

## INSEGNAMENTO ALTERNATIVO ALLA RELIGIONE CATTOLICA

### ANNO SCOLASTICO 2019/20

Il nostro Istituto assicura, in osservanza alla **Legge 107/2015 comma 16**, la pari opportunità e la prevenzione di tutte le forme di discriminazione, anche relativamente alla scelta, al momento dell'iscrizione, di avvalersi o di non avvalersi dell'Insegnamento della Religione Cattolica. Tale scelta ha effetto per l'intero anno scolastico della prima iscrizione e si considera automaticamente confermata per tutti gli anni scolastici successivi per i quali è prevista l'iscrizione d'ufficio. È fatto salvo il diritto di modificare tale scelta iniziale, per l'anno scolastico successivo, tramite un'espressa dichiarazione dei genitori, che deve pervenire a scuola entro il termine delle iscrizioni. Viene invece rimandata all'inizio di ogni anno scolastico la scelta di avvalersi o non avvalersi dell'insegnamento alternativo alla Religione Cattolica. Gli alunni che non si avvalgono della Religione Cattolica hanno infatti diritto a svolgere un insegnamento alternativo, che non può essere una materia già oggetto di insegnamento.

Il Collegio dei Docenti programma i contenuti e gli obiettivi, individuando altresì i criteri per la designazione del docente in termini di competenze e requisiti. La scuola si attiva all'inizio dell'anno scolastico per raccogliere i dati di quanti hanno scelto di non avvalersi dell'IRC e per sottoporre all'attenzione dei genitori il modulo integrativo per la scelta delle attività alternative. E' possibile optare per:

1. attività didattiche e formative con un insegnante appositamente incaricato;
2. attività di studio e/o di ricerca individuali, con assistenza di personale docente;
3. non frequenza della scuola nelle ore di insegnamento della Religione Cattolica (se, in base all'orario, se ne ravvisa la possibilità).

I docenti che svolgono Attività Alternativa, come quelli incaricati dell'IRC, partecipano a pieno titolo ai lavori di tutti gli organi collegiali della scuola, ivi comprese le operazioni relative alla valutazione periodica e finale dei rispettivi studenti che si avvalgono di detti insegnamenti (CM 316 del 28.10.1987). La valutazione della disciplina non esprime voti, ma soltanto un giudizio analogamente a quanto avviene per l'IRC.

I docenti dei diversi ordini di scuola dell'Istituto hanno elaborato i relativi progetti di Attività Alternativa alla Religione:

#### **Scuola dell'Infanzia "C. Collodi" di Valmadrera**

	<b>"GIOCHIAMO IN ITALIANO"</b>
DESTINATARI	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli alunni della scuola</li></ul>
	<p>La maggior parte dei bambini che si avvale dell'attività alternativa è di origine straniera con livelli diversi di conoscenza della lingua italiana; solo una piccola minoranza è di origine italiana.</p> <p>Il progetto si propone l'intento di stimolare la partecipazione attiva di tutti i bambini e di favorire la socializzazione in piccolo gruppo, attraverso la proposta di diverse tipologie di gioco.</p>

