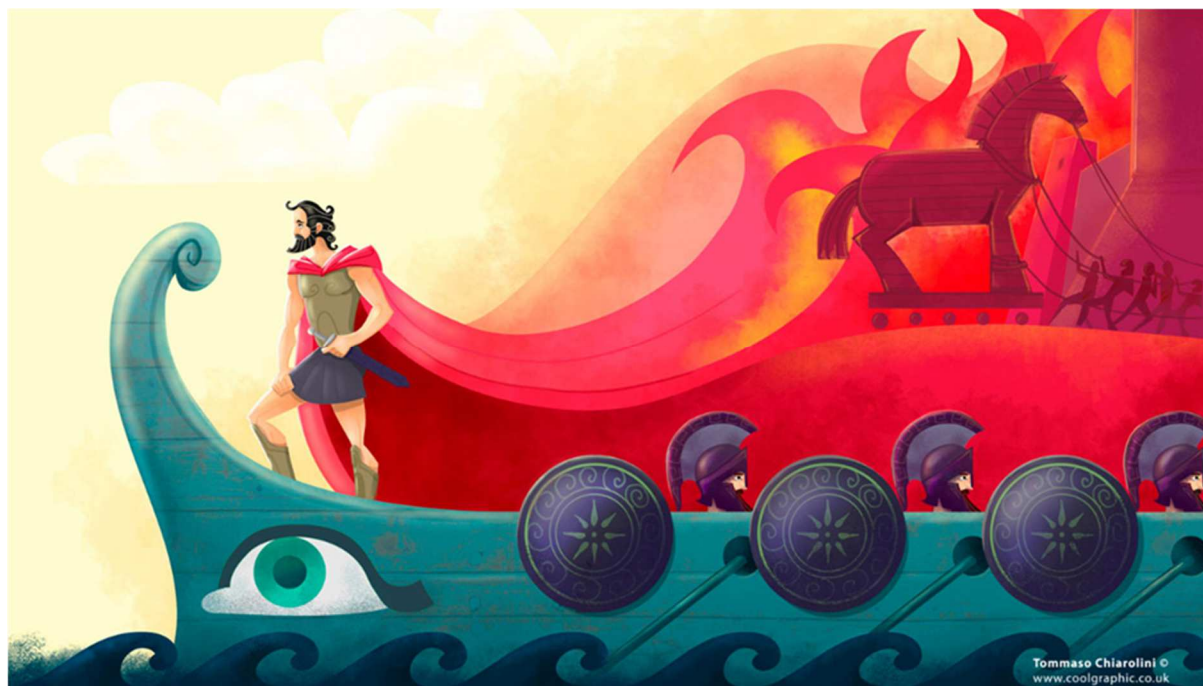


ULISSE: C'È SEMPRE SPERANZA PER CHI NON SMETTE DI INSEGUIRLA



Il percorso formativo di quest'anno scolastico ha come punto fondamentale la speranza.

“La speranza è un dono e un compito per ogni cristiano. È un dono perché è Dio che ce la offre. Sperare, infatti, non è un mero atto di ottimismo, come quando a volte auspichiamo di superare un esame all'università («Speriamo di farcela») oppure ci auguriamo bel tempo per la gita fuoriporta in una domenica di primavera («Speriamo faccia bel tempo»). No, sperare è attendere qualcosa che ci è già stato donato: la salvezza nell'amore eterno e infinito di Dio. Quell'amore, quella salvezza che danno sapore al nostro vivere e che costituiscono il cardine su cui il mondo rimane in piedi, nonostante tutte le malvagità e le nefandezze causate dai nostri peccati di uomini e di donne. Sperare, dunque, è accogliere questo regalo che Dio ogni giorno ci offre. Sperare è assaporare la meraviglia di essere amati, cercati, desiderati da un Dio che non si è rintanato nei suoi cieli impenetrabili ma si è fatto carne e sangue, storia e giorni, per condividere la nostra sorte”.

Dalla prefazione di Papa Francesco del libro "La speranza è una luce nella notte"

Il percorso formativo “Scuola: laboratorio di speranza” si concentra sulla formazione di giovani studenti e mira a integrare le materie di studio con una formazione più ampia sull'umano, le sfide ambientali e il dialogo interculturale.

Di tutte le storie l'Odissea di Omero è quella più esemplificativa, infatti può essere considerata la fonte diretta delle favole che hanno attraversato la nostra cultura e l'infanzia di tutti. Il mito di Ulisse racchiude in un unico racconto alcuni elementi fondamentali: la speranza, la paura, il coraggio, l'intelligenza come strumento per superare le difficoltà e la fiducia verso sé stessi.

Questo percorso può essere realizzato attraverso attività che coinvolgono diverse aree disciplinari, come la lettura, la scrittura, la storia, la geografia e le arti.

