



SCUOLA SECONDARIA DI I° GRADO STATALE "L. CASTIGLIONE"  
Piazza Avv. Vincenzo Castiglione, 2 - 95034 Bronte (Ct)  
TEL. 095/691180 FAX 095/7725146  
c.m. ctmm119008 - cod. fisc. 80011270875  
e.mail [ctmm119008@istruzione.it](mailto:ctmm119008@istruzione.it) pec [ctmm119008@pec.istruzione.it](mailto:ctmm119008@pec.istruzione.it)

**Anno scolastico 2022/2023**

### **APPROFONDIMENTO LINGUA ITALIANA**

Alla luce delle nuove Indicazioni Ministeriali, le ore di Approfondimento di Materie Letterarie dovranno mirare ai seguenti obiettivi trasversali:

1. Allargare gli orizzonti culturali
2. Sviluppare la competenza metodologica
3. Educare alla corresponsabilità

per questo motivo la nostra scuola ha scelto di dedicarle alla narrativa, così da consentire agli alunni di scoprire, amare ed apprezzare la lettura, non solo per acquisire competenze linguistiche ma anche per imparare a comprendere testi di genere diverso, con l'obiettivo ultimo di consentire la maturazione personale di ciascuno.

Data la difficoltà di indurre i ragazzi alla lettura, ci si è posto l'obiettivo di promuovere negli studenti il piacere di leggere attraverso un approccio ludico, valorizzando il merito, la capacità di fare squadra e la sana competizione.

Si è pensato quindi ad un campionato distinto in due momenti:

1. Fase d'Istituto

Il campionato sarà organizzato su **tre gironi fra classi - squadra parallele**, che si sfideranno sulla conoscenza del testo di narrativa e su alcuni argomenti di studio.

#### **"Leggere per vincere"**

Il progetto prevede un campionato, un vero e proprio torneo, con tanto di allenamenti, punteggi, classifiche, scontri diretti e premio finale la cui regola fondamentale è quella di leggere, leggere e ancora leggere.

Il campionato di lettura è un torneo a squadre, rivolto a tutte le classi dell'Istituto e alle classi Prime del territorio. Il torneo si svolgerà per gironi di classi parallele, con turni di squadre.

Ogni classe riceverà l'indicazione del libro da leggere, e in particolare: **"Il sogno di Federico"** di Beppe Forti (classi prime), **"I giorni della Tartaruga"** di C. Elliott (classi seconde), **"Fun Joy - Uno sguardo che mi sorride"** di L. Maiocchi (classi terze).

Il libro scelto per la sfida deve essere letto da tutti gli alunni della classe-squadra.

Le squadre partecipanti al gioco corrispondono ciascuna ad una classe. Ciascuna squadra parteciperà a un incontro in diretta; tali incontri si concluderanno nell'arco di una giornata scolastica (un giorno per ogni ordine di classi) e si terranno nell'Aula Magna della scuola.

Durante la fase di sfida in diretta, ciascuna squadra nominerà un **capitano – portavoce**, che risponderà, servendosi della lavagna assegnata alla classe, alle domande poste in forma collettiva entro i tempi prestabiliti.

Durante le sfide verranno proposti quesiti che avranno per oggetto personaggi, luoghi, particolari salienti del testo di narrativa letto.

Il torneo si svolgerà nel mese di Maggio.

Il progetto prevede:

- una commissione-giuria formata da giurati esterni che si occuperà di strutturare le prove, valutarle con punteggio e stilare la classifica finale;
- la presenza di hostess e animatori che si occuperanno dell'accoglienza e dell'intrattenimento delle classi squadra e della conduzione della gara.

Agli insegnanti di Lettere, Approfondimento e lingue spetta il compito di fare da guida (allenatore) della squadra in gioco aiutando i ragazzi nella lettura del testo. Sono consigliati esercizi, schede di lettura, interrogazioni, conversazioni e riflessioni a proposito del libro letto.

Le fasi del gioco sono tre:

1. "Chiedilo a Loro": ogni squadra dovrà rispondere a cinque domande su alcuni particolari del libro-sfida;
2. "Chi l'ha detto, Chi l'ha fatto": ad ogni squadra verranno proposte due citazioni o due eventi tratti dal Libro-sfida ed i concorrenti dovranno risalire all'origine (personaggio, luogo...)
3. "Dieci piccoli indiani": dieci alunni per squadra dovranno rispondere a domande relative ad argomenti di studio di seguito specificati:

**Classi prime:**

- Epica classica - Iliade ed Odissea

**Classi seconde:**

- Dante Alighieri – Inferno
- Francesco Petrarca – Canzoniere
- Giovanni Boccaccio – Decameron

**Classi terze:**

- Giacomo Leopardi
- Alessandro Manzoni
- Giovanni Verga
- Gabriele D'Annunzio
- Giuseppe Ungaretti
- Giovanni Pascoli
- Luigi Pirandello
- Primo Levi

**REGOLAMENTO**

**All'inizio del campionato ogni classe presenterà il libro-sfida nella modalità preferita.**

La gara si articolerà su tre fasi ad eliminazione fino allo scontro finale fra due classi, che si disputeranno il titolo di *Campione di Lettura*:

**“Chiedilo a Loro”**: parteciperanno su più turni tutte le classi-squadra precedentemente sorteggiate.

Ogni squadra dovrà rispondere a sei domande, di cui due in lingua straniera, in dieci minuti.

Ad ogni risposta esatta verrà attribuito un punto; ad ogni risposta parzialmente esatta verrà attribuito mezzo punto; ad ogni risposta errata verrà attribuito un punteggio pari a zero. Qualora tra le squadre concorrenti si verificasse una situazione di parità di punteggio, si procederà, con la stessa tipologia di domande, ad uno o più spareggi a tempo (max due minuti).

**“Chi l’ha detto, Chi l’ha fatto”**: parteciperanno le quattro classi-squadra che avranno totalizzato il punteggio maggiore nella fase precedente.

Ogni squadra dovrà rispondere a due domande in cinque minuti.

Ad ogni risposta esatta verrà attribuito un punto; ad ogni risposta parzialmente esatta verrà attribuito mezzo punto; ad ogni risposta errata verrà attribuito un punteggio pari a zero. Qualora tra le squadre concorrenti si verificasse una situazione di parità di punteggio, si procederà, con la stessa tipologia di domande, ad uno o più spareggi a tempo (max due minuti).

**“I dieci piccoli indiani”**: parteciperanno le due classi-squadra che avranno totalizzato il punteggio maggiore nella fase precedente.

Ogni squadra si sfiderà con un gioco-quiz ad eliminazione tra due concorrenti alla volta; risponderà chi si prenoterà per primo, in caso di errore, o di mancata risposta, all’avversario sarà data possibilità di rispondere entro dieci secondi.

Ad ogni risposta esatta verrà assegnato un punto alla squadra.

In caso di pareggio tra le due le squadre, rientreranno in gara due “Indiani”, scelti dalla squadra, per rispondere alla/e domanda/e decisiva/e per la vittoria.

Vincerà la classe-squadra che totalizzerà il punteggio maggiore.

Verranno eliminate dal gioco le classi-squadra il cui comportamento non sarà consono allo spirito di gara.