

SCUOLA VIVA IN QUARTIERE

AVVISO I

DD. n.926 DEL 28/08/2019

BENEFICIARI, DESTINATARI E METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

A CURA DELLA CABINA DI MONITORAGGIO "SCUOLA VIVA"

WWW.SCULAVIVACAMPANIA.IT - INFO@SCULAVIVACAMPANIA.IT

POR CAMPANIA FSE 2014/2020 - ASSE III - OBIETTIVO SPECIFICO 12- AZIONE 10.1.1



Il presente documento è dedicato al programma Scuola Viva in Quartiere (Avviso D.D. N. 926 del 29/08/2019). Il report di sintesi è stato realizzato dalla Cabina di Monitoraggio Scuola Viva con l'intento di descrivere gli elementi caratterizzanti di quest'ulteriore Azione di Scuola Viva. Le singole attività progettuali sono raccontate di seguito attraverso i numeri, con particolare attenzione ai soggetti proponenti, agli studenti raggiunti, alle scuole coinvolte, alle reti di partenariato realizzate ed alle ore di laboratorio effettuate. Sono altresì prese in considerazione le metodologie didattiche utilizzate nei percorsi laboratoriali. A queste ultime, infatti, sono stati dedicati focus specifici che ne indagano l'origine e le modalità di esecuzione.

IL “PROGRAMMA SCUOLA VIVA IN QUARTIERE”

Scuola Viva in Quartiere promuove, valorizza e rafforza le reti tra scuole e territorio in aree caratterizzate da forte degrado culturale, sociale ed economico e con una preoccupante incidenza criminale. Le attività hanno l’obiettivo di ampliare l’offerta educativa sperimentando modelli didattici innovativi e fornendo misure di orientamento e sostegno agli studenti che si trovano in condizione di svantaggio. I quartieri interessati dall’Avviso (D.D. 926 del 29/08/2019) sono **Scampia, Ponticelli, Poggioreale-Piazza Nazionale, Forcella, Soccavo Pianura** (per la città di Napoli), **Afragola Salicelle, Caivano Parco Verde, Marano e Giugliano in Campania**.



GLI OBIETTIVI

Scuola Viva in Quartiere supporta e finanzia Reti di scuole costituite nelle aree individuate, perseguendo molteplici obiettivi:

- La realizzazione di laboratori educativi e didattici a carattere multidisciplinare;
- la realizzare interventi mirati per edilizia scolastica e videosorveglianza per l’adeguamento e il miglioramento della funzionalizzazione e fruizione degli ambienti scolastici e delle loro pertinenze;
- l’attivazione di misure di sostegno in percorsi educativi ed esperienziali tra le scuole del territorio e le unità produttive locali per favorire l’inserimento nel mondo del lavoro degli alunni.



I SOGGETTI PROPONENTI

Al programma hanno partecipato reti di scuole composte da almeno 8 istituti scolastici afferenti alle specifiche aree territoriali, o comunque ricadenti nelle municipalità di riferimento dei quartieri specificati (**Scampia, Ponticelli, Poggioreale-Piazza Nazionale, Forcella, Soccavo Pianura** (per la città di Napoli), **Afragola Salicelle, Caivano Parco Verde, Marano e Giugliano**). Il programma ha previsto l'attivazione di 7 progetti (D.D. 1182 del 15/11/2019) nei seguenti tre ambiti:

1. Governance delle reti e laboratori multidisciplinari (max euro 200.000,00 - FSE);
2. Interventi di edilizia scolastica, videosorveglianza e fruizione degli spazi scolastici (max euro 570.000,00 - FESR);
3. Misure di sostegno per percorsi esperienziali e educativi per l'inserimento nel mondo del lavoro (max euro 355.000,00 - FSE).

SCUOLA Viva 
La scuola aperta a tutti.

SOGGETTI PROPONENTI

**RETI DI SCUOLE
COMPOSTE DA ALMENO
8 ISTITUTI SCOLASTICI
DELLE SPECIFICHE
AREE TERRITORIALI**

- ISIS "EMILIO SERENI AFRAGOLA – GARDITO"
- ISIS "VITTORIO VENETO"
- ISIS "ALFONSO GASANOVA"
- IC "AMANZIO RANUCCI ALFIERI"
- ITIS "LEONARDO DA VINCI"
- IC "46 SGIALOJA GORTESE"
- IC "79 PALASCIANO"

I DESTINATARI

Sono destinatari delle attività gli studenti iscritti presso gli istituti scolastici coinvolti nella realizzazione del programma "Scuola Viva". Sono altresì destinatari dell'intervento i giovani che hanno interrotto/terminato la frequenza nel sistema dell'istruzione, della formazione e dell'apprendistato ed i soggetti che intendono cambiare/scegliere il proprio percorso formativo.

SCUOLA Viva 
La scuola aperta a tutti.

