



MEDEA SUM

GUIDA PER GLI INSEGNANTI

PARTE 1 – IL PROGETTO

PARTE 2 – RISULTATI DI APPRENDIMENTO

PARTE 3 – WORKSHOP DIDATTICI

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Numero

2024-2-FR01-KA210-SCH-000295678

del

progetto:



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

MEDEA
SUM



GUIDA DIDATTICA PER I LABORATORI

PARTE 1

IL PROGETTO

CONTESTO

Questo kit didattico è stato sviluppato nell'ambito del progetto europeo *Medea Sum*, un programma educativo collaborativo che combina letteratura, teatro ed educazione alla cittadinanza.

Il progetto adotta un approccio attivo e interdisciplinare per rendere i grandi miti accessibili e rilevanti per il mondo di oggi. Attraverso la complessa figura di Medea – al tempo stesso donna, straniera, maga, madre e criminale – gli studenti sono invitati a esplorare questioni fondamentali: giustizia, potere, responsabilità e norme sociali.

Al centro del percorso, un processo fittizio funge da filo conduttore. Gli studenti indagano, analizzano le testimonianze, costruiscono argomentazioni e assumono ruoli diversi per discutere collettivamente. Questo gioco di ruolo permette loro di andare oltre una lettura passiva dei testi antichi: li interpretano, li mettono in discussione e li collegano a questioni contemporanee.

Il kit offre una serie di risorse pratiche a sostegno di questo approccio: citazioni e testimonianze dei personaggi, materiali investigativi, idee didattiche e attività. Il suo obiettivo è aiutare gli insegnanti a condurre laboratori che favoriscano l'espressione orale e scritta, il pensiero critico, la creatività e la cooperazione.

Più in generale, il progetto cerca di offrire agli studenti un approccio vivace alla cultura classica, considerandola un mezzo per comprendere il mondo di oggi e interagire con esso in modo consapevole.



Cofinanziato
dall'Unione europea



GUIDA DIDATTICA PER I LABORATORI

OBIETTIVI GENERALI

Attraverso questa iniziativa, miriamo a:

- Promuovere un approccio **interdisciplinare** tra letteratura, storia, filosofia e arti.
- Incoraggiare gli studenti ad adottare **prospettive** diverse e a discutere concetti complessi come la giustizia, la colpa, la responsabilità e la condizione delle donne.
- Sviluppare **competenze europee chiave**: comunicazione, pensiero critico, collaborazione e creatività.

CONSIGLI D'USO

Il kit didattico è destinato a studenti di età compresa tra i 15 e i 18 anni. È stato progettato per integrarsi facilmente in vari contesti educativi, adattandosi a diversi livelli e materie.

Il programma proposto è organizzato in 8-10 sessioni della durata compresa tra 1 e 1,5 ore, più una sessione finale di presentazione. Questa sessione finale consente di presentare il lavoro degli studenti, attraverso un gioco di ruolo che ricostruisce il processo o una qualsiasi altra forma di presentazione di gruppo.

Il programma è volutamente flessibile. Gli insegnanti possono adattare il numero di sessioni, la loro durata o le attività in base alle loro esigenze, al livello degli studenti e agli obiettivi didattici previsti.

Tutte le risorse sono disponibili online sulla piattaforma del progetto, tramite una libreria di documenti scaricabili:

 **[Link al sito web e alla libreria di documenti scaricabili]**

Queste risorse sono messe a disposizione gratuitamente per uso didattico non commerciale, sotto licenza Creative Commons (CC BY-NC-SA). Possono essere utilizzate, adattate e condivise, a condizione che venga citata la fonte e che vengano mantenute le stesse condizioni di distribuzione.



**Cofinanziato
dall'Unione europea**



GUIDA DIDATTICA PER I LABORATORI

PARTE 2

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

COMPETENZE MIRATE

Il kit attinge a diverse aree di competenza, in linea con il programma scolastico.

Per quanto riguarda la lingua e la letteratura, sviluppa la lettura analitica, la comprensione di prospettive diverse e la capacità di produrre testi scritti che siano al tempo stesso creativi e ben argomentati.

Nell'educazione civica, incoraggia gli alunni a riflettere su concetti complessi quali la giustizia, la colpa e la responsabilità, sia individuale che collettiva.