Obiettivi:

- L'acquisizione di competenze chiave: come la lettura, la comprensione, la scrittura, la comunicazione e la collaborazione.
- Lo sviluppo di competenze sociali ed emotive: come l'empatia, l'autostima, la resilienza e la capacità di affrontare le sfide.
- L'orientamento alla creatività e all'immaginazione: attraverso l'utilizzo di linguaggi drammaturgici e performativi.

Personaggio guida:



Il personaggio guida è Ulisse, eroe greco, re di Itaca, figlio di Laerte.

Ulisse, o Odisseo, è il protagonista dell'Odissea, noto per la sua astuzia, intelligenza, coraggio e sete di conoscenza. È un eroe complesso, un re saggio ma anche un uomo ingegnoso e abile, capace di affrontare le sfide con strategia.

ULISSE

- **Astuto e intelligente**

La sua mente acuta e la sua abilità nel creare piani e stratagemmi sono fondamentali per il suo successo.

- **Coraggioso e determinato**

Nonostante i pericoli e le difficoltà, Ulisse non si scoraggia e continua a lottare per raggiungere il suo obiettivo: tornare a casa.

- **Curioso e avventuroso**

Il desiderio di conoscere e esplorare nuove terre e culture lo spinge ad affrontare rischi e a vivere avventure straordinarie.

- **Legato alla sua terra**

La speranza di tornare a Itaca, la sua isola, è un motore fondamentale delle sue azioni.

- **Multiforme**

La sua personalità è complessa e variegata, abbracciando diverse sfaccettature, dalla forza fisica all'intelligenza, dal coraggio alla furbizia.

In sintesi, Ulisse è un personaggio ricco e complesso, un eroe che incarna diverse qualità umane e che ha lasciato un'impronta indelebile nella letteratura e nella cultura.

Tempi e Attività del Percorso Formativo

- Lettura e discussione dell'Odissea, adattata per i bambini di ogni classe;
- Ricerca di informazioni su Ulisse, Itaca, le avventure e i personaggi dell'Odissea;
- Attività creative: scrittura di storie e realizzazione di disegni;
- Attività pratiche: **ogni classe declinerà le attività in base alla fascia d'età.**

3. Isola dei Lotofagi (Capo Malea, oltre l'isola di Citera, a sud della Tunisia) – VIDEOGIOCHI

Ulisse e gli uomini rimasti approdano qui dopo nove giorni di tempesta. Vengono ben accolti dai residenti che offrono loro il loto, il fiore dell'oblio. Segue un nuovo frettoloso imbarco per evitare che, persa la memoria e intontiti dalla felicità, i componenti dell'equipaggio dimentichino la patria.

ATTIVITÀ: uso corretto degli strumenti tecnologici.

4. Terra dei ciclopi (Calabria, Campania o Sicilia) – PLASTIC FREE- LA VITA SOTT'ACQUA

Qui siamo in Italia ma iniziano i primi dubbi: l'occhio dei ciclopi ricorda le bocche dei vulcani campano e siciliano, ma per qualcuno il circondario potrebbe anche identificarsi con la Calabria. I protagonisti vengono intrappolati da Polifemo – intenzionato a mangiarli -, riuscendo a fuggire mettendo in moto l'astuzia (“*il mio nome è Nessuno*”).

ATTIVITÀ: creare un artefatto con i materiali da riciclo e plastica.

5. Isola di Eolo (Eolie) – INTERNET

Qui Ulisse riceve uno strano regalo: un otre in pelle di bue dal contenuto misterioso. Arrivati alle coste di Itaca e aperto il contenitore convinti che dentro ci fosse ogni sorta d'oro e preziosi, i compagni di sventure si ritrovano a fronteggiare, invece, dei venti terribili, contrari al senso di navigazione, che li allontanano dalla patria quasi raggiunta.

ATTIVITÀ: visione del film-cartone “Il mondo di Ulisse” – Ultimo giorno prima delle vacanze di Natale.

<https://www.youtube.com/watch?v=DWBmVRkIEjU>

6. Terra dei Lestrigoni (tra Formia e Gaeta) – AGIRE PER IL CLIMA

Alcuni studiosi hanno pensato che la terra dei Lestrigoni potesse venire identificata con la Sardegna ma, seguendo il percorso ideale fatto dalle navi di Ulisse – e studiando i pochi dettagli offerti -, l'ipotesi più plausibile è che ci si ritrovi proprio sulle coste tra Lazio e Campania. In realtà, c'è una peculiarità da conoscere: in questo luogo, la notte è così breve che il pastore che esce al mattino con il gregge incontra il pastore che rientra al calar della sera; per qualche esperto, quindi, si potrebbe addirittura teorizzare un'estate nordica! I Lestrigoni, ad ogni modo, sono giganti antropofagi che riescono a distruggere tutte le navi della flotta: Ulisse riuscirà a fuggire con l'unica rimasta ancora in piedi, la sua.