SOGGETTI DESTINATARI

**GIOVANI CHE HANNO INTERROTTO/TERMINATO
I PERCORSI DI ISTRUZIONE, FORMAZIONE,
APPRENDISTATO**

**GIOVANI CHE CAMBIANO IL PERCORSO
FORMATIVO**




I NUMERI DEL PROGRAMMA

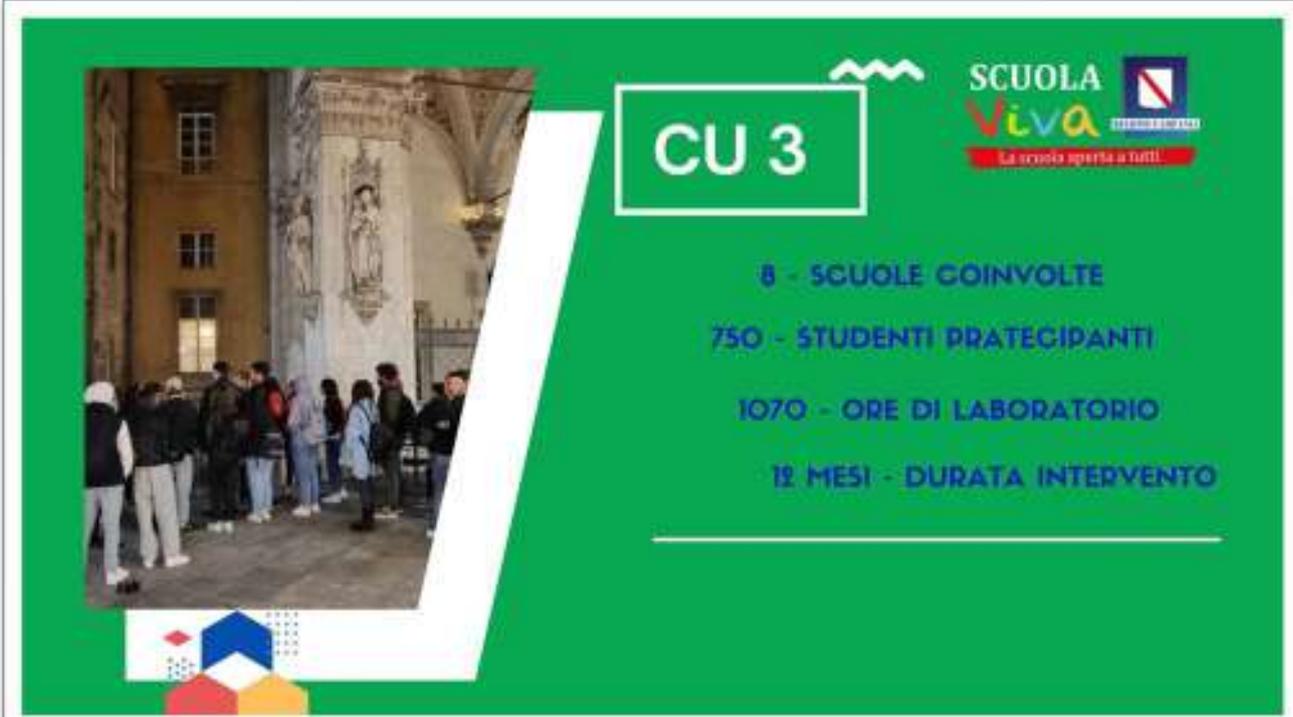
Le scuole coinvolte nel programma sono 80 (di cui 7 sono gli istituti capofila), con un numero di studenti raggiunto pari a circa 4.335. Sono, invece, 66.740 le ore di laboratorio attivate, per un totale di 7.821.887 euro finanziati. 7 i progetti realizzati dalle reti di scuole che hanno coinvolto anche 30 partner tra associazioni, aziende ed altri enti del territorio. Le attività si sono sviluppate nel corso di 12 mesi nel periodo compreso tra ottobre 2019 e dicembre 2020, come previsto dall'Avviso – Scuola Viva in Quartiere (D.D. n.926 del 29/08/2019).



5



Il progetto *“Uniti per la crescita dei giovani: sinergie a confronto”* ha coinvolto gli istituti del territori di Afragola e Caivano nella città metropolitana di Napoli. Il piano di lavoro ha consentito lo sviluppo di un *“fare produttivo”*, incoraggiando esperienze dirette di contatto con la natura, i materiali, l’ambiente sociale e la cultura, per orientare e guidare la curiosità degli studenti in percorsi organizzati di esplorazione e ricerca.



CU 3

SCUOLA Viva
La scuola aperta a tutti!

8 - SCUOLE COINVOLTE
750 - STUDENTI PARTECIPANTI
1070 - ORE DI LABORATORIO
12 MESI - DURATA INTERVENTO

ISTITUTO CAPOLFI

Isis Emilio Sereni Afragola – Cardito





AMBITO 1 – LABORATORI EDUCATIVI E DIDATTICI

Attraverso laboratori di coding, cucina, matematica, informatica e fotografia, è stato possibile fornire ai partecipanti un kit di strumenti in grado di agevolare il loro futuro ingresso e la permanenza nel mondo del lavoro.

AMBITO 2 - EDILIZIA SCOLASTICA

Il progetto ha consentito alle scuole di procedere con lavori di riqualificazione e di messa in sicurezza; ristrutturazione di spazi interni per la realizzazione di aule di informatica; sistemi di videosorveglianza e lavori di miglioramento degli spazi comuni.