Anche **l'espressione orale** e teatrale riveste un ruolo centrale. Gli alunni sono incoraggiati a prendere la parola, a difendere una posizione, a calarsi in ruoli e a partecipare a dibattiti.

Infine, il programma promuove lo sviluppo delle **competenze sociali**, in particolare la cooperazione, l'ascolto attivo, l'empatia e la capacità di accettare opinioni diverse.



Cofinanziato
dall'Unione europea



GUIDA DIDATTICA PER I LABORATORI

RISULTATI ATTESI

Al termine della serie di laboratori, gli alunni realizzano una presentazione finale, che può assumere varie forme: **un processo simulato, un monologo, un dialogo, una breve rappresentazione teatrale o persino un podcast**. Questa presentazione serve a mettere in mostra ciò che hanno imparato e a sottolineare il coinvolgimento dei gruppi.

Inoltre, redigono **un dossier di indagine**, sotto forma di quaderno o documento strutturato, che raccoglie gli elementi analizzati nel corso delle sessioni.

Infine, gli alunni sono in grado di individuare diverse prospettive sulla stessa situazione, comprenderle e presentare argomentazioni ben strutturate a loro favore.

VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

La valutazione proposta in questo toolkit si basa su un approccio formativo, progressivo e partecipativo.

Ha lo scopo sia di misurare l'apprendimento degli alunni sia di sostenere la loro riflessione durante tutto il progetto.

Perché valutare?

La valutazione aiuta a mettere in luce i risultati dell'apprendimento che spesso sono difficili da misurare oggettivamente in un contesto tradizionale: la capacità di argomentare una tesi, cooperare, cambiare prospettiva o partecipare a un dibattito. Fornisce inoltre agli insegnanti punti di riferimento concreti per adattare le attività e riconoscere i progressi degli alunni.



Cofinanziato
dall'Unione europea



GUIDA DIDATTICA PER I LABORATORI

Cosa si può valutare?

Si possono osservare diversi aspetti:

Comprensione e analisi: la capacità di comprendere le questioni in gioco nel mito di Medea e di identificare fatti, punti di vista e argomenti.

Pensiero critico: la capacità di mettere in discussione una situazione, di qualificare un giudizio e di attingere a prove concrete per formarsi un'opinione.

Espressione orale e scritta: chiarezza dell'argomentazione, qualità della presentazione, organizzazione delle idee.

Impegno e partecipazione: coinvolgimento nelle attività, capacità di lavorare in gruppo, di ascoltare e rispettare gli altri.

Creatività e senso di appartenenza: capacità di appropriarsi del progetto attraverso lavori originali (prove, drammatizzazioni, podcast, ecc.).

Come valutare?

Il kit di strumenti offre diverse risorse complementari da utilizzare nelle diverse fasi del progetto:

All'inizio, un questionario per gli insegnanti aiuta a identificare le conoscenze pregresse, le esigenze specifiche e il contesto della classe.

Al termine del progetto, i questionari per alunni e insegnanti aiutano a raccogliere un feedback strutturato sull'apprendimento, l'impegno e la pertinenza delle attività.

Durante tutto il progetto, l'osservazione degli alunni (partecipazione, interazioni, progressi) è uno strumento di valutazione fondamentale.



Cofinanziato
dall'Unione europea



GUIDA DIDATTICA PER I LABORATORI

Una valutazione riflessiva e accessibile: “la mano”

Inoltre, è possibile proporre agli alunni un’attività semplice e visiva: la valutazione “la mano”. Ogni dito corrisponde a una domanda:

- Cosa mi è piaciuto
- Una parola per introdurre l’argomento
- Cosa non mi è piaciuto / una difficoltà che ho incontrato
- Cosa mi è sembrato mancasse / cosa mi sarebbe piaciuto
- Cosa ho imparato

Questo formato incoraggia l'espressione personale, anche per gli alunni in maggiore difficoltà. Consente di raccogliere feedback qualitativi di facile analisi, sviluppando al contempo la capacità degli alunni di riflettere sulla propria esperienza.

Come si può integrare la valutazione?

La valutazione può essere integrata in modo flessibile:

- attraverso l'**autovalutazione** (gli studenti analizzano il proprio lavoro),
- attraverso la **valutazione tra pari** (feedback tra gruppi),
- **attraverso la valutazione dell'insegnante**, basata su criteri semplici (partecipazione, ragionamento, cooperazione).

