



Unione europea  
Fondo sociale europeo



<p><b>ISTITUZIONE SCOLASTICA</b> I.C. “91°- Minniti” Napoli</p>	<p><b>TITOLO PROGETTO</b> “A scuola imparo, mi diverto e ... cresco”</p>	<p>Allegato <b>3.a</b></p>
---	--	--------------------------------



### PROGETTAZIONE DI DETTAGLIO

Cod. Uff 200

POR Campania FSE 2014/2020 – D.D. 229 del 29/06/2016

Asse III Obiettivo Specifico 12 Azione 10.1

#### MODULO 1

“L’arte in strada”

#### DESCRIZIONE ATTIVITÀ E FINALITÀ

Finalità del modulo è di avvicinare i discenti alla street art e al graffitismo, riappropriandosi e trasformando attraverso l’arte un luogo degradato della propria scuola, salvandolo dall’incuria, facendo nel contempo riscoprire la capacità di creare nel rispetto delle regole, con particolare riferimento alla differenza tra vandalismo e forme di creatività e di condividere attraverso il colore la propria interiorità. L’attività – della durata totale di 30 ore è suddivisa in 10 incontri da 3 ore ciascuno ed articolata in modo che - attraverso il lavoro di gruppo, il brainstorming, il cooperative learning - i discenti siano in grado di realizzare il murales concordato, mediante l’acquisizione di nuove tecniche e l’interpretazione personale di soggetti proposti e lo sviluppo di capacità immaginative ed espressive. Le fasi in cui si dividerà il percorso sono:

Incontro 1 - 3 ore Aula – lezione con docente esperto in street artist

- Accoglienza e orientamento al corso
- Contestualizzazione del modulo nell’ambito del progetto, finalità ed obiettivi del programma;
- Introduzione storica della street art (quando, dove e a quale scopo) e del graffitismo (massimi esponenti per tecnica, stile e provenienza)

Attività:

- Visione-analisi guidata di video-registrazioni ed altro materiale
- Verifica delle aspettative dei partecipanti;

Incontro 2 e 3 – 6 ore Aula – lezione con docente esperto street artist

- Tecniche e stili dell’arte di strada: stencil, graffiti, 3d style, sticker, tag
- Scelta del tema da sviluppare nelle successive ore di attività, di concerto con il corpo docente e con gli allievi partecipanti.

- Breve panoramica sulle norme che regolano la street art con lo scopo di far assimilare la disciplina in modo etico e civile;

Attività:

- Esercitazioni: Disegno e dimostrazione pratica dei vari stili,
- Passeggiata condivisa all’interno della scuola

Incontro 4-5-6 – 12 ore aula con docente esperto street artist  
Preparazione di stencil e bozzetti per le successive fasi di “pitturazione”

Attività:

-Esercitazioni pratiche in aula di gruppo e singole seguite dall’esperto

Incontro 7-8-9-10 – 12 ore aula con docente esperto street artist

Dalla teoria alla...pratica

Attività:

-Disegno e pitturazione secondo i temi prescelti sulle superfici concordate, supervisionata dall’esperto e corretta direttamente (linee , riempimenti delle lettere, ombre e 3d style);

-Presentazione finale del lavoro svolto.

**Finalità:**

- È in grado di creare degli stencil di varie forme e grandezze;
- Sa riprodurre graffiti precedentemente studiati
- Sa produrre ex novo graffiti e murales
- Sa applicare la tecnica per la creazione di murales su diverse superfici;
- È in grado di progettare la riqualificazione di un’area;
- Sa rielaborare soggetti grafici di varia natura e forma e reinterpretarli secondo la propria creatività.

### **TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE**

La durata totale del modulo è di 30 ore così suddivise:

Introduzione teorico pratica al Writing – 2 incontri da 3 ore

Realizzazione del murales – 6 incontri da 3 ore

Evento di presentazione ai genitori ed istituzioni locali – 2 incontri da 3 ore

### **SEDE DELLE ATTIVITÀ**

Istituto Scolastico sito in Via Consalvo n° 93 -Napoli

### **DESTINATARI DELLE ATTIVITÀ**

Il progetto si rivolge ad almeno 20 allievi della scuola primaria. I ragazzi saranno scelti dai docenti sulla base di criteri di disomogeneità nei fattori di rischio e propensione alle attività oggetto del modulo.

Si intende rivolgere il modulo anche a coloro che:

- Mostrano problemi socio relazionali
- Mostrano disaffezione scolastica
- Abbiano particolari capacità/doti artistiche e/o che vogliano migliorarle
- Mostrino difficoltà nel rispetto dei ruoli.

### **ATTREZZATURE/SUPPORTI TECNOLOGICI UTILIZZATE NELLE ATTIVITÀ**

L’attività didattica è svolta con l’ausilio di:

- PC e/o Tablet con Connessione WIFI e/o Internet
- e-book
- Software per la simulazione per il writing
- Software per esercitazioni teoriche e pratiche
- Videoproiettore
- Lettore DVD
- Pennelli
- Rulli
- Marker
- Pittura
- Vernice spray
- Guanti
- Mascherine
- Occhiali protettivi

- Grembiuli
- Stencil
- Materiali specifici per il Writing
- Aerografo
- Scala
- telecamera.

### **RISORSE UMANE IMPIEGATE CON I RISPETTIVI RUOLI**

- B1.1 - Progettista interno: prof.ssa Capuano Adele
- B1.2 - Progettista esterno: dott. Dott.ssa Valeria Meomartini
- B1.5 - Elaboratore esterno dispense: Fabiana Silvestri
- B 2.1 - Personale ATA-Collaboratori scolastici: Primiceri Antonio, Pianese Gabriele
- B 2 1 - Personale Amministrativo: Maria Luongo
- B2.2 – Docente Esperto esterno: Alessio de Simone- Martina Di Gennaro Michele Mosca
- B2.5 - Tutor interno: prof. Claudia Corteccione; Cristiana Latte, Rosaria Chiappetta
- B3.2 - Elaborazione Report e studi materiali di divulgazione: Fabiana Silvestri Samuele Pozzobon
- B 3.3- Pubblicazioni Finali: Claudia Corteccione; Cristiana Latte, Rosaria Chiappetta
- B4.1 - Referente interno Valutazione Finale: Corteccione Claudia
- B4.3 - Coordinatore interno: D.S. Dott. Rosanna Stornaiuolo
- B 4.4 Coordinamento Esterno: Fabiana Silvestri
- B4. 7 –Personale non docente dipendente:: Direttore dei s.g.a. Maria Rosaria Diotajuto

### **STRUMENTI DI VALUTAZIONE**

Come presupposto, all'interno del progetto si è posta la necessità di una condivisione, a livello metodologico, del processo e degli strumenti tale da renderlo il più possibile "partecipato", grazie al contributo di tutti gli attori coinvolti. In tal modo, si è cercato di evitare che questi fossero recepiti come fattori meramente esterni, impropri e inutili per l'analisi dell'esperienza fatta da parte di chi ha partecipato alle attività.