AMBITO 3 - Percorsi Educativi ed Esperienziali

Il percorso è stato incentrato sul tema del lavoro oggi e come costruirsi il proprio futuro, quali prospettive e quante tipologie di occupazione si possono avviare ed inventare. Gli studenti hanno imparato ad individuare punti di forza e aree di miglioramento acquisendo modalità di comportamento efficaci per la realizzazione dei propri obiettivi formativi e professionali futuri.

	DENOMINAZIONE ISTITUTO	COMUNE
1	ISIS "EMILIO SERENI AFRAGOLA – CARDITO"	AFRAGOLA
2	DD 3° CIRCOLO "ALDO MORO"	AFRAGOLA
3	IC "EUROPA UNITA"	AFRAGOLA
4	I° CD "G. MARCONI"	AFRAGOLA
5	SS I° "RITA LEVI - MONTALCINI"	AFRAGOLA
6	SS I° "A. MOZZILLO"	AFRAGOLA
7	ISIS "SANDRO PERTINI"	AFRAGOLA
8	LS "NICCOLÒ BRAUCCI"	CAIVANO



Con il progetto “E.C.O. Scampia – Educare Costruire Occupare A Scampia” sono stati coinvolti gli istituti della zona Nord di Napoli, in particolare nel quartiere di Scampia, dove gli istituti registrano oltre il 20% di dispersione scolastica e un’alta percentuale di allievi disabili, figli di detenuti, figli di famiglie a rischio di povertà e studenti in assistenza sociale continua. Da un simile contesto è sorta l’esigenza di un intervento culturale mirato che, a partire dalla scuola, ricostruisce il tessuto sociale e culturale attraverso la sperimentazione di modelli e metodologie innovative



ISTITUTO CAPOLFI

Isis Vittorio Veneto





AMBITO 1 – LABORATORI EDUCATIVI E DIDATTICI

Sono stati attivati moduli di teatro, sportello di supporto scolastico per gli studenti DSA, laboratori di karate, judo, calcio, tiro con l'arco e atletica leggera.

AMBITO 2 - EDILIZIA SCOLASTICA

Il progetto ha consentito alle scuole di procedere con lavori di riqualificazione e di messa in sicurezza; ristrutturazione di spazi interni ed esterni per la realizzazione di aule di teatro, spogliatoi e bagni, aree verdi; sistemi di videosorveglianza e lavori di miglioramento degli spazi comuni.

AMBITO 3 - PERCORSI EDUCATIVI ED ESPERIENZIALI

Percorso organizzato in tre fasi per potenziare il processo di orientamento scolastico-professionale e per guidare le menti dei giovani verso il loro futuro attraverso l'analisi delle skill acquisite durante la scuola, sportelli di orientamento al lavoro, tirocini e corsi di formazione professionale.

N.	DENOMINAZIONE ISTITUTO	COMUNE
1	ISIS "VITTORIO VENETO – NAPOLI"	NAPOLI
2	ISIS "MELISSA BASSI"	NAPOLI
3	DD V CIRCOLO "EUGENIO MONTALE"	NAPOLI
4	IC "43 TASSO – SAN GAETANO"	NAPOLI
5	IC "87 PERTINI – D. GUANELLA"	NAPOLI
6	LS "ELSA MORANTE"	NAPOLI
7	IC "42° CARAFA – SALVEMINI"	NAPOLI
8	IC "VIRGILIO IV"	NAPOLI
9	IC "58° JF KENNEDY"	NAPOLI
10	ITIS "G. FERRARIS"	NAPOLI
11	IC "ALPI – LEVI"	NAPOLI
12	IC "28 GIOVANNI XXIII – ALIOTTA"	NAPOLI
13	IC "71° AGANOR – MARCONI"	NAPOLI

N.	DENOMINAZIONE PARTNER	COMUNE
1	ARCI UISP Scampia	NAPOLI
2	ASD Arcieri Club Napoli	NAPOLI
3	ASD Finanza Sport Campania	NAPOLI
4	ASD Universal Center	NAPOLI
5	Associazione "Ad Alta Voce"	NAPOLI
6	Associazione "IPERTESTO"	NAPOLI
7	Star Judo Club	NAPOLI



La fase laboratoriale (AMBITO 1) è stata strutturata in sette moduli che hanno affrontato temi sportivi declinati attraverso il calcio, il karate, il judo, il tiro con l'arco e l'atletica leggera. Diverse le metodologie didattiche utilizzate: oltre al learning by doing/didattica laboratoriale ci sono stati significativi momenti di cooperative learning e role playing.

ROLE PLAYNG

Il **ROLE PLAYING** è una tecnica didattica che ha origine nello psicodramma di Moreno, psichiatra e sociologo rumeno, e consiste in una simulazione di situazioni reali, una messa in scena di una interazione tra persone che assumono ruoli immaginari e ne interpretano il comportamento in un contesto sociale problematico.

Questa tecnica didattica è articolata in 5 fasi: ad una prima fase di riscaldamento, volta a preparare gli attori alla rappresentazione vera e propria attraverso l'uso di vignette e/o sketch, seguono attività specifiche di preparazione e rappresentazione vera e propria, di uscita dal ruolo e presa di coscienza delle problematiche emerse con prospettazione di soluzioni (warming up, briefing, rules play, cooling off, debriefing).

