

PROGETTO ALTERNATIVO ALL'ORA DI RELIGIONE

Alunni/e esonerati

Anno Scolastico 2023-2024

Denominazione e descrizione	<p>Storytelling con i classici della letteratura contemporanea</p> <p>In riferimento al comma 7 lettera a) della legge 107 del 13/07/2015, l'I.C. "G. Moscati" di Benevento, in linea con le iniziative di potenziamento dell'O.F. e in coerenza con la progettualità della I.S., propone in orario curriculare, per l'anno scolastico 2023/2024 presso la scuola Secondaria di Primo Grado, il progetto "Storytelling con i classici della letteratura contemporanea", rivolto agli alunni/e esonerati dall'ora di religione cattolica. Il progetto prevede di impegnare gli alunni/e in attività didattiche dedicate alla lettura di classici della narrativa per ragazzi in continuità con il progetto Libriamoci.</p>
Destinatari	Studenti esonerati dall'ora di religione cattolica della Scuola Secondaria di Primo grado
Finalità	Il progetto mira a sviluppare il piacere della lettura, finalizzata alla promozione di comportamenti volti al rispetto della legalità, per una sana convivenza sociale e civica.
Contenuti	<ul style="list-style-type: none">• Sviluppare competenze comunicative ed espressive sempre rispettose della sensibilità altrui.• Consolidare le abilità di ascolto.• Promuovere la consapevolezza di "sé" e delle proprie potenzialità in rapporto e nel rispetto dell'altro.• Sviluppare la creatività di pensiero, di linguaggio e di relazione.• Saper apprezzare la pluralità dei soggetti e dei punti di vista come una ricchezza per tutti.
Attività previste	<ul style="list-style-type: none">• Promuovere il piacere della lettura ad alta voce con particolare attenzione alla dizione e all'intonazione.• Promuovere il pensiero laterale, con discussione partecipata sui principali punti, per la creazione di storytelling a partire dal libro letto: Cose che nessuno sa – A. D'Avenia - 10/13 anni e proposto all'interno delle attività di Libriamoci a.s. 2023/24)
Fasi di applicazione	<p>Fase 1: Approfondimento sui generi narrativi</p> <p>Fase 2: Lettura di tre capitoli del libro scelto</p> <p>Fase 3: Creazione di storytelling digitali relativi alla prima parte del romanzo. Gli elaborati avranno personaggi, luoghi e azioni del libro. Le tecniche da utilizzare saranno il visual storytelling e la narrazione con l'utilizzo del supporto digitale. La professoressa incaricata sarà guida e tutor sia per la comprensione dei passaggi più complicati sia per la realizzazione del prodotto finale.</p>
Prodotto finale	Gioco quiz in lingua italiana ed inglese con l'utilizzo dell' App Genially.

	Creazione di Book trailer digitale con l'utilizzo di presentazione Power Point, delle App Canva, Clipchamp e/o Animoto.
Tempi e spazi	Intero anno scolastico Spazio laboratorio -Aula 38
Obiettivo Inclusione	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, stimolare le dinamiche a livello personale e di gruppo, al fine di liberare le potenzialità espressive del singolo e del gruppo. • Valorizzare la personalità creativa di ciascun alunno. • Migliorare la capacità di comunicazione attraverso la percezione e l'uso attivo di molteplici linguaggi verbali e non verbali. • Sviluppare, negli alunni/e, il "senso di gruppo" e di collaborazione. • Utilizzare la comunicazione verbale e grafica per attivare circuiti relazionali che agevolino il dialogo interpersonale e scolastico.
Risorse	Prof.ssa: Maiello Rita
Risultati attesi	<ul style="list-style-type: none"> • Dare una più forte connotazione interdisciplinare alla lettura; • Sottolineare la valenza educativa dell'esperienza come occasione di crescita; • Far vivere agli alunni/e l'esperienza del fumetto rendendola creativa e stimolante; • Rafforzare il desiderio di conoscere l'altro; • Educare alla collaborazione e alla cooperazione.
Agenda 2030	Promuovere la parità di genere Ridurre le disuguaglianze
Competenze Chiave	Comunicazione nella lingua madre. Comunicazione in lingua straniera. Competenza digitale. Imparare ad imparare. Competenze sociali e civiche.
Individuazione delle intelligenze multiple	Intelligenza interpersonale. Comunicazione verbale/non verbale efficace. Profondo ascolto e profonda comprensione delle prospettive altrui Lavorare in gruppo in modo cooperativo.
Questionario di gradimento	Moduli Google
Verifica delle competenze acquisite: Prodotto finale autentico.	Gioco quiz: App Genially Booktrailer: Sito Animaker, Canva

Referente del Progetto

Prof.ssa Maiello Rita