

## VALUTAZIONE AZIONI PROGETTUALI PTOF E PDM

Nell'anno scolastico 2016-2017 sono stati realizzati e monitorati numerosi progetti di arricchimento, sia in orario curricolare, che extracurricolare, alcuni dei quali inseriti anche nel PDM, perché rivolti al miglioramento delle competenze di base in italiano e matematica, e delle competenze sociali e civiche che sono le priorità di intervento verso cui sono rivolte tutte le attività del nostro Piano di Miglioramento, in conformità con gli obiettivi di processo evidenziati nel RAV dell'Istituto.

I progetti del PTOF, non inseriti nel PDM, come: **“A mare sicuri”**, **“Giochi sportivi studenteschi”**, **“Cineforum”**, **“Natale alla Monti”**, **“Adolescenti in biblioteca”**, **“Insieme per crescere”**, **“Code week”**, **“Scrittori di classe”**, **“Laboratorio di Cittadinanza”**, **“The adventures of Pinocchio”** **“Aree a rischio”**, che ha visto gli alunni impegnati in attività di arricchimento varie quali:

- Laboratorio grafico-pittorico **“A come arte”** per l'abbellimento dell'atrio d'ingresso della scuola dell'Infanzia (tutte le sezioni di Scuola dell'Infanzia)
- Laboratorio **artistico-manipolativo** per la realizzazione di manufatti di abbellimento delle aule (classi prime di Scuola Primaria)
- **Visione cinematografica** del film: **“Il sole dentro”** del regista Paolo Bianchini di forte contenuto sociale, con dibattito e conversazioni di approfondimento (classi seconde e quarte di Scuola Primaria)
- Uscita didattica al **Museo di Pietrarsa** (classi terze di Scuola Primaria)
- Uscita didattica al **Polo Universitario** di San Giovanni (classi quinte di Scuola Primaria)
- Uscita didattica sul territorio: **Percorso di Caravaggio nell'anno della Misericordia** (classi prime, seconde e terze di Scuola Secondaria di I gr.),

sono stati monitorati con verifiche intermedie e finali, da parte dei docenti interessati, che hanno espresso piena soddisfazione per le attività svolte, constatando la ricaduta in classe in termini di miglioramento dell'attenzione, della partecipazione, delle relazioni sociali. Nei progetti proposti per il raggiungimento delle competenze sociali e civiche, gli alunni sono stati sensibilizzati verso comportamenti corretti ed educati, sono stati stimolati a prendere parte a giochi di confronto e verifica che hanno indotto i più reticenti alla partecipazione spontanea, facilitando, così anche l'inserimento degli alunni disabili. Nei progetti proposti per il miglioramento delle competenze di base, gli alunni hanno potenziato le competenze lessicali, linguistiche, creative, progettuali, teatrali in lingua inglese, migliorato lo sviluppo del pensiero computazionale, mettendo in evidenza che tale pensiero sia applicabile nelle diverse discipline e non necessariamente legate all'uso dell'informatica.

I progetti inseriti nel PDM, come: **“Torneo studentesco Rugby”**, **“Mini Basket”**, **“Testimoni dei diritti”**, **“S.G.A.T. rivive”**, **“Potenziamento attività di educazione fisica”**, **“Sport di classe”**, **“Open C.A.L.L.”**, **“Insieme con la musica”**, **“Laboratorio di giornalismo”**, **“Pronti partenza... tutti al traguardo”**, **“Geometriko”**, **“Leggere perché”**, **“Il libro: un caro amico”**, **“Attività di formazione e stage sulle lingue comunitarie”**, **“Attività di potenziamento sulle scienze”**, sono stati monitorati con verifiche intermedie e finali da parte dei docenti interessati, con questionari di valutazione somministrati agli alunni e con la rilevazione delle competenze intermedie e finali.