In quest'ottica, sono stati privilegiati strumenti di carattere prettamente qualitativo poiché, in quanto tali, permettono di far dialogare e confrontare maggiormente i vari soggetti e di restituire loro il senso dell'esperienza fatta.

Nello specifico del progetto si è scelto di prendere in esame i seguenti indicatori, in ragione delle caratteristiche dell'impianto progettuale e della numerosità degli attori coinvolti:

- Partecipazione attiva all'interno delle attività modulari
- Coinvolgimento nelle fasi dei differenti moduli
- Idee e proposte metodologiche
- Livello di gradimento delle attività proposte
- Problematiche e/o rallentamenti nella realizzazione dei moduli
- Obiettivi di partenza ed obiettivi raggiunti
- Procedure e strumenti di realizzazione.
- la ricaduta comportamentale nei laboratori e nel gruppo-classe
- la ricaduta dei livelli di apprendimento nel contesto classe.

Questi aspetti vengono utilizzati come feedback per l'individuazione di eventuali modifiche per la prosecuzione dell'intervento.

Il monitoraggio, scelto come strumento principale della valutazione in itinere e finale dell'intero percorso progettuale, sarà continuativo e non sarà volutamente calendarizzato, per permettere a tutti gli esperti, docenti, tutor e risorse coinvolte di osservare e confrontarsi in relazione alle diverse tempistiche nelle fasi realizzative del progetto ed in relazione alle diverse caratteristiche del gruppo di alunni partecipanti.

## **MODULO 2**

"Cittadini consapevoli"

### **DESCRIZIONE ATTIVITÀ E FINALITÀ**

Il modulo intende educare i giovani alla cittadinanza attiva, alla co-responsabilità, all'incentivo dei rapporti con le istituzioni e gli Enti locali. L'obiettivo è rafforzare la qualità delle competenze civiche e sociali degli studenti. La presenza di dinamiche relazionali in cui i conflitti degenerano in violenza, gli stereotipi di genere e culturali che si trasformano in forme di discriminazione ed intolleranza, influenzano negativamente la motivazione a studiare e a frequentare la scuola, l'integrazione delle sfere cognitiva ed emotivo-affettiva, la fiducia in sé e negli altri. La riduzione di queste dinamiche crea, invece, un clima scolastico di apertura al dialogo e al confronto, favorevole all'apprendimento.

Gli obiettivi specifici sono promuovere nei ragazzi e nelle ragazze: comportamenti equi, rispettosi di sé e degli altri; relazioni interpersonali più sicure; cooperazione, co-responsabilità, condivisione di valori e di norme.

Le attività sono organizzate:

- Start up
- Laboratori in 2 gruppi paralleli
- Laboratorio di documentazione e pubblicizzazione.

Fase 1: Start up

- Presentazione del modulo alle classi, ai genitori, ai docenti delle materie letterarie
- Selezione degli studenti e delle studentesse ed assegnazione ai gruppi
- Strutturazione ed organizzazione delle sessioni laboratoriali.

Fase 2: Laboratori in 2 gruppi paralleli Per ogni gruppo:

- Team building
- Lezioni socratiche
- Analisi della Costituzione e dei Documenti internazionali
- Storytelling
- Visione di filmati
- Descrizione ed analisi delle emozioni esperite o assunte, dei punti di vista emersi da racconti e/o filmati
- Incontri con testimoni dell'associazione
- Giochi psicologici
- Realizzazione di un glossario sulla legalità, sulla pace, sulla cittadinanza
- Bilancio partecipativo: compilazione di un diario di bordo di ciò che si è capito e sentito, alla fine di ogni sessione.

Fase 3: Laboratorio di documentazione e pubblicizzazione

- Team building
- Brainstoming e co-progettazione del prodotto finale
- Riprese degli incontri
- Lavori di gruppo con turnazione di ruoli e mansioni
- Stesura di brevi articoli da pubblicare sui giornali locali
- Realizzazione di un gioco di società, da tavolo/slogan.

I contenuti si articolano in 6 aree tematiche:

- Principi ed articoli costituzionali e nei documenti internazionali sulla parità e sulla non discriminazione
- Emozioni primarie ed emozioni secondarie
- Conflitti e violenza
- Bullismo e cyberbullismo maschile e femminile
- Mediazione e negoziazione
- Cooperazione e/o competizione

I risultati attesi sono:

- maggiore consapevolezza della reciprocità e della co-responsabilità fra le persone, con particolare riferimento alla relazione tra donne ed uomini
- maggiore riconoscimento dei propri ed altrui stati emotivi e verbalizzazione dei propri
- maggiore comprensione/conoscenza delle regole e dei valori fondamentali della vita sociale e civile.

**Finalità:**

- Sa progettare e confrontare le proprie idee con un gruppo di pari e con gli adulti
- Sa esprimere in maniera chiara le proprie emozioni
- È in grado di prendere decisioni valutando i pro ed i contro
- Sa raccontare, rielaborando il concetto, documenti, ricerche e supporti audiovisivi proposti;
- Sa spiegare gli articoli ed i principi della Costituzione in modo semplice e con esempi pratici;
- È in grado di realizzare documenti (scritti- audio- video) per l'esposizione di concetti come parità e discriminazione;
- Sa progettare e realizzare un gioco da tavola
- È in grado di realizzare slogan
- Sa progettare, organizzare e realizzare un evento finale.

### **TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE**

Il modulo ha una durata di 30 ore, così suddivise:

- 4 ore per la start-up
- 16 ore in 2 gruppi paralleli (10 ore per ogni gruppo)
- 10 ore con entrambi i gruppi.