Il role playing fornisce molteplici stimoli all'apprendimento attraverso l'imitazione, l'azione, l'osservazione del comportamento altrui. Favorisce l'ascolto attivo, l'acquisizione di capacità di gestione dei conflitti, di immedesimazione, lo sviluppo di doti comunicative e collaborative; stimola, inoltre, la creazione di un clima empatico all'interno del gruppo.



Il progetto "Un Quartiere @L'opera" ha coinvolto la rete di scuole ubicate nel cuore della città di Napoli, Forcella, quartiere fortemente a rischio dove molte famiglie vivono in condizioni socioeconomiche precarie. Le attività sono state sviluppate attraverso la realizzazione di percorsi laboratoriali innovativi volti all'arricchimento e alla crescita personale, nonché allo sviluppo di competenze tecnico professionali da spendere nel mercato del lavoro.



ISTITUTO CAPOLFI

Isis Alfonso Casanova





AMBITO 1 – LABORATORI EDUCATIVI E DIDATTICI

Puntando su laboratori di vela, musica, teatro, danza, promozione culturale, robotica, editing e multimedia, è stato possibile fornire ai partecipanti una serie di strumenti in grado di ampliare il portfolio di competenze dei giovani del territorio.

AMBITO 2 - EDILIZIA SCOLASTICA

Il progetto ha consentito alle scuole di procedere con lavori di messa in sicurezza con sistemi di videosorveglianza.

AMBITO 3 - Percorsi Educativi ed Esperienziali

Il percorso è stato incentrato sul tema dell'affiancamento ai giovani per l'inserimento nel mondo del lavoro con l'individuazione dei fabbisogni professionali e conseguente strutturazione di percorsi di alternanza scuola lavoro con stage presso le aziende.

N.	DENOMINAZIONE ISTITUTO	COMUNE
1	ISIS "ALFONSO CASANOVA"	NAPOLI
2	LS "ANTONIO GENOVESI"	NAPOLI
3	IC "A. RISTORI"	NAPOLI
4	LS "G.B. VICO"	NAPOLI
5	CONVITTO NAZ. DI NAPOLI "VITTORIO EMANUELE II"	NAPOLI
6	LC "VITTORIO EMANUELE"	NAPOLI
7	ISIS "ELENA DI SAVOIA"	NAPOLI
8	IC "CAMPO DEL MORICINO"	NAPOLI



Le metodologie utilizzate nei sette moduli previsti nella fase laboratoriale sono molteplici. Tra queste, particolare rilievo va attribuito al *Cooperative learning* messo in campo attraverso lo sport, ma anche nei laboratori di musica, teatro, danza, promozione culturale e robotica.

COOPERATIVE LEARNING

Il **COOPERATIVE LEARNING** è un metodo di apprendimento, derivato da teorie dell'apprendimento sociale, imperniato sulla cooperazione tra gli studenti. L'insegnamento viene visto come un processo di sviluppo della capacità di imparare degli studenti stessi. Nell'ambito del gruppo di lavoro i partecipanti sono corresponsabili dell'apprendimento altrui, mentre il ruolo degli insegnanti è quello di supervisore, guida, supporto e facilitatore. Il cooperative learning, diversamente dai metodi didattici tradizionali, permette di gestire e organizzare esperienze di apprendimento condotte dagli stessi studenti e, insieme, sviluppare obiettivi educativi di collaborazione, solidarietà, responsabilità, relazione, riconosciuti efficaci anche per una migliore qualità dell'apprendimento.





AMBITO 1 – LABORATORI EDUCATIVI E DIDATTICI

I partecipanti sono stati coinvolti con laboratori di cinema, musica, sport, ma anche sportelli di ascolto e di innovazione tecnologica, senza dimenticare il ruolo svolto nella messa in opera delle biblioteche scolastiche.

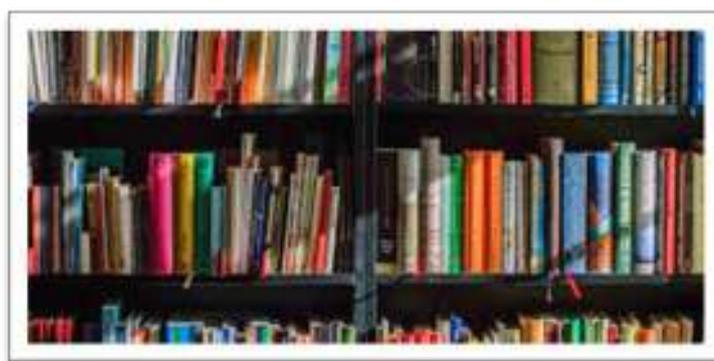
AMBITO 2 - EDILIZIA SCOLASTICA

Il progetto ha consentito alle scuole di procedere con la messa in sicurezza degli spazi interni ed esterni delle scuole, il recupero delle aree ed aule interdette, videosorveglianza, realizzazione campi polifunzionali ed aree da gioco attrezzate, realizzazione di orti didattici e serre tecnologiche e rifunzionalizzazione dell'auditorium con ingresso indipendente e risistemazione dei servizi igienici.