Può assumere la forma di una presentazione orale, scritta o creativa, in linea con lo spirito del progetto.





GUIDA DIDATTICA PER I LABORATORI

PARTE 3

LABORATORI DIDATTICI

I laboratori didattici su Medea attingono alle risorse del kit di strumenti *Medea Sum*, progettato per supportare gli insegnanti nella realizzazione di piani didattici flessibili e attivi. Tutti i contenuti sono disponibili online sul sito web del progetto e possono essere scaricati, adattati e stampati liberamente in base alle esigenze della classe. Questa flessibilità consente agli insegnanti di adattare i materiali in base ai propri obiettivi didattici, ai livelli degli studenti e ai contesti di apprendimento.

CONTENUTI DEL TOOLKIT

Il kit di strumenti *Medea Sum* offre una serie di risorse supplementari pensate per coinvolgere gli studenti in un'indagine sul processo a Medea.

Oltre **alla guida didattica**, il kit si apre con una **lettera del giudice** che invita gli studenti a riesaminare il caso e a interrogarsi sulle responsabilità. Questa lettera è fittizia e incoraggia gli studenti a partecipare al "gioco": l'obiettivo è aiutare il giudice a riaprire il fascicolo di un caso che lo tormenta, attingendo alle prove che ha raccolto.

Il cuore del toolkit è costituito da una banca dati di «**materiali**» di vario genere: estratti da testi di Pierre Corneille, Euripide e Seneca, riproduzioni di dipinti, brani tratti da leggi e frammenti di film. I testi letterari sono disponibili nelle lingue originali (francese, latino, greco) e nelle traduzioni (francese, inglese, italiano), con l'indicazione se si tratta di versioni libere da diritti d'autore o di traduzioni automatiche.

Il toolkit include inoltre:

- **profili dei personaggi da completare** (identità, ruolo nel caso, zone d'ombra)
- **quaderni di indagine** organizzati per temi per guidare l'analisi.



Cofinanziato
dall'Unione europea



GUIDA DIDATTICA PER I LABORATORI

Infine, **articoli di stampa fittizi** possono essere utilizzati come extra opzionale per arricchire lo scenario e ampliare la gamma di prospettive sul processo.

STRUTTURA DEL WORKSHOP

La struttura del workshop descritta di seguito è un **approccio didattico suggerito**. È stata progettata per guidare gli insegnanti passo dopo passo, ma rimane del tutto flessibile.

Gli insegnanti sono liberi di adattare il kit di strumenti, selezionare determinati elementi o personalizzare i contenuti in base al contesto della loro classe, al tempo a disposizione e agli obiettivi prefissati.

Ogni sessione include:

- un obiettivo didattico,
- una descrizione della procedura,
- le risorse correlate da utilizzare (lettera del giudice, schede dei personaggi, prove, modello di dichiarazione dei testimoni, ecc.).



Cofinanziato
dall'Unione europea



GUIDA DIDATTICA PER I LABORATORI

SESSIONE 1

LA RIAPERTURA DEL PROCESSO

Obiettivo:

Questa prima sessione permette ai partecipanti di:

- farsi un'idea dell'indagine e comprendere il contesto del processo,
- stabilire il quadro di riferimento per l'indagine,
- stimolare la curiosità degli alunni.
-

Organizzazione:

Gli alunni vengono divisi in gruppi di 4-5 persone.

Procedura:

Ogni gruppo riceve una lettera del giudice. In questo documento, il giudice esprime i propri dubbi e presenta le prove iniziali raccolte nel caso Medea. Egli pone una domanda chiave:

“Sappiamo davvero tutto sulla colpevolezza di Medea?”

Sulla base di questa lettera, agli alunni viene chiesto di:

- identificare gli aspetti della situazione giuridica che comprendono,
- formulare ipotesi riguardo alle accuse mosse contro Medea,
- individuare le zone d'ombra e le questioni irrisolte.

Risorse correlate:

1 - La lettera del giudice

2 - Accesso al fascicolo dell'indagine, che include:

- le prove
- percorsi tematici (quaderni di indagine) collegati alle prove.



**Cofinanziato
dall'Unione europea**



GUIDA DIDATTICA PER I LABORATORI

Possibili adattamenti:

Il programma può essere adattato in base alle esigenze:

- offrire un unico percorso tematico per l'intera classe,
- assegnare un percorso diverso a ciascun gruppo,
- oppure fornire l'accesso a tutti gli estratti per un lavoro più indipendente e approfondito.