### **SEDE DELLE ATTIVITÀ**

Istituto Scolastico sito in Via Consalvo n° 93 -Napoli

### **DESTINATARI DELLE ATTIVITÀ**

Il progetto si rivolge ad almeno 20 allievi della scuola primaria. I ragazzi saranno scelti dai docenti sulla base di criteri di disomogeneità nei fattori di rischio e propensione alle attività oggetto del modulo.

Si intende rivolgere il modulo anche a coloro che:

- Mostrano problemi socio relazionali
- Mostrano disaffezione scolastica
- Vivono in un contesto socio-culturale avverso al rispetto delle regole del viver civile
- Abbiano manifestato disagio scolastico
- Abbiano manifestato nel gruppo classe atteggiamenti di sopraffazione nei confronti di coetanei
- Mostrino difficoltà nel rispetto dei ruoli.

### **ATTREZZATURE/SUPPORTI TECNOLOGICI UTILIZZATE NELLE ATTIVITÀ**

L'attività didattica è svolta con l'ausilio di:

- aula informatica
- 2 videoproiettori
- PC
- Impianto audio
- microfoni
- 1 videocamera
- 1 stampante
- scanner Inchiostro o toner per stampante
- 2 lavagne a fogli mobili
- 25 penne + 25 matite
- 4 pennarelli colorati per le lavagne a fogli mobili risma di carta A4
- 4 scatole di pastelli
- 4 scatole di pennarelli
- 4 gomme + 4 tubetti colla + 4 temperamatite + 4 forbici 20 cartoncini bristol formato 70x100
- 3 computisterie
- 2 confezioni di post.it di colori assortiti
- testi,
- articoli.

### **RISORSE UMANE IMPIEGATE CON I RISPETTIVI RUOLI**

B1.1 - Progettista interno: prof.ssa Luigia Vitagliano

B1.2 - Progettista esterno: dott. Dott.ssa Valeria Meomartini  
B1.5 - Elaboratore esterno dispense: Fabiana Silvestri  
B 2.1 - Personale ATA-Collaboratori scolastici: Carmine Gigante; Leone Immacolata  
B 2 1 - Personale Amministrativo: Luongo Maria  
B2.2 – Docente Esperto esterno: Dott.ssa Nunzia Navatti  
B2.5 - Tutor interno: prof. Romana Guma, Lucia Cicala, Rita Fiorillo  
B3.2 - Elaborazione Report e studi materiali di divulgazione: Fabiana Silvestri - Samuele Pozzobon  
B 3.3- Pubblicazioni Finali: prof. Romana Guma, Lucia Cicala, Rita Fiorillo  
B4.1 - Referente interno Valutazione Finale: Luigia Vitagliano  
B4.3 - Coordinatore interno: D.S. Dott. Rosanna Stornaiuolo  
B 4.4 Coordinamento Esterno: Fabiana Silvestri  
B4. 7 –Personale non docente dipendente:: Direttore dei s.g.a. Maria Rosaria Diotajuto

### **STRUMENTI DI VALUTAZIONE**

Come presupposto, all'interno del progetto si è posta la necessità di una condivisione, a livello metodologico, del processo e degli strumenti tale da renderlo il più possibile "partecipato", grazie al contributo di tutti gli attori coinvolti. In tal modo, si è cercato di evitare che questi fossero recepiti come fattori meramente esterni, impropri e inutili per l'analisi dell'esperienza fatta da parte di chi ha partecipato alle attività.

In quest'ottica, sono stati privilegiati strumenti di carattere prettamente qualitativo poiché, in quanto tali, permettono di far dialogare e confrontare maggiormente i vari soggetti e di restituire loro il senso dell'esperienza fatta.

Nello specifico del progetto si è scelto di prendere in esame i seguenti indicatori, in ragione delle caratteristiche dell'impianto progettuale e della numerosità degli attori coinvolti:

- Partecipazione attiva all'interno delle attività modulari
- Coinvolgimento nelle fasi dei differenti moduli
- Idee e proposte metodologiche
- Livello di gradimento delle attività proposte
- Problematiche e/o rallentamenti nella realizzazione dei moduli
- Obiettivi di partenza ed obiettivi raggiunti
- Procedure e strumenti di realizzazione.
- la ricaduta comportamentale nei laboratori e nel gruppo-classe
- la ricaduta dei livelli di apprendimento nel contesto classe.

Questi aspetti vengono utilizzati come feedback per l'individuazione di eventuali modifiche per la prosecuzione dell'intervento.

Il monitoraggio, scelto come strumento principale della valutazione in itinere e finale dell'intero percorso progettuale, sarà continuativo e non sarà volutamente calendarizzato, per permettere a tutti gli esperti, docenti, tutor e risorse coinvolte di osservare e confrontarsi in relazione alle diverse tempistiche nelle fasi realizzative del progetto ed in relazione alle diverse caratteristiche del gruppo di alunni partecipanti.

### **MODULO 3**

**"Il gioco della danza"**

#### **DESCRIZIONE ATTIVITÀ E FINALITÀ**

Il modulo in oggetto si pone la finalità di avvicinare i partecipanti al mondo della danza, attraverso un approccio ludico e creativo. Dopo una prima fase di conoscenza collettiva, il progetto porterà ad acquisire competenze in materia di danza, affrontata come consapevolezza del movimento nello spazio.

Principali contenuti del modulo sono:

io e il mio corpo

muoversi nello spazio

linguaggio e storia della danza

la danza è arte e terapia

**ARTICOLAZIONE delle ATTIVITÀ FASE 1: IO E IL MIO CORPO**

- Chi è quello/a allo specchio?
- Come è fatto il nostro corpo? **RISULTATI ATTESI**

Il partecipante prenderà consapevolezza del modo in cui siamo fatti e dell'importanza del corpo.

#### FASE 2: MUOVERSI NELLO SPAZIO

Il mio corpo nello spazio: Conoscere lo spazio che ci circonda ed imparare ad interagire con esso.

Una passeggiata in movimento: Sperimentare l'equilibrio

In contatto con il suolo: Ascoltare la differenza dello stare in piedi e sul suolo

Tutti in equilibrio! Giochi creativi **RISULTATI ATTESI**

Il partecipante prenderà consapevolezza dello spazio, indagando le possibili e infinite relazioni con esso, attraverso il movimento.

#### FASE 3: LINGUAGGIO E STORIA DELLA DANZA

- Danza come mangi
- Tecniche della danza, posizioni iniziali e basi propedeutiche
- Conosci le regole? Si danza!
- Lezioni pratiche
- Chi ha inventato la danza?
- Ti racconto una storia **RISULTATI ATTESI:**

Il partecipante, considerando le diverse fasce d'età, apprenderà i termini e le basi tecniche della disciplina attraverso lezioni pratiche e la sua storia.

