

## TEMA

Come promuovere la lettura attraverso un evento pubblico.

## PARTECIPANTI AL GRUPPO DI LAVORO

Angelo Bardini; Giulio Blasi; Matteo Di Cristofaro; Paola Montorsi; Francesco Pandini; Eva Pigliapoco; Elisa Turrini.

## DESTINATARI

Studenti della terza media (format rimodulabile per destinatari dagli 8 ai 104 anni)

## ATTIVITÀ

Realizzazione di un evento pubblico in cui gli studenti di una classe leggono incipit di opere letterarie di un determinato genere, scelto a partire da una serie di proposte degli insegnanti (ad esempio fantascienza) e accompagnando la lettura a una playlist Spotify con risorse musicali a tema (es. colonna sonora Blade Runner o Ready Player One, Sun Ra, David Bowie).

Fase 1 - Progettazione dell'evento

Fase 2 - Predisposizione di una lista di titoli parte dei docenti

Fase 3 - Analisi delle risorse testuali da parte degli studenti in base alle indicazioni date

Fase 4 - Ricerca delle risorse musicali e iconografiche da abbinare alle letture

Fase 5 - Approfondimento in classe del genere letterario proposto o tema

Fase 6 - Analisi degli eventi sul territorio (mostre, concerti, presentazione di libri, festival letterari) e visita insieme agli studenti

Fase 7 - Realizzazione dell'evento

Fase 8 - Autobiografia cognitiva

Fase 9 - Documentazione: ebook per gli incipit raccolti, foto e incipit scritti, registrazione dell'evento, playlist su spotify dell'evento

## OBIETTIVO DELL'ATTIVITÀ

- Promuovere la lettura
- Interagire con il territorio
- Sviluppare affettività e consapevolezza delle proprie emozioni
- Capacità di organizzare un evento sul territorio
- Sviluppare senso critico
- Comprendere e analizzare testi narrativi
- Sviluppare approccio multidisciplinare al tema

## DISCIPLINE

Italiano, arte, musica, tecnologia, storia, geografia, lingue straniere.

## METODOLOGIA DIDATTICA (Quale metodologia intendi usare per l'attività?)

Cooperative learning, Flipped classroom, Didattica per competenze, Didattica inclusiva

## TIPOLOGIE DI RISORSE (sia analogiche che digitali)

ebook e libri, immagini open, musica (spotify e open), video, film, spartiti musicali

Es. Fantascienza Lista → <http://demoscuela.medialibrary.it/liste/scheda.aspx?id=238280>

Soundtrack Blade Runner →

<http://demoscuela.medialibrary.it/spotify/schedaalbun.aspx?id=6NkuCdMz5tGmHbOXAWbtCW>

Ready Player One →

<http://demoscuola.medialibrary.it/spotify/schedaplaylist.aspx?id=3bkHZLOB8D4zawAN1zME60&idowner=g0u1d1e1>

#### **DISPOSITIVI**

- Device mobile
- Schermo con videoproiettore

#### **APP** (Quali applicazioni (mobile/desktop) verranno utilizzate?)

- Bookcreator
- Imovie
- Pinnacle

#### **DOVE** (In quale ambiente verrà proposta l'attività? (aula, in remoto, biblioteca scolastica...))

Biblioteca, extrascuola, casa. Per l'evento pubblico si valuterà: biblioteca, agorà, piazza...

#### **PRESENTAZIONE ATTIVITÀ** (Come verrà proposta l'attività agli studenti?)

Come un progetto autentico con reale ricaduta e contatto con il territorio

#### **TEMPO** (Quanto durerà l'attività e ogni fase?)

L'attività durerà complessivamente due mesi e sarà suddivisa nelle seguenti fasi:

Fasi 1/2: 5 ore

Fase 3: a casa + 2 ore

Fase 4: 3 ore.

Fase 5: 4 ore.

Fase 6: 1/2 ore.

Fase 7: presentazione pubblica

Fase 8: a casa

Fase 9: durante le diverse fasi con report finale

#### **VALORE AGGIUNTO DI MLOL** (Come verranno utilizzate le risorse digitali presenti in MloI?)

- Accesso a risorse di varie tipologie organizzate in un'unica piattaforma e in liste.
- Facilitazione per la flipped classroom.
- Abbondanza e molteplicità delle risorse che permettono di contestualizzare l'immaginario e la realtà in cui è nato l'immaginario.

In questo modo la biblioteca scolastica diventa uno strumento attraverso cui si insegna ai ragazzi anche l'approfondimento verticale dei propri interessi.

#### **TIPO DI LICENZA** (Che utilizzo si vuole fare del materiale raccolto su MloI (es. riuso in rete, solo uso interno...)?)

L'attività verrà presentata sul sito della scuola con il link alla biblioteca digitale e verranno prodotti tre tipi di documentazione: video breve di 3' per la narrazione didattica, link alla registrazione del reading, i testi utilizzati letti in un ebook, fotografie e incipit.

#### **RISCHI** (Quali rischi ed eventuali difficoltà i docenti e/o gli studenti potrebbero incontrare durante la realizzazione dell'attività?)

Difficoltà per i docenti: reperimento delle fonti

Difficoltà per gli studenti: perdere il focus dell'attività di fronte alla molteplicità degli stimoli a disposizione.

## PRE-REQUISITI

- Saper leggere e comprendere
- Saper usare i dispositivi tecnologici
- Saper lavorare in gruppo
- Conoscere le caratteristiche di un incipit efficace
- Saper collegare diverse forme espressive.
- Conoscenza base dei generi letterari
- Abitudine all'uso del digitale

## MONITORAGGIO/VALUTAZIONE

- Autobiografia cognitiva (come valutazione del processo)
- Griglia di monitoraggio del processo
- Griglia di valutazione del prodotto

## SCALABILITÀ *(L'attività progettata è replicabile, variandone la dimensione e il target? Se sì, come?)*

Sì. In base all'età si calibra il tema e l'uso delle tecnologie. In base al territorio, si sceglie in che forma interagire con le risorse dell'extrascuola (mostre, paesaggi, eventi, festival...).

## ARGOMENTO CCE

Punto di riferimento è il Menu a tendina "Argomenti" di MLOL: Libri per bambini, ragazzi e didattici  
Narrativa e argomenti correlati - Arti - Opere Interdisciplinari di consultazione e informazione.

## INDICIZZAZIONE *(Quali parole chiave (#) metterai nell'attività?)*

#aperitivo+lettura+territorio #aperitura #letture #incipit #crossover #legami #biblioteca #territorio  
#oltrelinchiostro #fantascienza