AMBITO 3 - PERCORSI EDUCATIVI ED ESPERIENZIALI

Il percorso ha previsto due laboratori di orientamento da realizzarsi con il sostegno delle unità produttive locali per garantire orientamento a supporto dei ragazzi della scuola secondaria inferiore per il percorso studi da iniziare in scuola secondaria superiore e l'orientamento ai ragazzi della scuola secondaria superiore per intraprendere il percorso idoneo all'inserimento professionale nel mondo del lavoro e al conseguimento dei propri obiettivi lavorativi.

N.	DENOMINAZIONE ISTITUTO	COMUNE	PROVINCIA
1	IC "AMANZIO-RANUCCI-ALFIERI"	MARANO DI NAPOLI	CITTA' METROPOLITANA DI NAPOLI
2	SS II° "DON SALVATORE VITALE"	GIUGLIANO IN CAMPANIA	CITTA' METROPOLITANA DI NAPOLI
3	III CIRCOLO GIUGLIANO IN CAMPANIA	GIUGLIANO IN CAMPANIA	CITTA' METROPOLITANA DI NAPOLI
4	IV CIRCOLO "DON GIUSEPPE DIANA"	GIUGLIANO IN CAMPANIA	CITTA' METROPOLITANA DI NAPOLI
5	ITS "LUIGI GALVANI"	GIUGLIANO IN CAMPANIA	CITTA' METROPOLITANA DI NAPOLI
6	V CIRCOLO DIDATTICO	GIUGLIANO IN CAMPANIA	CITTA' METROPOLITANA DI NAPOLI
7	IC "SAN ROCCO"	MARANO DI NAPOLI	CITTA' METROPOLITANA DI NAPOLI
8	IC "SOCRATE-MALLARDO"	MARANO DI NAPOLI	CITTA' METROPOLITANA DI NAPOLI
9	IC "DARMON"	MARANO DI NAPOLI	CITTA' METROPOLITANA DI NAPOLI
10	LSS "EMILIO SEGRE"	MARANO DI NAPOLI	CITTA' METROPOLITANA DI NAPOLI



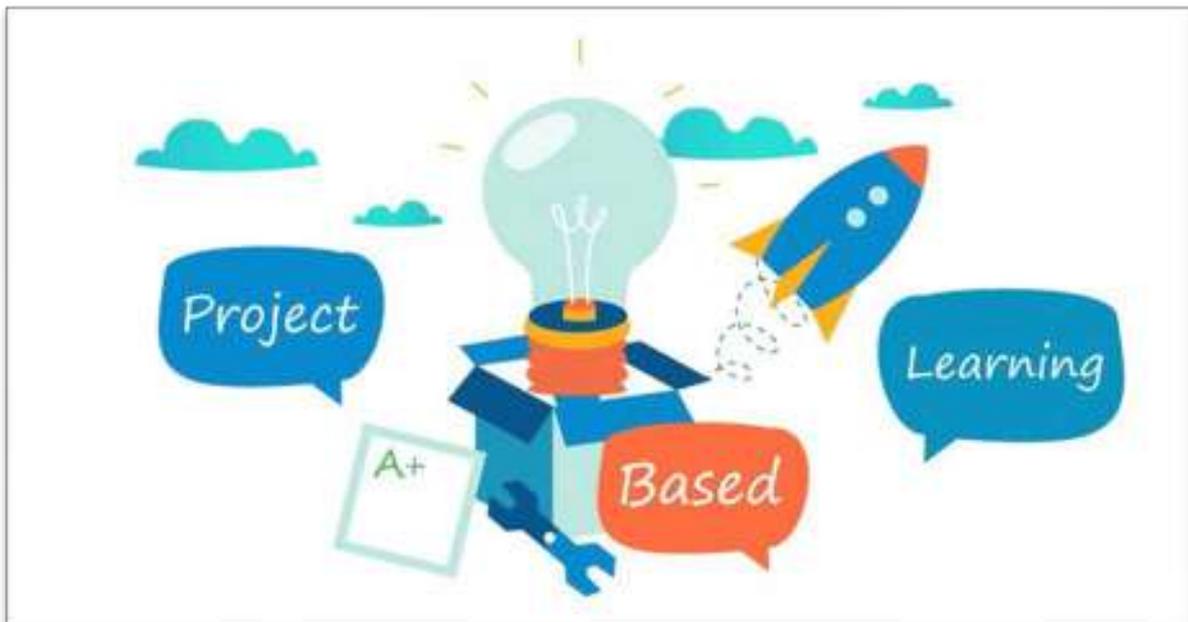
Il progetto ha consentito la realizzazione di 8 moduli utilizzando come principale metodologia il learning by doing/didattica laboratoriale, nell'ambito della quale vengono sperimentate anche altre metodologie didattiche innovative, tra cui: la flipped classroom e il project based learning/project work, quest'ultima sperimentata in alcune fasi progettuali.

PROJECT WORK

Il **PROJECT BASED LEARNING/PROJECT WORK** è una strategia didattica, derivata dalle teorie del costruttivismo sociale, rappresenta un modello di insegnamento e apprendimento imperniato intorno ai progetti e completamente centrato sullo studente.