Dalle verifiche dei docenti si evince che il lavoro ha prodotto molti risultati espressi in termini di maggior ascolto all'altro e più ricca propensione alle dinamiche di relazione incentrate sulla

dimensione della cooperazione e del sostegno reciproco; ha suscitato l'interesse per la lettura come attività libera, piacevole, di curiosità e di motivazione, non come dovere scolastico; ha avvicinato i ragazzi al linguaggio universale della musica attraverso il canto e lo studio del flauto; ha sensibilizzato gli alunni alla conoscenza dei diritti dell'infanzia, del mondo della comunicazione, del rispetto dell'ambiente; ha fatto avvicinare gli studenti allo studio della geometria in maniera gioiosa e competitiva; ha stimolato gli alunni al rispetto delle regole, ha fatto capire che lo sport e tutte le attività motorie sono di preparazione ad una più ricca vita interiore, ha fatto riconoscere i principi di dignità, lealtà, sincerità, amicizia, solidarietà; ha reso consapevoli molti studenti dei rischi che si corrono nell'uso troppo rilassato delle tecnologie e delle conseguenze penali legate ad alcune azioni di bullismo e cyberbullismo; ha fatto partecipare a numerose attività volte a risvegliare una coscienza civica e alimentare atteggiamenti di rispetto dei diritti.

Dalla rilevazione delle competenze si registra che quasi tutti hanno migliorato le loro competenze, sino ad arrivare alla fine con una valutazione più che soddisfacente, come si evince dalla media delle votazioni delle competenze, riportate nel prospetto di sintesi.

Dalla tabulazione dei questionari di Valutazione finale somministrati agli alunni, come si evince dai prospetti di sintesi dei questionari, risulta che in tutti i laboratori la maggioranza degli studenti:

- Ha trovato interessanti le attività proposte
- Non ha avuto difficoltà nell' eseguire le consegne perché gli insegnanti sono stati chiari nelle spiegazioni
- Si è inserita bene nei gruppi, infatti non sono state evidenziate particolari problematiche.
- E' stata soddisfatta di ciò che ha fatto, e vorrebbe rifare l'esperienza che ha vissuto

Un discorso a parte merita il progetto **“S.G.A.T. rivive”** inserito nelle azioni di **“Scuola Viva”**, in esso sono stati programmati, e in parte già realizzati, 8 laboratori:

1. SGAT-LAB GIOCARE PER CAMBIARE (URBAN GAME) - è un laboratorio che vuole rendere protagonisti i bambini nel ripensare gli spazi e i loro usi all'esterno del complesso scolastico Sarria e all'interno del quartiere della cittadella scolastica di San Giovanni a Teduccio, mediante metodologie didattiche basate sul gioco che permettano di co-progettare e co-valutare nuovi usi collaborativi dello spazio urbano. I bambini saranno coordinati e accompagnati nel percorso di gioco dall'esperto tramite 3 fasi principali tese a realizzare "le storie di SGAT", un racconto multimediale in cui confluiscono gli sguardi e le interpretazioni dei bambini rispetto ai luoghi e al sistema di relazioni del quartiere in cui vivono, sia come comprensione delle condizioni attuali, sia come espressione dei desideri e dei bisogni. (III e IV Primaria - artistico manipolativo - emozionale)
2. SANO COME UN PESCE - Incontri alla scoperta dell'ecosistema mare e dei suoi abitanti. Previste attività didattiche laboratoriali con lezioni da svolgersi anche presso un Cento di Acquacoltura dell'Università Federico II. Alla fine del percorso verrà installato un acquario presso la scuola a cura degli stessi allievi (II e III Secondaria - Scientifico)
3. TI PRESENTO UN AMICO: UN CANESTRO PER TUTTI Le attività di questo percorso puntano ad offrire agli alunni della Primaria e Secondaria di primo grado momenti di svago, divertimento ed esperienze formative e a far acquisire la consapevolezza del rispetto dei compagni, degli adulti e dell'ambiente. Per rafforzare il rispetto dei ruoli attraverso il gioco di squadra potenziando l'autodisciplina; per migliorare la socializzazione e la capacità di interagire con il

gruppo, affrontando esperienze motorie che partano dallo sviluppo degli schemi di base fino all'apprendimento delle regole del gioco di squadra come il basket. Si struttureranno giochi di situazione che richiederanno ai soggetti la comprensione e l'elaborazione degli Input, la scelta delle azioni di gioco e dei movimenti da effettuare (V Primaria e I Secondaria - Motorio)