FINALITA'	Durante le attività ludiche l'insegnante cercherà di stimolare i bambini a ripetere parole in lingua italiana, associate ad oggetti, immagini e azioni, a rispondere a semplici domande, esprimere conoscenze e raccontare esperienze, secondo le capacità individuali. I bambini che hanno già una buona padronanza linguistica saranno da stimolo ai compagni. Attraverso l'attività di gioco si cercherà di coinvolgere anche i bambini più timidi e di abituare tutti al rispetto di semplici regole.
OBIETTIVI	<p>CAMPO DI ESPERIENZA IL SE' E L'ALTRO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partecipare ad attività in piccolo gruppo</li> <li>• Acquisire costanza nel portare a termine un gioco o un compito</li> <li>• Rispettare i turni prestabiliti</li> <li>• Iniziare a collaborare con i compagni in un gioco o in una attività</li> </ul>
SPAZI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salone e aula multimediale</li> </ul>
TEMPI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un incontro settimanale di 1 ora e 30 minuti i lunedì</li> </ul>
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nei primi incontri verranno proposti giochi di conoscenza finalizzati ad instaurare un clima positivo nel gruppo e a rilevare le competenze e le difficoltà dei bambini</li> <li>• Ciascun incontro si aprirà con un saluto iniziale fatto attraverso semplici canzoni mimate</li> <li>• In seguito, verranno proposti ad ogni incontro uno o più giochi di diversa tipologia (giochi simbolici – di costruzione – motori – a tavolino)</li> <li>• Durante l'attività ludica l'insegnante stimolerà i bambini all'uso del linguaggio secondo le capacità di ciascuno (ripetizione di parole – denominazione – frase)</li> <li>• Nella parte conclusiva verrà proposta un'attività grafico pittorica relativa al gioco proposto, la lettura di semplici libri illustrati o la visione di video/immagini al computer</li> </ul>
ATTIVITA'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi psicomotori con utilizzo di materiale diverso (palle, cerchi, teli, materassini, mattoni, ecc.)</li> <li>• Giochi a tavolino (memory, tombole, domino, carte, ecc.)</li> <li>• Giochi di costruzione (lego, puzzle, pezzi ad incastro, mattoncini, ecc.)</li> <li>• Canzoncine mimate o accompagnate da immagini</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libri illustrati</li> <li>• Carte</li> </ul>
VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tramite l'osservazione diretta dei bambini e durante le conversazioni guidate</li> </ul>

Scuola dell'Infanzia Statale di Limonta

**"IO ... CANTASTORIE DEL RE"**

**Proposta stimolo ... arrivo a scuola di un pacco contenente strumento musicale e pergamena**

<p><b>SPAZI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Giardino</li> <li>• Salone</li> </ul>	<p><b>TEMPI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un ora e mezza la settimana</li> </ul>	<p><b>ARGOMENTI / CONTENUTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lettura di storie</li> <li>• Costruzione di libretti</li> </ul>
<p><b>AMBITO DOMINANTE</b></p> <p>Linguistico</p>	<p><b>CAMPI COINVOLTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fruizione e produzione di messaggi</li> </ul>	<p><b>MODALITA' ORGANIZZATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività di libera interpretazione o su consegna</li> <li>• Attività laboratoriali</li> </ul>
<p><b>STRUMENTI E MATERIALI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Racconti</li> <li>• Immagini</li> <li>• Foto</li> <li>• Materiale grafico pittorico</li> <li>• Materiale linguistico</li> <li>• Materiale di recupero</li> </ul>	<p><b>DOCUMENTAZIONE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappresentazioni grafiche</li> <li>• Fotografie</li> <li>• Cartelloni</li> <li>• Realizzazione di un libro</li> </ul>	<p><b>MODALITA' DI VERIFICA</b></p> <p>Osservazione costante durante la realizzazione del percorso seguendo i seguenti indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• INTERESSE,</li> <li>• ATTENZIONE,</li> <li>• PARTECIPAZIONE,</li> <li>• AUTONOMIA DI LAVORO</li> <li>• CAPACITA' COLLABORATIVE</li> </ul>

**FINALITA'**

- 1)AVVICINARE I BAMBINI AL GUSTO DELLA LETTURA;
- 2)SOLLECITARE COMPrensIONE E RIPETIZIONE DI STORIE;
- 3) ARRICCHIRE IL LINGUAGGIO PARLATO CON LA CONOSCENZA DI NUOVI VOCABOLI

**OBIETTIVI**

- ✓ Educare alla lettura e al piacere del libro
- ✓ Educare all'ascolto ed aumentare i tempi di attenzione

## ATTIVITA'

La costruzione di libretti sagomati di varia forma è un'attività che può essere sperimentata già nella scuola dell'infanzia, fornisce un grande stimolo alle produzioni dei bambini, stimola la curiosità verso la scrittura e li porta a sperimentare primi tentativi di scrittura pre convenzionale. Realizzare libri origami può facilitare l'assimilazione di concetti e contenuti matematici, geometrici, spaziali e topologici pensiamo, ad esempio, alle forme (quadrato, rettangolo, cerchio, ecc.), alla divisione (piegare in due o più parti il foglio), ai concetti di grandezza (grande, piccolo, medio), ai concetti di "sopra", "sotto", "dentro", "fuori" . Sperimentare la costruzione di un libro 3D è un valido ausilio per appropriarsi dei concetti di profondità, prospettiva, volume ecc.