#### FASE 4: LA DANZA È ARTE E TERAPIA

- La danza dipinta
- Entriamo nel quadro!
- Sono felice quando ballo
- Conoscere la danza attraverso i quadri degli artisti
- Riprodurre pose e gesti
- Laboratorio di danza terapia **RISULTATI ATTESI**

Il partecipante giocherà a riprodurre la danza vista nelle opere di pittori famosi e ne inventerà di nuovi, attraverso esercizi di danza terapia

#### **Obiettivi specifici:**

Acquisire consapevolezza del proprio corpo e conoscere come è fatto.

Conoscere la teoria e la storia del balletto, grazie alla pratica di giochi collettivi che mettono in risalto il proprio potenziale creativo.

Apprendere il ruolo della danza nell'arte, mediante l'osservazione di alcuni dei più importanti quadri ed opere internazionali.

#### **Finalità:**

- Sa muoversi indagando lo spazio circostante con curiosità.
- Essere in grado di esprimersi danzando, con l'aiuto di musiche e colori.

#### **TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE**

Il progetto si articola in un modulo di 60 ore suddiviso nelle quattro fasi:

Fase 1: 6 ore (2 lezioni da 3 ore)

Fase 2: 18 ore (6 lezioni da 3 ore)

Fase 3: 24 ore (8 lezioni da 3 ore)

Fase 4: 12 ore (4 lezioni da 3 ore).

#### **SEDE DELLE ATTIVITÀ**

Istituto Scolastico sito in Via Consalvo n° 93 -Napoli

#### **DESTINATARI DELLE ATTIVITÀ**

Il progetto si rivolge ad almeno 20 allievi della scuola primaria. I ragazzi saranno scelti dai docenti sulla base di criteri di disomogeneità nei fattori di rischio e propensione alle attività oggetto del modulo.

Si intende rivolgere il modulo anche a coloro che:

- Mostrano problemi socio relazionali
- Mostrano disaffezione scolastica
- Abbiano particolari capacità/doti artistiche e/o che vogliono migliorarle
- Mostrano difficoltà nel rispetto dei ruoli.

### **ATTREZZATURE/SUPPORTI TECNOLOGICI UTILIZZATE NELLE ATTIVITÀ**

L'attività didattica è svolta con l'ausilio di:  
aula informatica:

- PC con collegamento ad internet,
- Video proiettori
- Lettore DVD
- Software per la simulazione di balli
- 

sala/ palestra per le prove:

- PC con lettore CD
- Impianto audio con diffusione stereo
- kit per la danza per ogni partecipante.

### **RISORSE UMANE IMPIEGATE CON I RISPETTIVI RUOLI**

B1.1 - Progettista interno: prof.ssa Luigia Vitagliano, prof.ssa Adele Capuano

B1.2 - Progettista esterno: Dott.ssa Valeria Meomartini

B1.5 - Elaboratore esterno dispense: Fabiana Silvestri

B 2.1 - Personale ATA-Collaboratori scolastici: Carmine Gigante, Leone Immacolata, Pianese Gabriele, Primiceri Antonio

B 2 1 - Personale Amministrativo: Maria Luongo

B2.2 – Docente Esperto esterno: Sergio Ariota

B 2.3 – Co-docente Esterno: Dott.ssa Valeria Meomartini

B2.5 - Tutor interno: prof. Stefania Miale, Giovennettone Giuseppiuna, Valeria Proto, Luigia Vitagliano, Anna Cardinale, Maria La Bruna

B3.2 - Elaborazione Report e studi materiali di divulgazione: Fabiana Silvestri - Samuele Pozzobon

B 3.3- Pubblicazioni Finali: prof. Stefania Miale, Giovennettone Giuseppiuna, Valeria Proto, Luigia Vitagliano, Anna Cardinale, Maria La Bruna

B4.1 - Referente interno Valutazione Finale: Adele Capuano

B4.3 - Coordinatore interno: D.S. Dott. Rosanna Stornaiuolo

B 4.4 Coordinamento Esterno: Fabiana Silvestri

B4. 7 –Personale non docente dipendente:: Direttore dei s.g.a. Maria Rosaria Diotajuto

### **STRUMENTI DI VALUTAZIONE**

Come presupposto, all'interno del progetto si è posta la necessità di una condivisione, a livello metodologico, del processo e degli strumenti tale da renderlo il più possibile "partecipato", grazie al contributo di tutti gli attori coinvolti. In tal modo, si è cercato di evitare che questi fossero recepiti come fattori meramente esterni, impropri e inutili per l'analisi dell'esperienza fatta da parte di chi ha partecipato alle attività.

In quest'ottica, sono stati privilegiati strumenti di carattere prettamente qualitativo poiché, in quanto tali, permettono di far dialogare e confrontare maggiormente i vari soggetti e di restituire loro il senso dell'esperienza fatta.

Nello specifico del progetto si è scelto di prendere in esame i seguenti indicatori, in ragione delle caratteristiche dell'impianto progettuale e della numerosità degli attori coinvolti:

- Partecipazione attiva all'interno delle attività modulari
- Coinvolgimento nelle fasi dei differenti moduli
- Idee e proposte metodologiche
- Livello di gradimento delle attività proposte
- Problematiche e/o rallentamenti nella realizzazione dei moduli
- Obiettivi di partenza ed obiettivi raggiunti
- Procedure e strumenti di realizzazione.



- la ricaduta comportamentale nei laboratori e nel gruppo-classe
- la ricaduta dei livelli di apprendimento nel contesto classe.

Questi aspetti vengono utilizzati come feedback per l'individuazione di eventuali modifiche per la prosecuzione dell'intervento.

Il monitoraggio, scelto come strumento principale della valutazione in itinere e finale dell'intero percorso progettuale, sarà continuativo e non sarà volutamente calendarizzato, per permettere a tutti gli esperti, docenti, tutor e risorse coinvolte di osservare e confrontarsi in relazione alle diverse tempistiche nelle fasi realizzative del progetto ed in relazione alle diverse caratteristiche del gruppo di alunni partecipanti.

## MODULO 4

“La matematica va in scena!”