ATTIVITÀ: educazione civica da declinare in base alla classe (Agenda 2030).

7. Isola di Eea (San Felice Circeo) – LA MODA (APPARENZA)

Questo luogo è quasi certamente identificabile con le coste del Circeo, il cui nome si rifà proprio alla [Maga Circe](#). Le vicissitudini, in questo caso, sono ben specificate ma anche fumose: gli uomini trasformati in porci, la permanenza di un anno, la relazione con Circe da cui nasce un figlio (forse due). Poi, ancora una volta la ripartenza, non prima di aver consultato il futuro – su consiglio della stessa Circe – presso l'indovino Tiresia discendendo direttamente nell'Ade (individuato nel Lago d'Averno, nell'attuale Pozzuoli, in Campania).

ATTIVITÀ: sfilata di carnevale per la scuola (costume da realizzare a casa scegliendo a piacimento uno dei personaggi dell'Odissea).

8. Sirene (Campania o Calabria) – IL DENARO

È proprio grazie ai consigli di Circe che Ulisse riesce a non farsi ammaliare dal canto delle sirene che abitano i profondi mari della costa tirrenica italiana; ordina ai suoi compagni di tapparsi le orecchie con la cera e di legarlo all'albero della nave, per ascoltare quelle voci tanto temute eppure così seducenti. La leggenda narra che una delle sirene, Partenope, addolorata e indispettita dal rifiuto di Ulisse, si sia lasciata morire; trasportata dalla corrente fino all'isolotto di Megaride (dove oggi si trova il Castel dell'Ovo), si sarebbe dissolta dando origine alla città di Napoli.

ATTIVITÀ: povertà zero o disuguaglianze di genere (attività Caritative di Avvento e Quaresima).

9. Scilla (Calabria, quasi all'ingresso Stretto di Messina) – EGOCENTRISMO

Scilla è un **mostro a 6 teste** che riesce a mangiare altrettanti compagni di Ulisse.

ATTIVITÀ: "Progetto Filosofare a Scuola" declinato sull'egocentrismo.

10. Cariddi (Spiaggia del Faro di Messina, Sicilia) – NON RISPETTO DELLE REGOLE

Sulla sponda opposta, un altro mostro aspetta quell'equipaggio ormai sempre più esiguo e stanco. Cariddi è un'entità che ingoia e sputa l'acqua di mare tre volte al giorno, generando vortici pericolosissimi. Riesce, in accordo con Zeus, a far fuori tutti i compagni di Ulisse, rei di aver mangiato, durante una breve pausa sull'isola di Trianchia (Trinacria, antico nome della Sicilia), i buoi sacri al dio Sole.

ATTIVITÀ: ripasso regole di convivenza.

11. Isola di Ogigia (luogo ignoto) – INDIPENDENZA E AUTONOMIA

Su un'isola lontanissima dalla terraferma e dagli uomini, in un imprecisato punto del mare occidentale Ulisse – ormai solo – incontra la ninfa Calipso, che si innamora perdutamente di lui. Al punto da offrirgli l'immortalità – dall'eroe rifiutata – e da trattenerlo in quel piccolo lembo di terra, colonizzato da una bellissima grotta a più stanze e un bosco sacro e rigoglioso, per ben 7 anni. Solo grazie all'intervento degli dei (Atena convince Zeus ad aiutarlo) Ulisse riesce nuovamente a mettersi in viaggio per Itaca.

ATTIVITÀ: potenziamento e motivazione all'apprendimento nella classe, e senso di responsabilità in mensa e in cortile.

12. Terra dei Feaci (Corfù) – MANCANZA DI IMPEGNO E FIDUCIA

L'ultima tappa è fuori dal territorio italiano. La terra dei Feaci coincide con l'isola di Scheria, l'attuale Corfù (isole Ionie), a ridosso della Grecia. Qui c'è l'incontro con il re Alcino, che aiuterà Ulisse a tornare a casa donandogli una delle sue navi, e sua figlia.

ATTIVITÀ: visione film-cartone (ultimo giorno prima delle vacanze estive).

Alla fine di questo lunghissimo peregrinare, ormai invecchiato e stanco, Odisseo riesce a rientrare in patria, dove trova il suo palazzo invaso dai **Proci** che, credendolo morto, sono pronti a sposare **Penelope** e a sedere sul trono al suo posto. Avviene, quindi, l'ultimo, inesorabile scontro e, finalmente, il tanto atteso abbraccio con la moglie ed il figlio **Telemaco**, ormai adulto.

Le tappe del percorso formativo verranno affrontate da ogni classe che potrà decidere quali e quante tappe scegliere, quando e in che modo svilupparle.