<b>PROPOSTA STIMOLO</b>	<b>Itinerario delle attività</b>
<b>Arrivo a scuola di un pacco contenente strumento musicale e pergamena</b>	Le attività svolte saranno tratte dalle idee espresse dai bambini durante il circle-time  <b>Verranno scritte alla fine del percorso</b>

### **Scuola dell'Infanzia "Paolo VI" di Valmadrera**

#### **"GIOCHI DI PAROLE"**

### **COMPETENZE**

Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali, indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale, in vari campi di esperienza.

### **OBIETTIVI EDUCATIVI E DIDATTICI**

- ✓ Prestare attenzione alla lettura o alla narrazione di un racconto.
- ✓ Cogliere il significato di un messaggio verbale.
- ✓ Articolare correttamente le parole.
- ✓ Ampliare il proprio bagaglio lessicale.
- ✓ Strutturare una frase utilizzando correttamente soggetto, verbo e complementi.
- ✓ Riesporre un racconto ascoltato, rispettandone la successione temporale.
- ✓ Ripetere conte, canti, semplici poesie e filastrocche.
- ✓ Drammatizzare situazioni e interpretare ruoli anche in collaborazione con gli altri.
- ✓ Utilizzare correttamente diversi strumenti grafici e/o espressivi.
- ✓ Stabilire nessi logici, corrispondenze e relazioni.

### **PROPOSTA STIMOLO**

Letture del racconto "I tre orsi"

<b>AMB. / CAMPO COINVOLTI</b>	<u>AMB. AMBIENTE</u> O Il sè e l'altro  O La conoscenza del mond	<u>AMB .LINGUAGGI</u> X Discorsi e parole  X Linguaggi, creatività, espressione	<u>AMB. MATEMATICO</u> X La conoscenza del mondo  O Corpo e movimento
<b>AMB. /CAMPO DOMINANTE</b>	<u>AMB. AMBIENTE</u> O Il sè e l'altro  O La conoscenza del mondo	<u>AMB .LINGUAGGI</u> X Discorsi e parole  O Linguaggi, creatività, espressione	<u>AMB. MATEMATICO</u> O La conoscenza del mondo  O Corpo e movimento
<b>SPAZI</b>	O SEZIONE  O SALONE  O GIARDINO  O PAESE  O NEGOZI	O AULA MULTIM.  O BIBLIOTECA  O PARCO GIOCHI  O CAMPO SPORT.	O PALESTRA  O REFETTORIO  O CINE-TEATRO  X AULETTA
<b>TEMPI</b>	<u>NUMERO INCONTRI PREVISTI</u>  Da ottobre a maggio	<u>FREQUENZA DEGLI INCONTRI</u>  Uno alla settimana	<u>FASCIA ORARIA UTILIZZATA</u>  Durante l'ora di religione
<b>MEZZI</b>  <b>STRUMENTI</b>  <b>MATERIALI</b>	<u>SUSSIDI VISIVI</u> O Diapositive X Foto/Immagini O Episcopio	<u>SUSSIDI Uditivi</u> ORadioregistratore O Dischi O Audiocassette X CD musicali	<u>AUDIOVISIVI</u> O Diap.Sonorizzate O Videoregistratore O Televisore O Videocamera