Risultati di apprendimento al termine della sessione:

- comprensione delle questioni in gioco nel processo,
- ipotesi iniziali riguardo alla colpevolezza di Medea,
- identificazione delle questioni da approfondire nel resto dell'indagine.



Cofinanziato
dall'Unione europea



GUIDA DIDATTICA PER I LABORATORI

SESSIONE 2

GLI ALTRI PERSONAGGI IN GIOCO

Obiettivo:

Esplorare le prospettive dei personaggi secondari. Lo scopo è quello di dedicare un'ora all'esame del mito di Medea attraverso la lente di un singolo personaggio.

Ogni gruppo riceve **una scheda del personaggio (chiave)** contenente dettagli biografici, estratti da fonti storiche o letterarie e alcuni indizi sul suo ruolo nella storia.

Questi personaggi aiutano a ripercorrere la vita di Medea, i suoi pensieri e le sue azioni.

Personaggi suggeriti:

Eete, Giasone, Pelia, Creonte, Creusa, Egeo, Circe, la Nutrice, il Messaggero, il Coro, i Figli, Cleone, Polluce.

È anche possibile includere gli autori come personaggi da interpretare: Corneille, Euripide, Seneca.

Gli studenti devono:

- determinare ciò che il personaggio sa o non sa,
- identificarne la posizione: testimone dell'accusa, testimone della difesa, neutrale o ambiguo,
- individuare gli elementi nelle fonti storiche che sostengono la loro testimonianza.

Documenti correlati:

Schede dei personaggi.

Gli studenti scrivono la testimonianza utilizzando le domande fornite nel modello "profilo del personaggio".



Cofinanziato
dall'Unione europea



GUIDA DIDATTICA PER I LABORATORI

Risultati di apprendimento alla fine della sessione

- Comprensione del mito attraverso gli occhi di un personaggio chiave.
- Un breve riassunto delle argomentazioni chiave che questo personaggio avrebbe potuto presentare al processo di Medea.
- Capacità di “mettersi nei panni del personaggio” per un breve momento durante la prossima sessione di interviste.



Cofinanziato
dall'Unione europea



GUIDA DIDATTICA PER I LABORATORI

SESSIONE 3

PREPARAZIONE DELLE DOMANDE

Obiettivo:

Prepararsi al confronto tra i personaggi.

Parte 1:

Ogni gruppo legge/recita la testimonianza del proprio personaggio, preparata nella Sessione 2

Gli altri gruppi devono:

- analizzare le nuove informazioni disponibili,
- aggiornare il profilo/la storia del proprio personaggio sulla base di queste informazioni

Parte 2:

I gruppi si preparano per la prossima sessione (interrogatorio)

Devono:

- formulare da 2 a 3 domande chiave che desiderano porre a uno o più altri personaggi durante l'incontro (ad es. motivazioni, contraddizioni, possibili alleanze),
- anticipare le risposte che verranno date al proprio personaggio
- riflettere su come ottenere nuovi indizi.

Questa sessione sviluppa le capacità di argomentazione e di preparazione orale.



Cofinanziato
dall'Unione europea



GUIDA DIDATTICA PER I LABORATORI

Risultati attesi alla fine della sessione

- Gli alunni hanno ascoltato tutte le testimonianze dei personaggi chiave scritte dai gruppi.
- Hanno pianificato le domande che desiderano porre loro nella prossima sessione
- Hanno anticipato le domande che potrebbero essere poste al loro personaggio.



Cofinanziato
dall'Unione europea



GUIDA DIDATTICA PER I LABORATORI

SESSIONE 4

DOMANDE / SPEED DATING

Obiettivo:

Confrontare le testimonianze e mettere a confronto le diverse versioni.

Organizzazione:

Procedura:

Ogni gruppo/personaggio “sale sul palco”.

Gli altri gruppi, a turno, pongono tutte le domande che desiderano per portare avanti la loro indagine e affinare la comprensione del caso.

Ogni scambio dura circa 5-7 minuti.

Questi scambi aiutano a rivelare contraddizioni e alleanze e a costruire il fascicolo investigativo di ciascun gruppo.

Risultati attesi alla fine della sessione

- Hanno “interpretato” il proprio personaggio e hanno risposto alle domande.
- Confrontano i possibili punti di vista e argomentano a favore del proprio personaggio.