Obiettivo primario è quello di aiutare i ragazzi a lavorare in maniera autonoma e responsabile, aiutandoli a sviluppare capacità di *problem solving*.

La realizzazione di un progetto presenta un elevato grado di complessità che richiede agli studenti di collaborare nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca, per periodi piuttosto lunghi di tempo. I ragazzi imparano così a lavorare in cooperative learning con i propri pari per il raggiungimento di un obiettivo comune, un "progetto autentico", entro una scadenza prefissata.



L'intervento proposto con il progetto "Vivi Il Quartiere" interessa la zona orientale di Napoli e i quartieri di Ponticelli e Poggioreale, area ex-industriale che fa da trait d'union tra la città e l'hinterland. Le attività sono state pensate per coinvolgere tutti gli attori presenti sul territorio: famiglia, istituzioni, associazioni, attività imprenditoriali e artigianali, nel tentativo di migliorare l'integrazione, le pari opportunità, il sostegno alle fasce più deboli, la riduzione dell'abbandono scolastico, il successo scolastico.

CU 8

SCUOLA Viva

La scuola aperta a tutti

10 - SCUOLE COINVOLTE

540 - ORE DI LABORATORIO

12 MESI - DURATA INTERVENTO

ISTITUTO CAPOLFI

Itis Leonardo Da Vinci





AMBITO 1 – LABORATORI EDUCATIVI E DIDATTICI

Sono stati attivati moduli per la creazione di murali, laboratori musicali, di cortometraggio, di lettura animata e psicomotricità (pratiche che utilizzano come principale strumento il gioco e soprattutto il gioco del movimento per accompagnare, e se necessario aiutare, l'evoluzione e lo sviluppo della personalità).

AMBITO 2 - EDILIZIA SCOLASTICA

Il progetto ha consentito alle scuole di procedere con lavori di riqualificazione e di messa in sicurezza; ristrutturazione di spazi interni e pavimentazione del cortile, installazione di canestri per il basket e opere di manutenzione ordinaria e straordinaria.

AMBITO 3 - PERCORSI EDUCATIVI ED ESPERIENZIALI

L'attività si è sviluppata attraverso percorsi educativi esperienziali e tirocini formativi (stage), presso aziende o imprese del territorio che operano già in rete con le associazioni coinvolte, in qualità di partner, al fine di potenziare le conoscenze, le capacità e le competenze dei partecipanti, in una prospettiva che non perda di vista la personalità, gli interessi, le potenzialità e le aspettative degli interessati e, allo stesso tempo, le caratteristiche del mercato lavorativo.

N.	DENOMINAZIONE ISTITUTO	COMUNE
1	ITIS "LEONARDO DA VINCI"	NAPOLI
2	IC "26° IMBRIANI - S.A. DE' LIGUORI"	NAPOLI
3	ITI "A. VOLTA"	NAPOLI
4	IC "GENNARO CAPUOZZO"	NAPOLI
5	IC "RUGGIERO BONGHI"	NAPOLI
6	ISIS "ENRICO CARUSO"	NAPOLI
7	IC "RADICE SANZIO AMMATURO"	NAPOLI
8	IC "29 MIRAGLIA - SOGLIANO"	NAPOLI
9	IPSSEOA "A. ESPOSITO FERRAIOLI"	NAPOLI
10	ITI "FERMI - GADDA"	NAPOLI

N.	DENOMINAZIONE PARTNER	COMUNE
1	ASSOCIAZIONE POLISPORTIVA "PARTENOPE"	NAPOLI
2	TEATRO TOTÒ SRL	NAPOLI
3	ASSOCIAZIONE LEGAMBIENTE	NAPOLI
4	LIBRERIA MANCINI	NAPOLI
5	ASSOCIAZIONE OBIETTIVO NAPOLI ONLUS	NAPOLI
6	FONDAZIONE CULTURA & INNOVAZIONE	NAPOLI
7	ASSOCIAZIONE CULTURA VIVA	NAPOLI
8	TELEVISIONI E ORIZZONTI MULTIMEDIALI	NAPOLI
9	VIAGGI IN ... ALTALENA	NAPOLI
10	CONI CAMPANIA	NAPOLI
11	CNA CAMPANIA NORD	NAPOLI
12	APS AMICI DI PETERPAN	NAPOLI
13	ASSOCIAZIONE CULTURALE FARNESE	NAPOLI
14	ASSOCIAZIONE LA PAGINA CHE NON C'ERA	NAPOLI
15	ERMES INFORMATICA SRL	NAPOLI
16	EPS ITALIA	NAPOLI
17	LIST SCARL	NAPOLI
18	JOB SCHOOL SRL	NAPOLI
19	MIGA SYSTEM SRL	NAPOLI
20	AICS COMITATO REGIONALE CAMPANIA	NAPOLI
21	ASD KODOKAN SPORT NAPOLI	NAPOLI
22	ASS. DI VOLONTARIATO CITTÀ SENZA PERIFERIE	NAPOLI
23	SOCIETÀ COOPERATIVA SOCIALE ONLUS IL MILLEPIEDI	NAPOLI

Attraverso la metodologia del *problem solving* sono stati strutturati 12 moduli, tra questi, laboratori per la creazione di murales, musica, cortometraggio, lettura animata e psicomotricità.