4. **LA LOCOMOTIVA IN RIVA AL MARE: UN MANIFESTO PER PIETRARSA** - è un percorso finalizzato alla produzione di un manifesto d'arte che illustra il Museo di Pietrarsa, privilegiando apprendimenti in situazione con visite all'interno del Museo. Il laboratorio sarà strutturato in tre fasi: presentazione dei contenuti da elaborare con selezione di immagini e opere attinenti al tema, apprendimento in situazione, visite e laboratori al museo, rielaborazione delle idee e dei materiali prodotti (I e II Secondaria – artistico/ manipolativo)
5. **CIBARTI** - Attraverso la pratica teatrale, il percorso intende favorire la conoscenza della nostra cultura culinaria poiché il cibo tramanda storie e abitudini di vita, racconta l'evoluzione dell'uomo e le sue fasi di crescita, caratterizza un popolo attraverso le risorse agricole del territorio di appartenenza, attribuisce identità alle comunità, oltre a favorire la conoscenza dei cibi sani e delle elementari regole di igiene e salute. (I, II e III Secondaria - teatro)
6. **PEZZE A COLORI** - è un laboratorio di burattini che si propone di fornire ai ragazzi gli strumenti e le conoscenze di base per raccontare delle storie usando il linguaggio delle figure animate. La pratica della costruzione dei burattini favorisce le potenzialità creative ed espressive dei bambini. La caratteristica di questo laboratorio è il "fare" nel senso che non si impara prima qualcosa teoricamente per poi metterla in pratica, ma si fa qualcosa imparando. Questa modalità consente la partecipazione immediata, diretta e attiva dei bambini con lo specifico obiettivo di sviluppare il sentimento di autostima: costruire insieme con il fare offre la possibilità di rafforzare in maniera positiva il concetto di sé scoprendo la propria capacità e soprattutto la positività della cooperazione. (I, II Primaria - teatro)
7. **MUSICAINCANTO** - Le attività mireranno a sviluppare l'autonomia vocale e strumentale nonché il potenziamento della concentrazione e della memoria. Fare musica insieme per favorire l'inclusione di qualsiasi fenomeno di disagio, attraverso la socializzazione, il rispetto e la stima verso se stessi e gli altri. Per individuare e potenziare le capacità musicali, valorizzando i talenti. Attraverso un repertorio musicale tratto da diverse culture per comprendere la necessità dell'integrazione e del reciproco rispetto in una società sempre più eterogenea (V Primaria e I Secondaria – musicale: coro e strumento)
8. **COUNSELING** - Le attività saranno rivolte ai genitori e agli alunni, per quanto concerne l'intervento di Counselling di gruppo previsto per i genitori, tre incontri saranno finalizzati all'accoglienza e alla condivisione di esperienze personali. Il Counselling individuale degli incontri successivi si rivolgerà a quei genitori che, in particolari nodi critici congiunturali, potranno beneficiare di una relazione d'aiuto non direttiva. Il percorso formativo sarà centrato sull'acquisto di soft skills, quali le abilità di ascolto empatico, di confronto, di gestione dei conflitti. Per quanto riguarda lo Sportello di Counselling l'intervento si configurerà come possibilità, occasione di confronto, di incontro degli studenti con una figura adulta capace di accogliere vissuti, difficoltà, disagi e di sostenere i momenti critici degli studenti che cercano aiuto. (FORMAZIONE genitori Secondaria e SPORTELLO COUNSELING alunni Secondaria)