		<p>X strutturate</p> <p>X guidate</p> <p>dall'insegnante</p> <p>O due insegnanti per gruppo</p> <p>O insegnante distaccata su progetto.</p>	<p>X una ins. per gruppo</p> <p>O operatori esterni</p> <p>O personale non docente</p>
	<u>ADULTI COINVOLTI</u>		
<b>MEDIATORI DIDATTICI</b>	<u>ATTIVO</u>	<u>ICONICO</u>	<u>ANALOGICO</u>
	<p>X Esplorazioni</p> <p>O Esercitazioni</p> <p>X Ricostruz. esperienza tramite conversazione o Mimo</p> <p>X Ideare, progettare, realizzare progetti</p> <p>O Esplorazione per controllo competenze</p>	<p>X Disegno spontaneo</p> <p>X Disegno su consegna</p> <p>X Analisi e interpretazione Immagini</p> <p>O Codificazione graf. di eventi</p> <p>O Schematiz.di concetti, mappe, percorsi, eventi</p> <p>O Schematiz. di conoscenze apprese in precedenza</p>	<p>X Drammatizzazione</p> <p>X giochi di simulazione</p> <p>X Esecuzione di Copioni</p> <p>X Analisi/discussione di un gioco per identificazione di Regole</p> <p>X Simulazione finalizzata al controllo di conoscenze precedenti</p>
<b>MODALITA' DI VERIFICA</b>	<p>X Osservazione diretta</p> <p>X Schede operative</p> <p>X Rapp. grafica su consegna</p>	<p>O Intervista ai bambini.</p> <p>O Osservazione con utilizzo di una Check list</p>	

<b>DOCUMENTAZIONE</b>	XRappresentaz.grafico pittoriche e/o plastiche. O Fotografie O Questionari X Riprese video O Altro	XCostruz.tridimensionali O Trascrizione di commenti e impressioni di bambini. O RegISTRAZIONI audio.	
-----------------------	--	--	--

### **ATTIVITA' DIDATTICHE**

- ✓ Narrazione del racconto "I tre orsi".
- ✓ Visione del filmato inerente sul pc.
- ✓ Drammatizzazione.
- ✓ Verbalizzazione e ricostruzione in sequenze.
- ✓ Attività di seriazione.
- ✓ Conversazione sull'importanza del rispetto delle regole (analizzando il comportamento della protagonista).
- ✓ Realizzazione di burattini con materiali di recupero.
- ✓ Gioco-gara di simulazione: apparecchiare e sparecchiare la tavola.
- ✓ Preparazione e degustazione della "pappa degli orsi".
- ✓ Gioco di imitazione delle voci dei personaggi.
- ✓ Attività di ritaglio/incollo (in uno spazio casa, incollare gli arredi denominandoli).
- ✓ Realizzazione di un puzzle rappresentante i personaggi del racconto.
- ✓ Gioco di simulazione: "Buonanotte orsetto".
- ✓ Realizzazione di un memory da utilizzare nel gioco.
- ✓ Filastrocca mimata in italiano/inglese: "A caccia dell'orso".
- ✓ Realizzazione di orsetti con materiale plastico.
- ✓ Conversazione su caratteristiche dell'orso.

### **Scuola primaria "G. Leopardi"**

#### **PICCOLI SOCRATE**

#### **PREMESSA**

Il progetto che intendo proporre è un progetto educativo di carattere filosofico. Sono infatti convinta che la filosofia sia un ottimo strumento all'interno del processo educativo. La filosofia è il mezzo che permette di conoscere sé stessi ed è il trampolino di lancio che consente di conoscere il mondo che ci circonda.

#### **OBIETTIVO GENERALE**

Il lavoro che intendo svolgere punterà a sviluppare la riflessione che secondo me è, più della vita, il regalo più bello che ci è stato donato. I bambini presentano già in sé stessi quello spirito filosofico che è importante coltivare perché migliora la capacità di ragionamento che è fondamentale per diventare futuri uomini consapevoli, in grado di agire in modo responsabile e attivo alla vita dello Stato.

#### **OBIETTIVI SPECIFICI:**

- esprimere le proprie opinioni e sensazioni sull'argomento discusso all'interno del gruppo dei pari;
- valorizzare il proprio punto di vista su un dato argomento di discussione, comprendendo il pensiero altrui e allenando così la propria capacità di sviluppare empatia;
- essere in grado di individuare la struttura di un pensiero o di un concetto che viene posto all'attenzione, di esprimere verbalmente e operativamente sensazioni, emozioni e pensieri riguardanti il tema proposto e di giocare mentalmente con concetti profondi;
- fortificare la propria autostima attraverso un riconoscimento che arriva direttamente dal gruppo dei pari e dall'adulto facilitatore;
- sviluppare le competenze comunicative: intuitive, emozionali, argomentative, narrative, di elaborazione concettuale;
- orientarsi nel pensiero, cercando di riconoscere la propria "forma mentis" e sviluppando un abito critico e creativo nei confronti della conoscenza;
- sviluppare atteggiamenti di apertura: accogliere i punti di vista, esprimere i dubbi, interrogarsi, tollerare risposte provvisorie, integrare dimensione razionale ed intuitiva, accettare nuove prospettive.
- immaginare e verbalizzare soluzioni creative a problemi reali o astratti.