PROBLEM SOLVING

Con il termine **PROBLEM SOLVING** si intende il processo cognitivo attuato per analizzare una determinata situazione e trovare una soluzione. È una strategia didattica fondata sulla presentazione di problemi significativi, tratti dal mondo reale o costruiti in modo realistico, strutturati in modo tale da non prevedere un'unica soluzione corretta o un risultato prestabilito.

Così facendo è possibile accrescere le proprie abilità relazionali, la propria creatività, la cooperazione e collaborazione con gli altri, stimolando, altresì, un apprendimento autonomo.

Gli studenti sono chiamati ad attività di problem finding, problem setting, problem solving e decision making (focalizzare il problema, analizzarlo in ogni suo aspetto, pianificare tentativi di risoluzione, procedere).



INGRANIAMO LA SESTA PER UN QUARTIERE GRANDE COME LA VI MUNICIPALITÀ

“Ingraniamo la sesta per un quartiere grande come la VI municipalità” è il progetto realizzato dalla Rete di scopo "Insieme si può", costituita da 19 scuole tutte allocate nella VI Municipalità di Napoli, comprendente i quartieri di Ponticelli - Barra e San Giovanni a Teduccio. Un'area territoriale caratterizzata da forte degrado e marginalizzazione culturale e sociale. Per questo, il progetto delle scuole della VI municipalità napoletana ha previsto azioni integrate, articolate in: laboratori educativi e didattici a carattere multidisciplinare per il recupero degli apprendimenti di base e la "cura" della disaffezione allo studio; percorsi educativi ed esperienziali tra le scuole del territorio e le unità produttive locali per favorire l'inserimento nel mondo del lavoro degli alunni; interventi mirati per edilizia scolastica e videosorveglianza.


ISTITUTO CAPOLFILO

Istituto Comprensivo 46 Scialoja Cortese





AMBITO 1 – LABORATORI EDUCATIVI E DIDATTICI

Attraverso laboratori di pallavolo, street art, scrittura creativa, musica, rugby, pizzeria e freestyle è stato possibile fornire ai partecipanti un kit di strumenti in grado di ampliare il loro portfolio di skills personali e professionali.

AMBITO 2 - EDILIZIA SCOLASTICA

Il progetto ha consentito alle scuole di procedere con lavori di riqualificazione dei campi sportivi, ristrutturazione di spazi interni comuni, riqualificazione di spazi esterni per la realizzazione di una serra e interventi di sistemazione del microbirrificio.

AMBITO 3 - PERCORSI EDUCATIVI ED ESPERIENZIALI

La rete ha favorito azioni di continuità didattica ed educativa tra gli istituti secondari inferiori e superiori, promuovendo atteggiamenti positivi di reciprocità ed apertura al cambiamento. I percorsi hanno realizzato interventi orientativi di coaching, realizzati con psicologi e formatori esperti, visite didattiche degli allievi del primo Ciclo presso le strutture scolastiche ad indirizzo tecnologico e professionale, oltre che presso industrie creative e aziende di riferimento.

N.	DENOMINAZIONE ISTITUTO	COMUNE
1	IC "46 SCIALOJA CORTESE"	NAPOLI
2	IC "47° SARRIA MONTI"	NAPOLI
3	IC "68° RODINO"	NAPOLI
4	IC "57 SAN GIOVANNI BOSCO"	NAPOLI
5	LICEO STATALE "PIETRO CALAMANDREI"	NAPOLI
6	IC "49° TOTI BORSI GIURLEO"	NAPOLI
7	IC "MADRE CLAUDIA RUSSO-SOLIMENA"	NAPOLI
8	IC "88 E.DE FILIPPO"	NAPOLI
9	IC "70° MARINO - SANTA ROSA"	NAPOLI
10	IC "ALDO MORO"	NAPOLI
11	ISIS "ARCHIMEDE"	NAPOLI
12	ITT "MARIE CURIE"	NAPOLI
13	IC "83 PORCHIANO- BORDIGA"	NAPOLI
14	LICEO STATALE "DON LORENZO MILANI"	NAPOLI
15	IC "VITTORINO DA FELTRE"	NAPOLI
16	ISIS "ROSARIO LIVATINO"	NAPOLI
17	IPSAR "I. CAVALCANTI"	NAPOLI
18	IIS "SANNINO DE CILLIS"	NAPOLI
19	CD "69 S. BARBATO"	NAPOLI



Per realizzare i moduli del progetto in una rete di scuole ampia e variegata, sono state utilizzate svariate metodologie innovative quali lo *storytelling*, il *debate*, ed il *circle time*.

STORYTELLING

Metodologia didattica innovativa, attiva ma di origini antichissime. Si utilizza, infatti, la narrazione per evidenziare problematiche/eventi reali, cercando di fornire una spiegazione di senso logico con forte impatto emotivo.