Cofinanziato
dall'Unione europea



GUIDA DIDATTICA PER I LABORATORI

SESSIONE 5

SCEGLIERE LA FORMA DEL VERDETTO

Obiettivo:

Decidere collettivamente come presentare la risposta alla domanda:

“Medea è colpevole, ma di cosa?”

Ogni gruppo sceglie **la forma narrativa e i ruoli** che desidera assegnare nella propria produzione finale. Ad esempio:

1. Una rievocazione del processo (teatrale o orale)

- Gli alunni rievocano il processo con un giudice, un avvocato difensore, un pubblico ministero e dei testimoni.
- Obiettivo: presentare diversi punti di vista e giungere a un verdetto collettivo (colpevole di un reato specifico, di un'offesa morale, di un errore, ecc.).

2. Il verdetto con commento (in forma di dialogo o da più prospettive)

- Gli studenti scelgono uno o più personaggi (ad esempio Medea, Giasone, la balia, Creusa, ecc.) e scrivono una **discussione** in cui ciascuno esprime la propria opinione sulla colpevolezza di Medea.
- La scena può assumere la forma di un **dialogo drammatico**, di una **tavola rotonda** o di un **dibattito fittizio**.

3. La voce di Medea (monologo introspettivo)

- Gli studenti scrivono un **monologo interiore** di Medea rivolto al giudice o ai posteri.
- In esso, Medea riconosce (o nega) la propria colpa, cerca di giustificarsi o mette in discussione la giustizia umana.



Cofinanziato
dall'Unione europea



GUIDA DIDATTICA PER I LABORATORI

4. Il giudizio dei posteri (processo simbolico o poetico)

- Il verdetto non viene emesso dai protagonisti della storia, ma da **nuovi giudici o da posteri**, o anche da **altri studenti** che assistono al processo.
- Questa forma permette di collegare il mito al presente: cosa avremmo giudicato oggi?

La scelta della forma dipende dal profilo degli allievi, dal tempo a disposizione e dalle competenze che si desidera sviluppare (scrittura, espressione orale, creatività, espressione teatrale, ecc.).





GUIDA DIDATTICA PER I LABORATORI

SESSIONI DALLA 6 ALLA 9

PREPARAZIONE DEL VERDETTO FINALE

Obiettivo: ideare, scrivere e finalizzare la produzione finale.

Ogni gruppo:

- scrive la propria sceneggiatura o il testo finale,
- prepara la presentazione, la messa in scena o i supporti visivi (a seconda del formato scelto),
- prova o perfeziona la presentazione.



Cofinanziato
dall'Unione europea



GUIDA DIDATTICA PER I LABORATORI

SESSIONE 10

PRESENTAZIONE FINALE

Obiettivo: Condividere e discutere le conclusioni dei gruppi.

Ogni gruppo presenta il proprio lavoro (da 5 a 10 minuti). Gli altri alunni possono porre domande, esprimere le proprie reazioni o confrontare i risultati. La sessione si conclude con una discussione di gruppo incentrata sulle seguenti domande:

- Cosa abbiamo imparato su Medea?
- Cosa ci dice questo processo sulla giustizia, sulla colpa o sulla condizione delle donne?

La sessione può concludersi con un momento di discussione riflessiva o con una votazione simbolica sul verdetto di Medea.



Cofinanziato
dall'Unione europea



GUIDA DIDATTICA PER I LABORATORI

POSSIBILI APPROFONDIMENTI

Diversi approfondimenti possono arricchire e approfondire il programma didattico. È possibile ampliare il lavoro per includere altre figure mitologiche femminili come Antigone, Cassandra o Fedra, al fine di confrontare le loro storie di vita, le loro scelte e i giudizi emessi su di loro in base ai contesti storici e culturali.

L'organizzazione di processi incrociati, che riuniscano diversi miti o epoche diverse, contribuirebbe inoltre a mettere in evidenza i punti di convergenza e divergenza nei sistemi di valori e nelle rappresentazioni sociali. Infine, la produzione di versioni digitali o dramatizzate dei verdetti — sotto forma di video, podcast o mostre virtuali — offrirebbe una varietà di formati di presentazione, promuovendo sia il coinvolgimento degli studenti con i contenuti sia la loro diffusione a un pubblico più ampio.