Nella realizzazione del percorso di MusicaIncanto, che prevedeva l'attivazione di tre momenti formativi, (coro, strumento chitarra e strumento flauto), si è reso necessario un adattamento al progetto iniziale, abolendo lo studio del flauto e realizzando un secondo livello di preparazione per il corso di chitarra, per la forte richiesta da parte degli alunni, che viceversa non hanno dimostrato interesse per lo studio del flauto. Tutti i laboratori verranno monitorati con questionari di valutazione somministrati agli alunni, ai tutor e agli esperti, con la rilevazione delle competenze intermedie e in uscita, con verifiche intermedie e finali sulle attività svolte da parte dei tutor/esperti.

La tabulazione dei risultati sarà esplicitata a settembre, a carico del Valutatore, ma sin da ora si può affermare che i moduli conclusi hanno suscitato la piena soddisfazione di alunni, tutor ed esperti coinvolti. Non sono ancora terminati, i laboratori di "MusicaIncanto", coro e chitarra 2, "Pezze a colori", "Sgat-Lab giocare per cambiare".

Da segnalare, infine, che il progetto di potenziamento dell'educazione fisica-approfondimento, è stato articolato attraverso un percorso di educazione alla cittadinanza attiva e democratica e di azioni finalizzate all'acquisizione del rispetto delle regole e di una sana convivenza civile. Per quanto concerne il potenziamento delle abilità scientifiche, programmato per la scuola secondaria di primo grado, si è realizzato attraverso l'articolazione delle attività legate al percorso "Sano come un pesce", per cui la rilevazione delle competenze apprese seguirà gli indicatori di valutazione del progetto "Scuola Viva".

Inoltre, per il raggiungimento della **priorità n. 2** "Migliorare le competenze sociali e civiche" nel mese di luglio dell'anno scolastico 2015-2016 è stato realizzato il progetto "**S.G.A.T. (SAN GIOVANNI A TEDUCCIO) RINASCE A SCUOLA**" che si è posto in **continuità** con altri percorsi del PTOF in un territorio ad alto rischio sociale che imponeva la necessità di predisporre contesti formativi che stimolassero la curiosità cognitiva degli allievi e di offrire un'opportunità per costruire conoscenze e abilità fondamentali per l'innalzamento delle competenze sociali e civiche. A tal fine, si sono realizzate attività sportive finalizzate all'apprendimento dell'importanza delle regole attraverso giochi di squadra e laboratori creativi tesi a riqualificare alcuni spazi dell'Istituto in collaborazione con esperti esterni e tutor interni, Università, Enti e Associazioni.

Diverse sono state le attività realizzate, nello specifico:

#### **Attività 1**

##### **Laboratorio di mini-basket**

Il progetto di mini-basket rivolto alle classi IV e V della scuola primaria ha consentito il raggiungimento di un duplice obiettivo: stimolare l'interesse per lo sport e in particolare per il basket e far acquisire i valori di base dello sport e del gioco di squadra. In quest'ottica l'attività motoria di base del minibasket non è solo il "fine", ma anche il "mezzo" per insegnare e condividere i valori della cooperazione e del rispetto delle regole, attraverso il piacere di stare insieme, la competizione positiva, la soddisfazione di raggiungere un obiettivo senza utilizzare scorciatoie di comodo, la capacità di accettare errori e sconfitte.

#### **Attività 2**

##### **Laboratorio di mini-basket**

Le attività realizzate hanno visto coinvolte le classi prime, seconde e terze della scuola primaria. Esse hanno costituito un avvicinamento alle forme più strutturate e codificate di alfabetizzazione motoria, attraverso una serie di attività che si sono caratterizzate, per la loro specificità sul piano metodologico e didattico. Sono stati perseguiti una serie di obiettivi educativi, formativi e valoriali, la cui matrice comune si fonda proprio nella dimensione ludica, partendo dai naturali bisogni di gioco e di divertimento dei bambini. Le attività ludico-motorie di base si sono incentrate intorno ai nuclei della corporeità, del movimento, dell'emozione, della scoperta e della relazione: giochi liberi,

gare, circuiti a stazioni, percorsi proposti in forma motivante e adeguata alle possibilità e agli interessi dei bambini.

