

Dantroide: l'amor che move la scuola e le sue stelle. Al Marconi di Campobasso la poesia incontra la tecnologia

Il mondo della didattica continua a sperimentare metodi innovativi per coinvolgere i ragazzi nello studio delle materie scolastiche e il progetto *Dantroide*, un robot ispirato a Dante Alighieri, rappresenta un esempio particolarmente efficace, in cui il tradizionale sapere linguistico-letterario incontra l'innovazione tecnologica.

L'androide ha il volto del Sommo Poeta, simula movimenti umani, si presenta, declama terzine scelte della Divina Commedia e illustra una selezione di parole del lessico utilizzato dal poeta, contestualizzando il significato. Questo progetto, realizzato interamente dagli studenti negli spazi scolastici dell'Istituto Tecnico G. Marconi di Campobasso, mira a rendere accessibile e motivante lo studio della lingua e della letteratura italiana attraverso la tecnologia. Le parole che pronuncia l'androide sono il frutto di una intensa collaborazione della scuola con la prestigiosa Accademia della Crusca, che ha guidato gli studenti in un lungo lavoro di studio e di ricerca sulla lingua del poeta per dare "la parola" a *Dantroide*.

Una didattica transdisciplinare che guarda al futuro

Nella realizzazione del progetto *Dantroide* si è fatto ricorso ad un'organizzazione interdisciplinare dell'insegnamento, una metodologia didattica che mira ad abbattere i confini tra le materie per favorire una visione integrata del sapere e fornire agli studenti competenze spendibili anche in ambito extrascolastico. I vantaggi sono significativi: promuovere un apprendimento attivo, stimolare la curiosità e incoraggiare il pensiero critico e creativo.

Nello svolgimento dei laboratori i docenti hanno lavorato a classi aperte, coinvolgendo alunni di classi ed età diverse, creando le condizioni per un sapere impegnativo, ma piacevole, in cui l'apprendimento si realizza facendo.

Dantroide, dunque, fonde conoscenze linguistiche, letterarie, informatiche, elettroniche e meccaniche in un unico grande progetto, che ha visto coinvolti oltre cinquanta studenti in un periodo socialmente difficile come quello del Covid. Gli studenti non si sono limitati a imparare nozioni, ma hanno progettato e costruito il robot, applicando le loro conoscenze teoriche e affinando competenze tecniche quali la programmazione dei sistemi di controllo, la creazione di protocolli di comunicazione, la realizzazione di un'*app* interattiva e la costruzione di componenti meccanici. In questo contesto, la lingua e la letteratura italiana non solo rappresentano un importante oggetto di studio teorico, ma diventano materia viva, ricostruita e presentata in forma concreta grazie alla tecnologia. Proprio nell'intento di coniugare il sapere umanistico con quello tecnologico la scuola si è pregiata della collaborazione dell'Accademia della Crusca di Firenze, per mirare alla tutela del patrimonio linguistico italiano, nella convinzione che la lingua italiana, ora più che mai, debba essere trasmessa, scoperta e consapevolmente acquisita nella sua ricchezza dalle nuove generazioni.

Gli studenti coinvolti nel progetto *Dantroide*, oltre alle competenze disciplinari, hanno sviluppato abilità trasversali, misurandosi con dinamiche di tipo aziendale. La realizzazione di *Dantroide* è stata, infatti, una vera e propria simulazione d'impresa: i gruppi di lavoro hanno affrontato problemi tecnici complessi, preso decisioni, imparato a collaborare in *team*, ad assumersi responsabilità e a risolvere problemi. Inoltre, il progetto ha promosso una sensibile attenzione alla sostenibilità, grazie all'impiego di materiali di recupero, come motorini di vecchie stampanti e oggetti in plastica riciclata.

Il clima positivo di crescita umana e disciplinare ha animato il progetto in ogni momento, garantendo il risultato finale: *Dantroide* oggi batte le palpebre, direziona gli occhi, muove la bocca e si racconta, ma soprattutto ci ricorda la ricchezza della lingua italiana e la bellezza indiscussa dei suoi versi.

L'Opera Mondo si fa tecnologica

Dantroide nasce dall'idea di celebrare il Sommo Poeta in occasione dei 700 anni dalla sua morte in chiave attuale e diventa subito molto più di un semplice robot: è un laboratorio didattico, sempre disponibile per nuove sperimentazioni e perfetto per adattarsi alle esigenze educative di scuole di ogni ordine e grado ed è utile nelle classi per un apprendimento motivante e inclusivo. Questo progetto dimostra che la scuola può evolversi in un ambiente in cui i saperi tradizionali si integrano sapientemente con le competenze tecniche, trasformando l'apprendimento in un'esperienza attiva e condivisa. In un momento storico in cui anche le competenze digitali sono un obiettivo, *Dantroide* rappresenta un esempio concreto di come la tecnologia possa non solo supportare, ma arricchire lo studio delle materie umanistiche, unendo passato e futuro in un'unica opera dell'ingegno.

Per saperne di più guarda i video dedicati al *Dantroide*:

- ["ITST Marconi presenta "Dantroide"](#) - Telemolise su Youtube;

- "[Salve, sono Dantroide](#)" - TGR Molise su RaiNews; Leggi gli articoli:
- "[Scuola, le competenze digitali come si imparano? Dal quadro normativo al curricolo digitale](#)" - sul Corriere della Sera
- "[Dantroide \(2021/2022\)](#)" su Accademia della Crusca:

