

## Allegato D



**ISTITUTO COMPRENSIVO "CAPUANA - PARDO"**

Via Catullo n. 8 - 91022 Castelvetrano (TP)

Cod. Fisc. 81000310813 - Tel. / Fax Segr. (0924) 901100 - 902961

E - mail: [tpic815003@istruzione.it](mailto:tpic815003@istruzione.it)

URL: [www.iccapuanapardo.edu.it](http://www.iccapuanapardo.edu.it)

## Scuole Aperte il pomeriggio a.s. 2022-2023 REPORT ATTIVITÀ PROGETTUALI

### REPORT GENERALE DEL PROGETTO

Il percorso ha inteso promuovere l'apprendimento, la pratica, la creazione, la conoscenza storico-critica e la fruizione consapevole dei linguaggi artistici; valorizzare il patrimonio culturale del territorio belicino nelle sue diverse dimensioni, facilitandone la conoscenza da parte di tutti. Il progetto ha previsto la realizzazione di una **rappresentazione teatrale** avente per soggetto alcuni dei miti narrati nelle metope del Tempio E del Parco archeologico di **Selinunte**, in particolare il **mito di Atteone**, il **mito di Eracle e Ippolita**, il **mito di Atena ed Encelado**, nell'ottica dello sviluppo di una conoscenza della storia e delle tradizioni culturali locali e dell'acquisizione della consapevolezza civica della necessità di tutelare e promuovere il territorio di appartenenza. Gli allievi sono stati guidati nella stesura del testo teatrale con un'introduzione e la parte finale in dialetto e la parte centrale in italiano, oltre all'accompagnamento musicale. La rappresentazione teatrale è stata messa in scena presso il Teatro del Parco archeologico di **Segesta**.

Il progetto ha previsto la partecipazione di **sette docenti interni**, ognuno dei quali ha curato un aspetto specifico:

**Italiano/Sicilianità** – C'era una volta il mito; Lu vuliti cuntatu lu cuntu picciotti?

**Storia** – E se fosse tutto vero?

**Arte** – Alla scoperta del Tempio E; L'arte racconta il mito.

**Musica** – Vitti na...metopa.

**Tecnologia** – Il mio mitico e-book.

È stata prevista altresì la partecipazione di un docente esperto esterno, prof. Bonagiuso Giacomo, che ha curato la rappresentazione teatrale.

## **Obiettivi/Risultati raggiunti dal Progetto**

### **OBIETTIVI**

- Migliorare la conoscenza di sé, delle proprie capacità, potenziando l'autocontrollo e l'autostima;
- Stimolare la creatività e la capacità di pensiero critico e divergente;
- Favorire il processo di maturazione ed il consolidamento della capacità di relazionarsi in modo consapevole con gli altri, sviluppando la socializzazione, lo spirito di collaborazione e di accettazione reciproca;
- Sapere progettare ed operare in gruppo;
- Rispettare le norme che regolano i comportamenti corretti e responsabili per promuovere il benessere;
- Favorire l'inclusione sociale, l'integrazione tra varie culture, la valorizzazione delle differenze;
- Promuovere comportamenti corretti e responsabili per sviluppare la centralità e la partecipazione alla vita sociale del proprio ambiente per acquisire un senso di identità e di appartenenza;
- Saper promuovere il proprio territorio e valorizzarlo nelle sue bellezze e peculiarità;
- Acquisire tecniche di lettura e di espressione;
- Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici;
- Interagire nelle varie forme di linguaggi: mimico, prossemica, prosodico, iconico, musicale...;
- Utilizzare voce e strumenti in modo creativo e consapevole.

### **COMPETENZE SVILUPPATE**

- Promuove una cittadinanza attiva e responsabile, democratica e rispettosa della Costituzione e del bene comune;
- Affronta in autonomia e con senso di responsabilità situazioni di vita;
- Interpreta sistemi simbolici e culturali della società odierna e del passato;
- Dimostra originalità e spirito d'iniziativa;
- Collabora esprimendo le proprie opinioni personali;
- Si impegna nel portare a termine un compito.

### **Esiti di eventuali monitoraggi e autovalutazioni**

L'attività di monitoraggio ha accompagnato tutte le fasi del progetto, al fine di una raccolta sistematica dei dati interni riferiti ai fattori di successo e dell'analisi qualitativa e quantitativa dei processi e dei risultati. Il monitoraggio si è svolto nel corso di tutta la fase di attuazione del progetto ed è stato finalizzato a raccogliere in maniera continua e sistematica informazioni sull'andamento dello stesso. Per svolgere tale compito, è stato previsto un sistema di reportistica (reporting) condotto attraverso la somministrazione di un Modulo Google.

Si è tenuto conto dei seguenti principali indicatori di successo:

- Partecipazione assidua e costante dei corsisti;
- Interesse manifestato verso le attività proposte;
- Livello di motivazione, soddisfazione, autostima;
- Livello di competenze acquisite;
- Ricaduta positiva delle competenze sugli apprendimenti curricolari.

Le azioni ritenute valide per il raggiungimento degli obiettivi sono state prese in considerazione per la futura progettazione, l'implementazione delle performance degli alunni e per la trasferibilità delle buone prassi realizzate.

### **REPORT Competenze e professionalità del personale e dei soggetti coinvolti nel progetto**

La scuola ha collaborato, in svariate occasioni formative, con associazioni culturali. Sono state effettuate uscite sul territorio per la conoscenza diretta delle opere archeologiche e storico-artistiche, visite guidate a Segesta.

Quanto ai tempi e ai modi in cui è stata realizzata la collaborazione (co-progettazione, cogestione, ecc.) tra le diverse realtà coinvolte i docenti sono stati in continuo raccordo per stabilire tempi e modalità.

All'inizio ogni docente coinvolto ha curato delle lezioni partecipate propedeutiche alla fase della pianificazione, durante la quale gli allievi, guidati dal docente facilitatore, hanno organizzato il lavoro da svolgere.

### **Report coinvolgimento organizzativo progettuale della comunità educante**

	<b>n° Azioni</b>	<b>Descrizione Azioni</b>
<b>Rappresentanti dei genitori (Istituti Comprensivi)</b>	Comitato genitori	Collaborazione nella gestione delle attività pomeridiane.

### Report Azioni di coordinamento tra docenti, educatori e professionisti impegnati nel progetto

Descrizione	Modalità	Soggetti coinvolti
Azioni di pianificazione e coordinamento	Incontri su Google Meet e in presenza.	Collaborazione nella gestione delle attività pomeridiane. Il progetto ha previsto la collaborazione tra il personale docente interno e l'esperto esterno. I docenti coinvolti hanno guidato gli allievi nella stesura del testo teatrale e nella realizzazione dell'e-book; l'esperto esterno si è occupato della drammatizzazione e della messa in scena della rappresentazione pensata dagli studenti.

### Report partecipazione ai laboratori

tipologia attività	nome attività	ore settimanali	ore annue	n° partecipanti	target partecipanti	n° partecipanti con disabilità e BES	n° partecipanti a rischio dispersione scolastica	n° partecipanti con disagio socio economico
MODULO DI ITALIANO	C'era una volta il mito	2/3	23	8	A, D, C		1	1
MODULO DI ITALIANO/SICILIANITA'	Lu vuliti cuntatu lu cuntù picciotti?	2/3	23	6	A, D, C		1	1
MODULO DI STORIA	E se fosse tutto vero?	2/3	23	9	A, D, C		1	
MODULO DI ARTE 1	Alla scoperta del Tempio E	2/3	21	10	A, D, C	1		1
MODULO DI ARTE 2	L'arte racconta il mito	2/3	15	5	A, D, C	2		1
MODULO DI MUSICA	Vitti na...metopa	2/3	24	13	A, D, C	3		2
MODULO DI TECNOLOGIA	Il mio mitico e-book	2/3	21	5	A, D, C		1	
ESPERTO ESTERNO - TEATRO	Laboratorio di teatro	2/3	19	12	A, D, C			

**\*Legenda TARGET:**A=Alunni, F= famiglie, D=docenti/personale scolastico, C= altri soggetti comunità educante

<b>Report Eventi realizzati</b>		
<b>Descrizione evento</b>	<b>target</b>	<b>n° indicativo partecipanti</b>
Rappresentazione teatrale Segesta	A, D, C, F	60
Manifestazione finale	A, D, C, F	80

<b>Report Azioni di promozione e diffusione del progetto</b>	
<b>Tipologia</b>	<b>Modalità</b>
Il processo educativo è stato documentato attraverso la produzione di immagini e video utilizzati per promuovere e diffondere il progetto sul territorio.	La comunicazione e la visibilità online sui siti web delle scuole coinvolte nella sezione dedicata e nelle home del gruppo della scuola "Capuana - Pardo" di Facebook. Inoltre sono stati realizzati un video che potrà essere caricato su YouTube Channel della scuola, articoli a mezzo stampa e pubblicati su blog, l'organizzazione di un evento finale con la partecipazione delle famiglie e degli utenti del territorio.

<b>Report Collaborazioni con realtà del territorio</b>			
<b>Denominazione</b>	<b>Tipologia</b>	<b>Ruolo Nel Progetto</b>	<b>Modalità Coinvolgimento</b>
Parco archeologico di Segesta	Sito archeologico	Ispiratore del progetto	I ragazzi sono stati condotti in una visita guidata presso il Parco archeologico, che successivamente ha fatto da sfondo alla rappresentazione teatrale.

FIRMATO DIGITALMENTE

**Il Dirigente Scolastico**  
*Prof.ssa Anna Vania Stallone*