### **Attività 3**

#### **Attività motoria “Scuola al centro” mini-volley, pallavolo e basket**

Il modulo è stato portato a termine con successo, coinvolgendo un gruppo misto di alunni delle prime e seconde della secondaria di primo grado e aprendo la scuola al territorio attraverso la valorizzazione di tutta la comunità educante, che ha svolto un ruolo importante e decisivo di “attrazione” e di “energia” all’interno del quartiere. Alunni di varie fasce di età, hanno partecipato a percorsi ludici e sportivi e sono stati coinvolti in un nuovo percorso motorio di squadra che si è concluso con mini partite. Le attività di basket e di pallavolo si sono svolte in una prima fase in giochi propedeutici e in una seconda di gioco di squadra. Il confronto-scontro con il compagno della squadra avversaria ha contribuito alla formazione del carattere e della personalità dell’alunno e ha permesso di “imparare giocando”.

### **Attività 4**

#### **Laboratorio artistico–espressivo**

##### **SGAT LAB: giocare per cambiare/laboratorio di urban game**

Il Laboratorio SGAT LAB è un laboratorio ha reso protagonisti i bambini nel ripensare gli spazi e i loro usi all’esterno del complesso scolastico Sarria e all’interno del quartiere della cittadella scolastica di San Giovanni a Teduccio mediante la realizzazione di installazioni ludiche e arredi mobili attraverso metodologie didattiche basate sul gioco, la co-progettazione, la co-valutazione e l’autocostruzione.

I bambini che hanno aderito al progetto sono stati coordinati e accompagnati nel percorso creativo dall’esperto e dal tutor durante le due settimane previste (dal 18 al 29 luglio 2016).

Le attività svolte sono state tese ad individuare con i bambini i luoghi e le relazioni del quartiere in cui vivono, sia come comprensione delle condizioni attuali, sia come espressione dei desideri e dei bisogni.

Durante la **Fase 1** i bambini hanno preso dimestichezza con alcuni strumenti di rappresentazione quali il disegno e il rilievo dal vero, la realizzazione di modelli architettonici in scala.

I bambini hanno disegnato il quartiere in cui vivono utilizzando carta, pennarelli, post-it, collage.

Dopo una prima lettura critica si è passati alla **Fase 2**: dalla scala di quartiere i bambini sono riusciti a progettare gli arredi della piazzetta. Hanno sviluppato, prima autonomamente e poi in gruppi, un loro progetto di piazza, e come obiettivo della prima fase hanno realizzato un modello in scala 1:50 degli elementi progettati.

Nella **Fase 3** i bambini hanno seguito una serie di lezioni sui materiali e sulle tecniche di lavorazione; partendo dai modelli in scala realizzati durante le **Fase 1 e 2**. Dopo sole due settimane i bambini sono riusciti a interpretare il loro territorio, a studiare gli usi e le funzioni della piazzetta adiacente alla loro scuola per poi rivitalizzarla costruendo con le proprie mani diversi giochi e panche con tavole di abete piallato, decorati secondo i loro disegni, attivando così una prima rigenerazione di quello spazio.

Lo SGAT LAB si è infine concluso con evento inaugurale in cui i bambini hanno presentato il loro lavoro all’intera comunità.

### **Attività 5**

#### **Laboratorio artistico – espressivo**

##### **Laboratorio Media Education e Filmmaking**

Il laboratorio si è posto in continuità con quanto realizzato nel Campus creativo di “Sos Scuola”, ponendo, però, maggiore attenzione alle strumentazioni tecniche, con un approccio al montaggio e ai diversi linguaggi audiovisivi.