#### **COMPETENZE COINVOLTE:**

- Comunicare nella lingua italiana
- Imparare ad imparare

#### **ALUNNI COINVOLTI**

Alunni delle classi terze, quarte e quinte della scuola primaria.

#### **ATTIVITA' PROPOSTE**

##### **PRIMO QUADRIMESTRE**

Lettura del libro di Emiliano Di Marco "Tu chi sei?" (Corraini edizioni)  
 Rielaborazione e riproduzione delle parti fondamentali del libro il quale offre solo domande e spunti ma non dà alcuna risposta. In questo cammino l'autore si è fatto aiutare da molti filosofi illustri che hanno cercato di vedere il mondo da prospettive insolite. Oltre a tante immagini accompagnate da nuove domande, ci saranno anche brevi proposte di attività che cercheranno di gettare nuova luce sulle possibili risposte, continuando a spronarci nella ricerca per capire chi realmente siamo.

##### **SECONDO QUADRIMESTRE**

Lettura dei libri di Emiliano di Marco "Il mondo di Platone 1" e "Il mondo di Platone 2". I libri sono suddivisi in fascioletti nei quali vengono riprese le idee filosofiche di Platone (es: il mito della caverna).

#### **METODOLOGIA UTILIZZATA**

Gli incontri avranno carattere laboratoriale e si punterà all'inclusione di tutti i soggetti coinvolti. Nello specifico si utilizzeranno:

-Le regole condivise. Sono fondamentali per garantire ordine e chiarezza espositiva durante la discussione: ascoltare con attenzione chi sta parlando (compagni e insegnanti), evitare interventi ridondanti e ripetitivi, parlare a tutti, rispettare i turni negli interventi.

-La pratica del "dialogo socratico". Oggetto del dialogo sono le domande che ci si pone intorno a ciò che accade, stupisce, crea dubbio. Il Dialogo è volto a interrogarsi, esaminare, confutare, contestare o asserire, chiarire presupposti, sostenere tesi, descrivere. Le domande possono riguardare aspetti della vita quotidiana in prospettiva filosofica, come temi tradizionali dell'indagine filosofica (tempo, identità, natura, emozioni, libertà, bellezza, bene/male, rapporto colpa-responsabilità, amicizia, amore, ma anche esperienze logiche.)

-Il brainstorming. E' una tecnica che stimola la creatività di gruppo per far emergere idee, associazioni o eventualmente risoluzioni di un problema.

-L'utilizzo di nuclei-stimolo (letture dell'insegnante)

-La rielaborazione individuale e/o collettiva

-La posizione dell'adulto (facilitatore)

-L'accoglimento di temi scaturiti dal gruppo

Le opzioni metodologiche sono dunque fondamentali per una realizzazione efficace e significativa: la costruzione di un approccio idoneo è fondamentale per dare il giusto spazio e tempo alle discussioni dei bambini. I principi che ne stanno alla base potranno pertanto riferirsi a:

-Potenziare l'espressione del singolo all'interno di un contesto co-partecipativo e costruttivo del pensiero;

-incentivare curiosità ed interessi dei bambini/ragazzi ed utilizzare la domanda come luogo di crescita, confronto e partecipazione;

-concepire il gruppo come comunità di ricerca, in cui discutendo s'impara, attraverso il rispetto dei turni di parola, argomentando le proprie idee e cogliendo il punto di vista dell'altro;

-valorizzare il dialogo e il silenzio come veicoli di comunicazione e di confronto.