### DESCRIZIONE ATTIVITÀ E FINALITÀ

La finalità del modulo è quella di avvicinare – in maniera ludica - i partecipanti alla matematica, ponendo l'accento sulla duplice valenza di questa affascinante materia che si trova a cavallo tra il pensiero logico e quello creativo. L'idea è di creare in una stanza un'ambientazione varia in cui un gruppo di discenti, attraverso la risoluzione di una serie di indizi ed enigmi logico matematici, seguendo una trama appositamente costruita, devono riuscire a trovare la soluzione per uscire dalla stanza attraverso il gioco di squadra, la padronanza culturale, la logica e il saper analizzare il contesto per attuare un problem solving al fine di raggiungere l'obiettivo.

Mediante l'esperienza laboratoriale si stimoleranno quindi le capacità logico - matematiche e quelle creative, attraverso le arti visive e le pratiche teatrali. Il lavoro di gruppo favorirà la socializzazione, l'integrazione e la capacità di trovare soluzioni collettivamente. Durante l'esperienza laboratoriale, infatti, i partecipanti prendono coscienza che il risultato finale di un progetto è il prodotto di fattori complementari, che vanno sviluppati rigorosamente in contemporanea per giungere a esiti efficaci: l'invenzione e la creatività, ma anche lo studio, la pratica e l'impegno e il lavoro in cooperazione con i compagni. Inoltre, l'aspetto multimediale del laboratorio rappresenta per i ragazzi un modo per acquisire nuove competenze ed utilizzare la tecnologia in maniera più consapevole e matura.

L'attività è così strutturata:

Il modulo ha durata di trenta ore e prevede 10 incontri pomeridiani di 3 ore ciascuno.

Prima, seconda, terza, quarta lezione - aula con docente esperto -12 ore

Accoglienza, Individuazione del tema -progettazione e reperimento materiali

Attività

Individuazione del tema dell'escape Room ,

Allestimento (scenografico, audiovisivo e teatrale) della stanza.

Sviluppo della scenografia: tutti insieme i bambini/ragazzi sono invitati a scegliere un tema e ragionare sulla sua realizzazione. Si valuterà il tema scelto e si procederà alla sua realizzazione scenografica.

Quinta e sesta lezione -aula con docente esperto 6 ore

Creazione degli enigmi e problemi matematici che verranno disseminati per l'Escape Room

Attività

In condivisione con il tutor e in accordo con il programma curriculare, verranno scelti i quesiti matematici e si procederà ad esempi di risoluzione degli stessi per permettere ai bambini/ragazzi di comprendere il giusto approccio all'attività;

Settima, ottava, nona, decima lezione aula con docente esperto – 12 ore

Costruzione e Presentazione Escape Room : si darà vita all'escape room con cui si concluderà l'attività.

Attività

Costruzione ed esplorazione completa dell'Escape Room ultimata. I partecipanti verranno divisi in due/tre gruppi. A turno ogni gruppo cercherà di “fuggire” dalla stanza risolvendo gli enigmi. I componenti degli altri gruppi documenteranno con foto e brevi articoli l'attività. Realizzazione di mini video interviste a conclusione del lavoro svolto come testimonianza dell'esperienza fatta.

**Finalità:**

- è in grado di creare enigmi di livelli differenti (da quelli più semplici a quelli più complessi)
- è in grado di risolvere quesiti sia singolarmente che con il gruppo di lavoro
- sa organizzare lo spazio adatto alla simulazione di una escape room in base agli obiettivi da raggiungere.
- Sa creare e strutturare una trama;
- È in grado di riprodurre una scenografia
- È in grado di realizzare un allestimento adeguato all'idea progettuale
- Sa creare un brand per la promozione dell'idea modulare
- Sa utilizzare correttamente siti Internet e/o Blog su cui postare e documentare lo sviluppo ed i risultati raggiunti durante la realizzazione del modulo.

### **TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE**

Il modulo è basato su complessive 30 ore e sono previste 2 aperture settimanali di almeno 3 ore, così articolate:

- Attività di individuazione del tema – 3 ore
- Stesura della storia/sceneggiatura per la creazione di enigmi e indovinelli – 12 ore
- Progettazione della Stanza con giornate dedicate all'acquisto delle attrezzature – 6 ore
- Realizzazione della stanza – 3 ore
- Organizzazione delle visite guidate agli studenti dell'istituto e ai genitori – 6 ore progetto si articola in un modulo di 60 ore suddiviso nelle quattro fasi:

Fase 1: 6 ore (2 lezioni da 3 ore)

Fase 2: 18 ore (6 lezioni da 3 ore)

Fase 3: 24 ore (8 lezioni da 3 ore)

Fase 4: 12 ore (4 lezioni da 3 ore).

### **SEDE DELLE ATTIVITÀ**

Istituto Scolastico sito in Via Consalvo n° 93 -Napoli

### **DESTINATARI DELLE ATTIVITÀ**

Il progetto si rivolge ad almeno 20 allievi della scuola primaria. I ragazzi saranno scelti dai docenti sulla base di criteri di disomogeneità nei fattori di rischio e propensione alle attività oggetto del modulo.

Si intende rivolgere il modulo anche a coloro che:

- Mostrano problemi socio relazionali
- Mostrano disaffezione scolastica
- Abbiano particolari capacità/doti artistiche e/o che vogliano migliorarle
- Mostrino difficoltà nel rispetto dei ruoli.

### **ATTREZZATURE/SUPPORTI TECNOLOGICI UTILIZZATE NELLE ATTIVITÀ**

L'attività didattica è svolta con l'ausilio di:

aula informatica:

- PC con collegamento ad internet,
- Video proiettori
- Lettore DVD
- Software per la creazione di enigmi
- Software per la creazione di esercizi logico-matematici
- Software per la simulazione di una escape room.
- PC portatile,
- microfono,
- impianto stereo,
- impianto luci,
- macchina fotografica,

aula

- PC con lettore CD
- Impianto audio con diffusione stereo

- Telecamera
- Microfoni ambientale
- Schermo per controllo stanza (es. impianto di video sorveglianza).

