



Viaggio nell'antica Roma con LeMilleunaMappa

Attività per la scuola secondaria di primo grado, a cura di Antonella Botti

Il progetto ha l'obiettivo di stimolare nei ragazzi competenze multiple: storiche, linguistiche e narrative, ma anche geografiche, sociali, critiche e riflessive.

Attraverso una mappa narrativa e illustrata del viaggio di Enea, i docenti possono proporre attività coinvolgenti, inclusive e interdisciplinari, adatte a diversi stili di apprendimento.

COMPETENZE LINGUISTICO-NARRATIVE, SOCIALI E CRITICO-RIFLESSIVE

1. Ricostruzione del viaggio di Enea

Esempio pratico: Role playing

Attività: *Sulle rotte di Enea: parlano i personaggi*

Obiettivo: rivivere le tappe del viaggio dal punto di vista dei protagonisti, per comprendere scelte, emozioni e conflitti.

Modalità: gli studenti, divisi in gruppi, ricevono una tappa con materiali di supporto. Preparano una breve scena dialogata interpretando i personaggi (Enea, Didone, Turno...). Le rappresentazioni sono intervallate da brevi interventi del docente-narratore per ricostruire il percorso complessivo.

2. Lettura guidata con attività di rielaborazione

Comprensione profonda e personale del testo tramite diari di bordo, podcast, drammatizzazioni.

Esempio pratico: MLTV – Making Learning and Thinking Visible

Attività: *Galleria del pensiero – Il viaggio dentro Enea*

Obiettivo: far emergere emozioni e pensieri dell'eroe.

Modalità: gruppi di studenti scrivono su grandi fogli: *Cosa pensava? Cosa sentiva? Cosa temeva? Cosa sognava?* Ogni gruppo espone la propria "nuvola del pensiero" e la confronta con le altre.

3. Approfondimento sui personaggi

Analisi di un personaggio: citazioni, tratti, motivazioni, alleanze e conflitti.

Esempio pratico: WRW e role playing

Attività: *Il punto di vista dell'altro*

Obiettivo: sviluppare empatia e lettura profonda.

Modalità: a coppie, uno studente scrive cosa pensa un personaggio (es. Didone), l'altro cosa prova. Condivisione e confronto: *che differenza c'è tra pensiero e sentimento?*

COMPETENZE STORICHE E GEOGRAFICHE

1. Esplorazione geografica e toponomastica

Esempio pratico: UDL – Universal Design for Learning

Attività: *Luoghi che raccontano: viaggio tra mito, mappa e memoria*

Obiettivo: comprendere come i luoghi si carichino di significati mitici, culturali e personali.

Modalità: ogni studente sceglie un luogo e crea un "itinerario di senso" che leghi:

- la tappa mitica dell'Eneide,
- il toponimo e paesaggio reale,
- un luogo personale significativo.

Output: guida turistica, cartolina illustrata, audio-racconto, collage narrativo.



CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Il progetto si presta a collegamenti con:

- **Geografia:** paesaggi e toponomastica;
- **Educazione civica:** fondazione e propaganda, il mito del leader, il rapporto individuo/potere;
- **Arte e musica:** reinterpretazioni visive e sonore del mito;
- **Tecnologia:** creazione di podcast, mappe digitali, contenuti multimediali

***ANTONELLA BOTTI** è insegnante e specialista di lettura. Si occupa di libri, scrittura e biblioteche sia in ambito professionale che personale attraverso laboratori, pubblicazioni, incontri di formazione e lavoro quotidiano in classe e a casa. Nasce nel Cilento, ma il destino la porta a Genova tra i ragazzi a parlare di storie. Il suo primo romanzo per Giralangolo è Sciamadda (2023).*