Lo Storytelling è imperniato sul presupposto fondamentale dell'importanza del racconto/narrazione nell'organizzazione delle proprie esperienze e nello sviluppo di una sensibilità culturale, in quanto attiva processi riflessivi e formativi, sia individuali che collettivi.

Indipendentemente dallo schema narrativo utilizzato e dal lieto e/o cattivo fine della storia, è importante che questa sia autentica, per poter catturare l'attenzione dell'osservatore finale. Il racconto garantisce un apprendimento esperienziale, maggiormente creativo, potenzialmente multidisciplinare e trasversale stimola, infatti, l'immaginazione, la creatività e l'empatia.



La IX Municipalità del Comune di Napoli è costituita da due quartieri, Soccavo e Pianura nomi che evocano un'antica operosità prevalentemente agricola per Pianura ed estrattiva per Soccavo. Operosità che oggi sembra essersi erosa, la zona è infatti povera d'iniziativa imprenditoriali, produttive e culturali. I disagi connessi alla criminalità organizzata, le difficoltà di natura economico-lavorativa si ripercuotono sul tessuto sociale giovanile. La rete di scuole partecipanti al progetto combatte ogni giorno questa tendenza creando un rapporto di fiducia tra istituzioni, studenti e genitori, attraverso una scuola interattiva, stimolante, creativa, in grado di essere sia comunità educante che istituzione. Il progetto "Smart Sonura" si configura come un intervento culturale, che insiste sul tessuto sociale e culturale per favorire l'inserimento e il reinserimento nella *community* educante degli studenti con fragilità e disabilità e dei giovani *NEET* e *drop-out*.



ISTITUTO CAPOLFILA

Istituto Comprensivo Statale 72 ° Palasciano





AMBITO 1 – LABORATORI EDUCATIVI E DIDATTICI

Sono stati attivati laboratori innovativi di arti creative, di educazione alimentare, educazione motoria, coding e linguistica.

AMBITO 2 - EDILIZIA SCOLASTICA

Il progetto ha consentito alle scuole di procedere con la messa in sicurezza degli spazi interni ed esterni, il recupero delle aree interdette, l'installazione della videosorveglianza, e la realizzazione campi polifunzionali ed aree da gioco attrezzate.

AMBITO 3 - PERCORSI EDUCATIVI ED ESPERIENZIALI

“**INCLUD-ED TRAIN**” è stato un percorso di inclusione ed educazione ispirato alla Didattica per Stazioni, ossia la creazione di percorsi cognitivi ed esperienze *learning by doing* che mirano a potenziare l'orientamento scolastico-professionale favorendo la centralità dell'apprendente grazie alla presa di coscienza delle strategie didattiche e la scelta di diverse possibilità.

N.	DENOMINAZIONE ISTITUTO	COMUNE
1	IC "72 PALASCIANO"	NAPOLI
2	"33° CIRCOLO DIDATTICO RISORGIMENTO"	NAPOLI
3	"54° CIRCOLO DIDATTICO MICHELE SCHERILLO"	NAPOLI
4	IC "BRACCO"	NAPOLI
5	IC "GIOVANNI FALCONE"	NAPOLI
6	IC "FERDINANDO RUSSO"	NAPOLI
7	IC "DON GIUSTINO RUSSOLILLO"	NAPOLI
8	IC "MASSIMO TROISI"	NAPOLI
9	ISIS "G. FORTUNATO"	NAPOLI
10	ITG "DELLA PORTA – PORZIO"	NAPOLI
11	LS "G. GALILEI"	NAPOLI
12	SSIG "PIRANDELLO – SVEVO"	NAPOLI



I sette moduli del progetto sono stati strutturati intorno a metodologie didattiche ludico-operative come il peer to peer, il learning by doing/didattica laboratoriale, ma con significativi momenti di outdoor learning, cooperative learning e problem solving.

OUTDOOR EDUCATION

Il termine Outdoor Education o Educazione fuori porta indica una grande varietà di esperienze pedagogiche, di origine nord-europea, impiegate su una didattica attiva che si svolge in “outdoor”, ossia in ambienti esterni alla scuola. I contesti sono variegati. Si passa da esperienze in contesti naturali, come il semplice giardino della scuola, i parchi vicini, le fattorie didattiche, a quelle svolte in contesti urbani, come musei, piazze, parchi pubblici.

Due sono i principi pedagogici cardine dell’Outdoor learning: l’apprendimento esperienziale (experiential learning) e la pedagogia dei luoghi (place-based education). L’apprendimento esperienziale (experiential learning) vede nell’esperienza cognitiva, emotiva e sensoriale il fulcro intorno a cui ruota il processo di apprendimento. Contrariamente al modello tradizionale di insegnamento, l’apprendimento esperienziale pone lo studente, il suo ‘fare’ e il suo ‘pensare’, al centro del processo di apprendimento e della trasformazione del sapere.

Rappresentato attraverso il noto ciclo di Kolb, l’apprendimento esperienziale segue un processo circolare articolato in quattro fasi che disegnano il ciclo di “esperienza-riflessione-apprendimento”. È un processo continuo, radicato nell’esperienza, che si attua attraverso l’esperienza concreta, l’osservazione riflessiva, la rappresentazione astratta e la sperimentazione.