### **RISORSE UMANE IMPIEGATE CON I RISPETTIVI RUOLI**

B1.1 - Progettista interno: prof. ssa Annamaria Travaglino  
 B1.2 - Progettista esterno: dott. Dott.ssa Valeria Meomartini  
 B1.5 - Elaboratore esterno dispense: Fabiana Silvestri  
 B 2.1 - Personale ATA-Collaboratori scolastici: Floriana Castiglione, Francesco Pascale  
 B 2 1 - Personale Amministrativo: Maria Diotajuto  
 B2.2 – Docente Esperto esterno: Luciano Di Rosa- Sara Filomena Variopinto Barbara Esposito  
 B2.5 - Tutor interno: prof. Annamaria Polito, Antonella Criscitelli, Vincenzo Postiglione  
 B3.2 - Elaborazione Report e studi materiali di divulgazione: Fabiana Silvestri - Samuele Pozzobon  
 B 3.3- Pubblicazioni Finali: : prof. Annamaria Polito, Antonella Criscitelli, Vincenzo Postiglione  
 B4.1 - Referente interno Valutazione Finale: prof. ssa Annamaria Travaglino  
 B4.3 - Coordinatore interno: D.S. Dott.ssa Rosanna Stornaiuolo  
 B 4.4 Coordinamento Esterno: Fabiana Silvestri  
 B4. 7 –Personale non docente dipendente:: Direttore dei s.g.a. Maria Rosaria Diotajuto

### **STRUMENTI DI VALUTAZIONE**

Come presupposto, all'interno del progetto si è posta la necessità di una condivisione, a livello metodologico, del processo e degli strumenti tale da renderlo il più possibile "partecipato", grazie al contributo di tutti gli attori coinvolti. In tal modo, si è cercato di evitare che questi fossero recepiti come fattori meramente esterni, impropri e inutili per l'analisi dell'esperienza fatta da parte di chi ha partecipato alle attività.

In quest'ottica, sono stati privilegiati strumenti di carattere prettamente qualitativo poiché, in quanto tali, permettono di far dialogare e confrontare maggiormente i vari soggetti e di restituire loro il senso dell'esperienza fatta.

Nello specifico del progetto si è scelto di prendere in esame i seguenti indicatori, in ragione delle caratteristiche dell'impianto progettuale e della numerosità degli attori coinvolti:

- Partecipazione attiva all'interno delle attività modulari
- Coinvolgimento nelle fasi dei differenti moduli
- Idee e proposte metodologiche
- Livello di gradimento delle attività proposte
- Problematiche e/o rallentamenti nella realizzazione dei moduli
- Obiettivi di partenza ed obiettivi raggiunti
- Procedure e strumenti di realizzazione.
- la ricaduta comportamentale nei laboratori e nel gruppo-classe
- la ricaduta dei livelli di apprendimento nel contesto classe.

Questi aspetti vengono utilizzati come feedback per l'individuazione di eventuali modifiche per la prosecuzione dell'intervento.

Il monitoraggio, scelto come strumento principale della valutazione in itinere e finale dell'intero percorso progettuale, sarà continuativo e non sarà volutamente calendarizzato, per permettere a tutti gli esperti, docenti, tutor e risorse coinvolte di osservare e confrontarsi in relazione alle diverse tempistiche nelle fasi realizzative del progetto ed in relazione alle diverse caratteristiche del gruppo di alunni partecipanti.

## **MODULO 5**

“Raccontare l'adolescenza”

### **DESCRIZIONE ATTIVITÀ E FINALITÀ**

Durante l'adolescenza l'individuo si ritrova a confrontarsi con svariati cambiamenti che investono tutte le sfere dell'esistenza e lo portano ad affrontare e superare importanti sfide evolutive. Gli adolescenti sono chiamati a riconoscere e ad esprimere intense emozioni.

Tale progetto si propone, pertanto, attraverso la tecnica della narrazione, di promuovere la consapevolezza di sé e delle emozioni.

Gli obiettivi specifici sono:

- potenziare le abilità di lettura e scrittura,
- favorire il riconoscimento e l'espressione delle emozioni,
- promuovere abilità relazionali.

L'incremento delle abilità linguistiche, dell'empatia, della creatività e delle abilità relazionali viene promosso mediante attività quali la lettura e la scrittura di testi, la visione di filmati, la drammatizzazione, le discussioni.

Favorire tali competenze può incrementare l'empatia, la conoscenza di sé e delle emozioni, prevenire il disagio e favorire il benessere di adolescenti e giovani coinvolti.

Il modulo sarà suddiviso in diverse fasi:

I e II: **“Aiuto, sto crescendo!”** Attività laboratoriali volte a favorire la conoscenza e l'espressione di sé delle emozioni legate alla crescita.

Attività: Scelta e lettura condivisa di testi sul tema dell'adolescenza e stesura di nuovi finali; discussione conclusiva.

III e IV : **“genitori e figli”**. Attività di lettura e scrittura e discussione sui testi.

Attività: Scelta di un piccolo brano tratto dal proprio libro preferito sul tema del rapporto genitori-figli in adolescenza; creazione di una storia a più voci su tale tema; discussione finale.

V e VI : **“l'amico che sono, l'amico che sei”**. Attività laboratoriali sul tema dell'empatia.

Attività: Visione condivisa di un filmato; drammatizzazione; stesura di una sceneggiatura; discussione finale.

VII e VIII: **“Innamorarsi”**. Attività laboratoriali sul tema dell'amore.

Attività: Innamorarsi significa... Focus group sul tema; la stesura di una lettera; discussione finale.

IX e X: **“Narrare le emozioni”**. Attività laboratoriali per raccontarsi.

Attività: Esercizi di: stesura e realizzazione di diario per parlare di sé; discussione finale e saluti.

Risultati attesi: favorire la conoscenza e l'espressione delle emozioni; sperimentazione di forme alternative di narrazione, potenziare l'empatia, favorire capacità relazionali

**Finalità:**

- è in grado di scrivere un diario personale
- è in grado di esprimere in maniera semplice e con un linguaggio chiaro le proprie emozioni
- è in grado di descrivere, le emozioni espresse in modo non verbale
- Sa decifrare e decodificare il linguaggio non verbale (espressioni del viso, gestualità, posizione degli occhi)
- Sa esporre attraverso il linguaggio non verbale e gestuale delle emozioni contrastanti (gioia-tristezza)
- È in grado di leggere con la giusta enfasi brani che esprimono sentimenti diversi.

## TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE

Il modulo avrà una durata temporale di 30 ore ripartite in 10 incontri di 3 ore ciascuno.

Le attività saranno articolate in due incontri pomeridiani alla settimana della durata di 3 ore.