L’obiettivo raggiunto è stato quello di far lavorare concretamente gli alunni, per realizzare opportunamente guidati, un piccolo prodotto audiovisivo su alcuni aspetti del loro quartiere.

Sono stati coinvolte varie classi, dunque alunni di diverse età, che hanno collaborato tra loro in modo positivo.

Si è partiti dalla ricerca sul territorio, individuando i luoghi di cui raccontavano i bambini e intervistando diverse tipologie di persone del quartiere. Nella prima fase gli alunni hanno preso familiarità con le strumentazioni tecniche, utilizzando personalmente ciò che l’esperto metteva a loro disposizione per le interviste, la registrazione, il montaggio.

Proprio partendo da una realtà vicina a loro e con la magia degli strumenti a loro disposizione, i partecipanti hanno sviluppato la capacità critica e di analisi, abbandonando il ruolo di consumatori passivi di immagini, ma sentendosi essi stessi protagonisti.

Tutti gli alunni hanno mostrato interesse e hanno partecipato in modo attivo e con entusiasmo a tutte le fasi del progetto.

## **Attività 6**

### **Laboratorio artistico – espressivo**

#### **Laboratorio Ceramica**

Il laboratorio di ceramica, svoltosi dal 6 luglio al 19 luglio 2016 ha visto coinvolti, per un totale di 30 ore, 20 alunni provenienti per lo più dalle classi terze, quarte e quinte della nostra scuola primaria. L’intento dell’esperta è stato quello di sperimentare, con alunni di diversa età ed esperienza, un’attività estremamente significativa per l’acquisizione di abilità connesse allo sviluppo del senso estetico, alla manualità e alla loro operatività tecnologica.

Nei primissimi giorni il laboratorio è stato vissuto come una modalità nuova e libera di “*giocare con l’arte*”: gli alunni hanno sperimentato le possibilità tecniche ed espressive dei materiali ceramici messi a disposizione. La lettura di un breve racconto sul mare è stata l’occasione per proporre agli alunni di realizzare un pannello raffigurante il fondale marino con i viventi che lo popolano.

Gli alunni sono apparsi sempre entusiasti e partecipati in tutti i momenti del laboratorio, relazionandosi in modo positivo tra loro e dimostrando massimo interesse e capacità di condividere il materiale, le attrezzature fornite e gli stessi manufatti realizzati.

Molto proficua è stata la collaborazione con lo Street Artist, Gianluca Raro, esperto del laboratorio grafico-pittorico e lo scambio tra gli alunni dei due laboratori che ha portato alla creazione di fiori e farfalle in ceramica da apporre sul murale del cortile interno della palestra.

## **Attività 7**

### **Laboratorio artistico–espressivo**

#### **Laboratorio Murales**

Il laboratorio ha visto la realizzazione da parte degli alunni, sotto la guida dell’esperto, di un murale su una parete del campetto esterno alla palestra della scuola dando agli alunni, l’opportunità di avvicinarsi alla manualità e al rispetto e alla cura degli spazi della scuola intesi come spazi di tutti.

In una prima fase sono stati illustrati gli aspetti fondamentali della street art attraverso immagini riprodotte di diverse opere di artisti di strada.

Nella seconda fase gli alunni hanno analizzato le tecniche dei murales, attraverso immagini o esempi pratici su cartone o legno per passare poi nella terza e ultima fase alla realizzazione del murales.

**Tutte le attività programmate all’atto di presentazione del progetto sono state realizzate con successo, attraverso il raggiungimento di tutti gli obiettivi prefissati, nel corso del mese di luglio 2016 e presentate al Ministro prof. Stefania Giannini il giorno 02/08/2016 presso il C.D. “Madre Claudia Russo” di Napoli**

La Funzione Strumentale Area 1  
Adriana Radice