### **VALUTAZIONE**

La valutazione sarà rivolta al processo ed assumerà le caratteristiche della riflessione, della rilettura critica ed autocritica, della visione del processo condiviso. Tutte le lezioni si concluderanno con un momento di autovalutazione dei ragazzi rispetto alle attività svolte e all'atteggiamento da loro tenuto.

***SCUOLA PRIMARIA "LEOPARDI"***

**"SONO IO...MI PRESENTO"**



Obiettivi:

Sviluppare la consapevolezza della propria identità, contribuendo alla formazione globale della persona attraverso la promozione e la valorizzazione delle diversità culturali.

Riflettere sui temi della conoscenza del proprio "io", rappresentando se stessi per scoprire cosa di bello il bambino sa fare.

Controllare le proprie emozioni per consentire la relazione con gli altri, con la realtà che li circonda, con il mondo.

Scoprire i diritti dei bambini come valore che sta alla base di ogni gruppo sociale, dell'amicizia, della solidarietà.

Le attività si svilupperanno con proposte artistico-creative su:

- Io sono.....mi presento
- Cosa so fare con le mani (lavorare diversi materiali)
- Raffiguro le emozioni (illustrazione delle emozioni che descrivono alcuni momenti della vita o su cosa si desidera fare)
- Creare un albero della vita
- Racconto la mia storia (illustrazioni sulla propria crescita)
- Siamo tutti uguali
- Il mondo che ci circonda (i diritti dei bambini)

Il tutto realizzando un quaderno in stile lapbook e alla fine un cartellone murale da regalare alla classe.

**Scuola Secondaria di primo grado "L. B. Vassena"**

**Laboratorio linguistico creativo – Giochi con le parole**

**Destinatari:**

alunni di classe prima, seconda o terza della secondaria di primo grado, in base alla difficoltà dei giochi linguistici.

**Presentazione dell'attività:**

Componendo tra loro le poche lettere dell'alfabeto, si svolge un gioco istruttivo. Si ottengono infatti migliaia di parole, se ne richiamano alla memoria tante altre e se ne imparano sempre di

nuove, scoprendo il loro significato. I vari giochi enigmistici sono molto interessanti oltre che divertenti e permettono di dare spazio alla fantasia e di riflettere.

#### **Linee di indirizzo nel PTOF:**

- Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano.
- Acquisizione/potenziamento delle competenze comunicative nella lingua italiana per gli alunni stranieri.
- Potenziamento dell'inclusione scolastica per valorizzare le specifiche competenze individuali in vista di un progetto di vita.

#### **Obiettivi formativi:**

- Creare un ambiente accogliente ed inclusivo
- Migliorare la socializzazione
- Esprimere la propria creatività
- Accrescere l'autostima
- Collaborare per raggiungere un obiettivo comune
- Valorizzare le differenze e il contributo personale di ciascuno
- Sviluppare l'abilità logica e di ragionamento
- Favorire il successo scolastico.

#### **Obiettivo di apprendimento generale:**

Consolidare/potenziare il lessico della lingua italiana e il suo corretto uso.

#### **Obiettivi di apprendimento specifici:**

- Leggere e comprendere la consegna, anche accompagnata da supporti visivi
- Associare correttamente parole tra loro o ad immagini
- Osservare due o più parole simili come suono e distinguerne il significato
- Osservare parole ed espressioni, cogliendone i rapporti di significato
- Identificare le parole e le frasi richieste, cogliendo la soluzione del gioco linguistico
- Scrivere adeguatamente parole, espressioni, frasi, brani.
- Ampliare il proprio vocabolario.

#### **Contenuti:**

Catene di parole, il cambio d'iniziale, l'acrostico, il mesostico, il tautogramma, il cruciverba, il rebus.

#### **Metodologia:**

- Attiva – laboratoriale
- Lavoro individuale e di gruppo
- Apprendimento cooperativo.

#### **Strumenti:**

- Testi didattici e di supporto
- Schede predisposte dall'insegnante
- Quaderno e materiale da cancelleria
- Computer

#### **La valutazione terrà conto:**

- del livello di partenza e dei prerequisiti posseduti da ciascuno dell'interesse e dell'impegno dimostrati.