## SEDE DELLE ATTIVITÀ

Istituto Scolastico sito in Via Consalvo n° 93 -Napoli

## DESTINATARI DELLE ATTIVITÀ

Il progetto si rivolge ad almeno 20 allievi della scuola primaria. I ragazzi saranno scelti dai docenti sulla base di criteri di disomogeneità nei fattori di rischio e propensione alle attività oggetto del modulo.

Si intende rivolgere il modulo anche a coloro che:

- Mostrano problemi socio relazionali
- Mostrano disaffezione scolastica
- Mostrano difficoltà nel rispetto dei ruoli
- Abbiano difficoltà nel rispetto delle regole

- Hanno e/o vivono un background culturale e sociale che non favorisce l'espressione e la condivisione di esperienze- emozioni- problematiche.

### **ATTREZZATURE/SUPPORTI TECNOLOGICI UTILIZZATE NELLE ATTIVITÀ**

L'attività didattica è svolta con l'ausilio di:

- PC e/o Tablet con Connessione WIFI e/o Internet
- e-book
- Videoproiettore
- Lettore DVD
- Pennelli
- Una risma di fogli A4 bianchi,
- penne,
- matite,
- colori,
- Pennelli
- tempere,
- Lim,
- cartelloni bristol di medie dimensioni di vari colori

### **RISORSE UMANE IMPIEGATE CON I RISPETTIVI RUOLI**

- B1.1 - Progettista interno: prof.ssa Giuliana Chirico
- B1.2 - Progettista esterno: dott. Dott.ssa Valeria Meomartini
- B1.5 - Elaboratore esterno dispense: Dott.ssa Irene Porreca
- B 2.1 - Personale ATA-Collaboratori scolastici: Raffaele Osseblain, Francesco Pascale
- B 2 1 - Personale Amministrativo: Maria Luongo
- B2.2 – Docente Esperto esterno: Irene Porreca
- B2.5 - Tutor interno: prof. Maria Rotunno, Luisa Ricciardelli, Daniela Arato
- B3.2 - Elaborazione Report e studi materiali di divulgazione: Fabiana Silvestri - Samuele Pozzobon
- B 3.3- Pubblicazioni Finali: Maria Rotunno, Luisa Ricciardelli, Daniela Arato
- B4.1 - Referente interno Valutazione Finale: prof. Giuliana Chirico
- B4.3 - Coordinatore interno: D.S. Dott.ssa Rosanna Stornaiuolo
- B 4.4 Coordinamento Esterno: Fabiana Silvestri
- B4. 7 –Personale non docente dipendente:: Direttore dei s.g.a.Maria Rosaria Diotajuto

### **STRUMENTI DI VALUTAZIONE**

Come presupposto, all'interno del progetto si è posta la necessità di una condivisione, a livello metodologico, del processo e degli strumenti tale da renderlo il più possibile "partecipato", grazie al contributo di tutti gli attori coinvolti. In tal modo, si è cercato di evitare che questi fossero recepiti come fattori meramente esterni, impropri e inutili per l'analisi dell'esperienza fatta da parte di chi ha partecipato alle attività.

In quest'ottica, sono stati privilegiati strumenti di carattere prettamente qualitativo poiché, in quanto tali, permettono di far dialogare e confrontare maggiormente i vari soggetti e di restituire loro il senso dell'esperienza fatta.

Nello specifico del progetto si è scelto di prendere in esame i seguenti indicatori, in ragione delle caratteristiche dell'impianto progettuale e della numerosità degli attori coinvolti:

- Partecipazione attiva all'interno delle attività modulari
- Coinvolgimento nelle fasi dei differenti moduli
- Idee e proposte metodologiche
- Livello di gradimento delle attività proposte
- Problematiche e/o rallentamenti nella realizzazione dei moduli
- Obiettivi di partenza ed obiettivi raggiunti
- Procedure e strumenti di realizzazione.
- la ricaduta comportamentale nei laboratori e nel gruppo-classe
- la ricaduta dei livelli di apprendimento nel contesto classe.

Questi aspetti vengono utilizzati come feedback per l'individuazione di eventuali modifiche per la

prosecuzione dell'intervento.

Il monitoraggio, scelto come strumento principale della valutazione in itinere e finale dell'intero percorso progettuale, sarà continuativo e non sarà volutamente calendarizzato, per permettere a tutti gli esperti, docenti, tutor e risorse coinvolte di osservare e confrontarsi in relazione alle diverse tempistiche nelle fasi realizzative del progetto ed in relazione alle diverse caratteristiche del gruppo di alunni partecipanti.

## MODULO 6

“The sound of art”

### DESCRIZIONE ATTIVITÀ E FINALITÀ

Il modulo intende avvicinare i discenti alla natura attraverso la musica, riflettendo su suoi suoni e/o rumori che i ragazzi vivono quotidianamente attraverso i mezzi di comunicazione (TV, radio) videogiochi (Game Boy, Play Station ecc.) e i media file (P.C., iPod, Mp3); comprendere l'influenza dei suoni sul proprio modo d'essere per imparare a progettare, sviluppare e realizzare, sperimentando le potenzialità del suono attraverso l'assimilazione delle regole e delle tecniche; stimolare l'inventiva e un atteggiamento propositivo nella logica del comporre e del fare insieme.

Studio dei possibili scenari ideativi e creativi: dal nuovo www alle manipolazioni elettroniche, alla realizzazione di eventi, alle installazioni e presentazioni medialì, dal sound design alla sound sculpture, alla videoarte, alla ricerca in ambito acustico ed elettroacustico; sviluppo delle tecniche di campionamento, ambienti urbani e rurali, ecologia del suono, soundscape; conoscenza dei principali software per lo sviluppo, la ricerca, la composizione.

Il modulo sposa il bisogno di far accrescere il senso dell'arte in giovani che sono nella fase della formazione del loro carattere e anche delle loro passioni.

Il programma si articola fasi:

- Test di ingresso;
- presentazione del progetto attraverso un breve filmato e/o diapositive con invito alla ricerca: i discenti devono riportare informazioni, indicazioni, sensazioni sui suoni/rumori del paesaggio a loro più familiare e raccogliere il relativo materiale; guida all'ascolto di suoni e rumori e alla loro individuazione e discernimento con esercitazione e ascolto suoni della natura; drammatizzazione dell'ascolto con esercitazione/gioco sulla riproducibilità dei suoni.
- Attenzione verso la crescita creativa e delle potenzialità individuali e collettive.

