

PROGETTO ALTERNATIVO ALL'ORA DI RELIGIONE

Alunni/e esonerati

Anno Scolastico 2023-2024

Denominazione e descrizione	Storytelling con i classici della letteratura contemporanea 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.
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	Fase 1: Approfondimento sui generi narrativi Fase 2: Lettura di tre capitoli del libro scelto 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.
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