con il bisogno atavico dell'uomo di raccontare se stessi e il mondo intorno a sé. Insegnare latino e greco oggi significa accettare la sfida della contemporaneità, utilizzare gli strumenti che la tecnologia mette a disposizione e che consentono di aumentare la percezione del passato e di renderne evidenti le indissolubili connessioni con il presente. Non c'è regola di sintassi che non sia legata ad una procedura di riconoscimento, decodifica e ricodifica del testo; non c'è autore nel panorama letterario dell'antico che sia slegato dall'evoluzione del processo storico e dalla complessità dei dati di contesto (archeologia, geografia, scienza, filosofia); non c'è autore che non ci parli di fatti, pensieri, miti dell'immaginario che attraverso un apprendimento creativo non possano risultare eternamente attuali.

Descrizione dell'attività

Il mondo di Plauto

L'attività ha coinvolto gli alunni della Seconda D del Liceo Classico "B. Marzolla" di Brindisi. Si tratta di una classe dell'indirizzo quadriennale, in cui l'avvio del percorso di Letteratura latina comincia già in seconda. Nell'affrontare lo studio del teatro arcaico, si è proposto agli alunni di realizzare un pannello interattivo con il supporto del kit Makey Makey. Parlando di Plauto, allora, sono stati selezionati sei nuclei tematici: la biografia dell'autore, le principali commedie, le caratteristiche del teatro plautino, i suoi rapporti con il teatro greco, i personaggi delle



commedie, il metateatro. Gli alunni, divisi in gruppi, ciascuno dotato di postazione informatica, hanno svolto un lavoro di ricerca e di sintesi dei contenuti, tendendo presente il libro di testo, anche nell'apparato digitale, ed i materiali forniti dalla docente nella classe virtuale. Tutti i documenti (testi, foto, disegni degli alunni) sono stati assemblati utilizzando un'applicazione di desktop publishing a scelta degli alunni e sono diventati delle piccole bacheche che poi hanno trovato collocazione sul pannello di classe. È stata inoltre richiesta ai ragazzi un'attività di scrittura creativa: ogni gruppo, in aggiunta all'apparato testuale meramente compilativo, doveva elaborare un testo in cui a parlare di sé fosse stato lo stesso Plauto in persona. Dopo la preparazione del supporto, con l'applicazione del filo di rame e dei bottoni metallici che consentono il collegamento del pannello al kit Makey Makey, sono state registrate le tracce audio in cui il personaggio Plauto parlava per bocca dei ragazzi. Sono stati anche registrati passi tratti dalle commedie, letti a più voci, in traduzione italiana ed in latino. Tutte le tracce

sono state corrette e rielaborate con sottofondo musicale, grazie al software di editing audio Audacity. È stato poi programmato il codice su Scratch, necessario per programmare Makey Makey. Alla fine, l'attività di restituzione in classe con il collegamento del pannello al kit ha permesso agli alunni di condividere insieme l'esperienza svolta ed il risultato finale. Tutta l'attività è stata documentata in itinere e sintetizzata in un video realizzato dalla docente che è stato pubblicato sul sito della classe "Impariamo il latino", a cura della docente e in cui sono condivisi con gli alunni materiali utili a supporto della didattica.

In sintesi, si riportano di seguito le fasi di lavoro del progetto:

- Suddivisione della classe in gruppi di lavoro, attribuzione del tema da approfondire a ciascun gruppo, assegnazione del compito da svolgere agli alunni.
- Ricerca e selezione dei contenuti significativi a partire dal libro di testo (anche nell'espansione multimediale) e dai materiali forniti dal docente.
- Stesura ed impaginazione di testi, tabelle e foto; realizzazione a casa di disegni; consegna degli elaborati nella classe virtuale.
- Preparazione del supporto cartaceo: applicazione del filo di rame; plastificazione; inserimento dei bottoni metallici.
- Registrazione ed elaborazione delle tracce audio.
- Programmazione del codice su Scratch; stesura dello schema da inserire nel pannello.
- Restituzione in classe; realizzazione del video a cura della docente, pubblicazione sul sito della classe "Impariamo il latino".

Metodologia

L'aspetto motivazionale

Nello svolgimento del percorso didattico la docente si è proposta di impostare l'attività sul coinvolgimento attivo e partecipativo degli studenti, mirando a far leva sulla motivazione e sull'entusiasmo, ma senza rinunciare al rigore e all'imprescindibile obiettivo di una solida preparazione. A una fase preliminare, introduttiva al percorso, in cui l'autore è stato presentato agli alunni secondo una modalità tradizionale, si è passati ad utilizzare la metodologia attiva dell'apprendimento per progetto (Project Based Learning), a cui sono stati affiancati:

- il cooperative learning
- la ricerca-azione
- lo storytelling
- il coding
- il learning by doing

Risultati

Per finire

Alla fine delle attività, gli alunni, lavorando in gruppo, hanno imparato gli argomenti proposti investigando nel passato, selezionando le fonti, elaborando i dati raccolti, immergendosi nella situazione studiata, riscrivendo i contenuti come se la *persona loquens* fosse Plauto, hanno sviluppato il pensiero computazionale. Tutti gli alunni sono stati coinvolti ed hanno potuto

prendere parte al lavoro attingendo alla propria creatività, la classe è diventata un laboratorio in cui progettare e sperimentare, ognuno ha contribuito con il suo apporto personale.

Le metodologie didattiche di cui si è parlato, infatti, non sono vuote parole d'ordine imposte dalla necessità e dalla moda di esibire un approccio didattico al passo con i tempi, ma opportunità formative concrete e strade educative che l'insegnamento delle discipline classiche dimostra di poter percorrere in modo del tutto agevole, per nulla forzato, con un'osmosi fra nuovo e antico che sorprende solo gli ingenui, in verità.

Riferimenti

1. [Didattica digitale: la nuova offerta formativa - La ricerca \(loescher.it\)](#)
2. [2019_1_04_Bralia \(rivistabricks.it\)](#)
3. [Coding@Scuola – Indire](#)
4. [Insegnare le Discipline Classiche con Metodologie Innovative: come? - Design Didattico](#)
5. [\(99+\) Del pensiero computazionale applicato alla didattica delle lingue classiche | Nadia Ambrosetti - Academia.edu](#)

Keywords: Makey Makey; storytelling; coding