Gli strumenti formativi verranno utilizzati con una ricchezza di sfumature e di approccio creativo sostanziale grazie alla partecipazione di figure professionali che interverranno nel percorso didattico a seconda delle necessità e degli argomenti in sviluppo a vantaggio di una più ampia veduta delle competenze e nel rispetto della prevista cadenza temporale e della coerenza progettuale stabilita.

#### **Finalità:**

- È in grado di riconoscere suoni e strumenti utilizzati per la realizzazione di un brano
- È in grado di creare un piccolo brano di musica elettronica con l'ausilio di strumenti e software ad hoc
- Sa campionare più brani di diversa natura
- Sa utilizzare i principali software per lo sviluppo, la ricerca e la composizione
- Sa progettare e realizzare brani
- È in grado di riconoscere: le toniche
- È in grado di riconoscere e ricreare i segnali
- È in grado di riconoscere le impronte sonore
- Sa realizzare una soundscape composition

### TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE

Il percorso didattico-formativo prevede una durata temporale di 60 ore così ripartite: un appuntamento settimanale in sede di 3h per un totale mensile di 12h.

È prevista la presenza, in forma di residenza artistica, presso il Festival Internazionale Suoni di Terra dove saranno presentate le opere realizzate dagli studenti.

## **SEDE DELLE ATTIVITÀ**

Istituto Scolastico sito in Via Consalvo n° 93 -Napoli

## **DESTINATARI DELLE ATTIVITÀ**

Il progetto si rivolge ad almeno 20 allievi della scuola primaria. I ragazzi saranno scelti dai docenti sulla base di criteri di disomogeneità nei fattori di rischio e propensione alle attività oggetto del modulo.

Si intende rivolgere il modulo anche a coloro che:

- Mostrano problemi socio relazionali
- Mostrano disaffezione scolastica
- Abbiano particolari capacità/doti artistico-musicali e/o che vogliano migliorarle
- Mostrino difficoltà nel rispetto dei ruoli
- Abbiano difficoltà ad esprimere le proprie emozioni
- Abbiano voglia di imparare e/o vogliano migliorare ad utilizzare nuove strumentazioni e tecnologie per fare musica

## **ATTREZZATURE/SUPPORTI TECNOLOGICI UTILIZZATE NELLE ATTIVITÀ**

L'attività didattica è svolta con l'ausilio di:

aula informatica:

- PC con collegamento ad internet,
- Video proiettori
- Lettore DVD
- Software per la simulazione di balli
- 

Teatro/Aula Magna:

- 4 microfoni dinamici
- 2 microfoni a condensatore 10 cavi microfonici
- 1 mixer 8/12 canali con phantom
- 1 cuffia di ascolto
- 2/4 speaker di tipo attivo o passivo
- cavi e prolunghe di alimentazione
- 4 multiprese a 4/6 ingressi per alimentazione
- 1 Macbook
- 1 software audio di ultima generazione a scelta: LogicPro - ProTools – Ableton Live
- 1 Proiettore con ingresso HDMI
- 1 consolle Arduino e software Pure Data

## **RISORSE UMANE IMPIEGATE CON I RISPETTIVI RUOLI**

B1.1 - Progettista interno: prof.Pasquale Caiazzo

B1.2 - Progettista esterno: dott. Dott.ssa Valeria Meomartini

B1.5 - Elaboratore esterno dispense: Fabiana Silvestri

B 2.1 - Personale ATA-Collaboratori scolastici: Raffaele Osseblain, Floriana Castiglione

B 2 1 - Personale Amministrativo: Maria Luongo

B2.2 – Docente Esperto esterno: Dott. Maurizio Chiantone

B 2.3 – Co-docente Esterno: Maurizio Chiantone

B2.5 - Tutor interno: prof. Pasquale Caiazzo, Giuliana Chirico, Adele capuano, Patrizia ragucci, Anna Maria Viglietti, Monica Cigliano

B3.2 - Elaborazione Report e studi materiali di divulgazione: Fabiana Silvestri - Samuele Pozzobon

B 3.3- Pubblicazioni Finali: : prof. Pasquale Caiazzo, Giuliana Chirico, Adele capuano, Patrizia ragucci, Anna Maria Viglietti, Monica Cigliano

B4.1 - Referente interno Valutazione Finale: prof Pasquale Caiazzo

B4.3 - Coordinatore interno: D.S. Dott. Rosanna Stornaiuolo

B 4.4 Coordinamento Esterno: Fabiana Silvestri

B4. 7 –Personale non docente dipendente:: Direttore dei s.g.a. Maria Rosaria Diotajuto

## STRUMENTI DI VALUTAZIONE

Come presupposto, all'interno del progetto si è posta la necessità di una condivisione, a livello metodologico, del processo e degli strumenti tale da renderlo il più possibile "partecipato", grazie al contributo di tutti gli attori coinvolti. In tal modo, si è cercato di evitare che questi fossero recepiti come fattori meramente esterni, impropri e inutili per l'analisi dell'esperienza fatta da parte di chi ha partecipato alle attività.

In quest'ottica, sono stati privilegiati strumenti di carattere prettamente qualitativo poiché, in quanto tali, permettono di far dialogare e confrontare maggiormente i vari soggetti e di restituire loro il senso dell'esperienza fatta.

Nello specifico del progetto si è scelto di prendere in esame i seguenti indicatori, in ragione delle caratteristiche dell'impianto progettuale e della numerosità degli attori coinvolti:

- Partecipazione attiva all'interno delle attività modulari
- Coinvolgimento nelle fasi dei differenti moduli
- Idee e proposte metodologiche
- Livello di gradimento delle attività proposte
- Problematiche e/o rallentamenti nella realizzazione dei moduli
- Obiettivi di partenza ed obiettivi raggiunti
- Procedure e strumenti di realizzazione.
- la ricaduta comportamentale nei laboratori e nel gruppo-classe
- la ricaduta dei livelli di apprendimento nel contesto classe.

Questi aspetti vengono utilizzati come feedback per l'individuazione di eventuali modifiche per la prosecuzione dell'intervento.

Il monitoraggio, scelto come strumento principale della valutazione in itinere e finale dell'intero percorso progettuale, sarà continuativo e non sarà volutamente calendarizzato, per permettere a tutti gli esperti, docenti, tutor e risorse coinvolte di osservare e confrontarsi in relazione alle diverse tempistiche nelle fasi realizzative del progetto ed in relazione alle diverse caratteristiche del gruppo di alunni partecipanti.