



Direzione Didattica Statale
“Ettore Arculeo”
Ambito 17 – Palermo

Avviso Pubblico n. 6/2018 ODS

“Interventi per l’innalzamento dei livelli di istruzione della popolazione scolastica siciliana”

Leggo al quadrato²

D.D.S. - "E. ARCULEO"-PALERMO
Prot. 0010330 del 10/11/2020
(Uscita)



Progetto POR Sicilia avviso numero 6/2018 Innalzamento competenze 2018

“Leggo al quadrato²”

CUP: G75 E190000 70001

Titolo del progetto: “Codemusic. . . Sportivamente”

RELAZIONE FINALE
Anno scolastico 2019/2020

Il progetto realizzato in rete con l'Istituto Comprensivo Vittorio Emanuele III di Palermo, ha previsto una collaborazione tra i due istituti per il raggiungimento di obiettivi comuni ed è stato finalizzato al potenziamento delle competenze chiave tramite l'uso di strategie didattiche innovative, basate sulle tic e sull'utilizzo di altre forme di linguaggi, da quello musicale a quello del corpo.

È stato articolato in cinque moduli diretti agli alunni della scuola primaria.

La finalità del progetto “Codemusic. . . Sportivamente” era di attivare, al di là dell'orario curriculare, una serie di laboratori che permettessero di innalzare i livelli di competenze degli allievi, consentissero alla scuola di divenire luogo di incontro, catalizzatore di processi di partecipazione ed accrescimento culturale, per favorire l'ampliamento dell'offerta didattico-formativa complessiva, nonché l'integrazione nella didattica tradizionale di esperienze laboratoriali,



di metodologie sperimentali ed innovative, anche allo scopo di ridurre e prevenire l'abbandono scolastico precoce e la dispersione scolastica.

Tra le finalità del progetto vi è stato anche il rilevamento e la prevenzione dei disturbi specifici dell'apprendimento.

Il progetto ha previsto il coinvolgimento di studenti della scuola primaria che per ragioni di ordine personale, familiare, economico-sociale e/o culturale presentassero delle fragilità che potessero influire negativamente sul percorso di studi, sulla socializzazione, sull'acquisizione dei livelli essenziali di apprendimento e sulla raggiungimento del successo formativo.

Sono stati coinvolti anche studenti che non presentassero particolari problematiche, ma secondo il principio di non discriminazione promuovessero la piena inclusione degli studenti più fragili, potenziando le proprie abilità e competenze.

Obiettivi prioritari sono stati:

1. Far acquisire competenze e preparare gli alunni ad ulteriori forme di apprendimento.
2. promuovere l'equità, la coesione sociale e la cittadinanza attiva,
3. promuovere processi innovativi ed orientativi tramite i quali garantire l'acquisizione delle competenze necessarie ai bambini per muoversi nel mondo,
4. promuovere le pari opportunità, la non discriminazione e lo sviluppo sostenibile.

I laboratori attuati sono stati di tipo esperienziale e le metodologie adottate sono state prevalentemente modalità attive. Compito fondamentale dei tutor conduttori dei gruppi è stato quello di fungere da organizzatori e animatori delle attività oltre che custodi delle regole di comportamento.

SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

sono stati attivati 5 moduli:

- Recitando,
- Matematica coding,
- Laboratorio ludico creativo di lingua inglese,
- Doremusic,
- Gioco Sport.

Il modulo "Recitando" prevedeva una durata di 60 ore: si tratta di un laboratorio teatrale destinato agli alunni della scuola primaria ed era destinato a un massimo di 20 alunni.

Il modulo "Matematica coding" prevedeva una durata di 30 ore articolato in tre fasi: Introduzione alla logica computazionale, uso di software di coding cenni sulla robotica.

Il "Laboratorio ludico creativo in lingua inglese", anch'esso destinato alla scuola primaria, prevedeva una durata di 30 ore e le seguenti attività: filastrocche e canzoni in lingua inglese, giochi di ruolo, drammatizzazioni, costruzione di semplici storie storyboard con l'utilizzo di applicativi, ascolto e visione di file multimediali, tutto in lingua inglese, ed era destinato anch'esso a un massimo di 20 alunni.

Il modulo "Doremusic" anch'esso destinato alla scuola primaria, prevedeva una durata di 60 ore e attività di body percussion musica di insieme e musica Corale, destinato a 20 alunni al massimo.

Il laboratorio "Gioco Sport", destinato anch'esso alla scuola primaria, con una durata prevista di 30 ore, ha proposto attività ludico motorie di gioco-sport semplici, divertenti e differenziate per ciascuna fascia d'età, ed era destinato a 20 alunni al massimo.

Il progetto prevedeva anche l'acquisto di attrezzature per supportare le attività laboratoriali: nello specifico prevedeva l'acquisto di uno stereo portatile di un metallofono Soprano diatonico di un metallofono contralto diatonico di un metallofono basso diatonico, di due kit scolastici di 25 tubi sonori di un Gong, di 5 kit coding, di 5 kit LEGO widoo, di un software di storytelling, di un PC desktop monitor 21 pollici, di 20 custodie per tablet, di un mobile con possibilità di



ricarica tablet di 25 Bacchi e 50 sedie. Tutte le attrezzature sono state regolarmente acquistate dalla scuola capofila per conto di questa D.D. così come indicato nel progetto, con alcune modifiche migliorative, tra cui l'acquisto di un maggior numero di dispositivi digitali, che nella situazione emergenziale contingente è risultato molto vantaggioso. Tutti gli acquisti sono risultati utili e di notevole arricchimento per la scuola.

Nel mese di marzo, a causa dell'improvvisa chiusura delle attività didattiche in presenza nelle istituzioni scolastiche per l'emergenza sanitaria in corso, il progetto è stato bruscamente interrotto, tuttavia esso aveva registrato un stato di avanzamento accettabile secondo il seguente schema:

Modulo	Titolo modulo	Ore previste	Ore effettivamente svolte	Numero incontri
1	Doremusic	60	45	15
2	Matematica coding	30	24	8
3	Laboratorio ludico creativo di lingua inglese	30	24	8
4	Recitando	60	33	11
5	Gioco-sport	30	28	14

Il monitoraggio dell'andamento delle attività e del gradimento degli alunni è stato effettuato dal Valutatore esterno. I risultati, socializzati al Collegio dei docenti ed al Consiglio di circolo, sono agli atti della scuola.

Sono stati effettuati il monitoraggio iniziale e intermedio, mentre il monitoraggio finale è stato somministrato solo per il modulo Gioco-sport: il lock-down non ha consentito di somministrare il questionario finale per gli altri quattro moduli.

Si è registrata partecipazione attiva a tutti i moduli, nelle ultime settimane di febbraio è stato registrato un calo delle presenze, giustificato dall'aumento della preoccupazione nei genitori per la diffusione del virus e dalle influenze stagionali.

Il giudizio degli alunni sulle attività formative è stato nel complesso molto positivo. Dal confronto con i docenti delle rispettive classi di provenienza è emerso che gli allievi che hanno frequentato i laboratori hanno mostrato miglioramenti nell'approccio alle attività didattiche curricolari e più in generale un miglioramento dell'atteggiamento verso la partecipazione alla vita scolastica.

LA DIRIGENTE SCOLASTICA
Prof.ssa claudia Contino
(documento firmato digitalmente)