

VALUTAZIONE
PROGRAMMAZIONE 2016-2017

Monitoraggio presenze

NUMERO TOTALE ISCRITTI: 91 ragazzi

2 laboratori non sono partiti per insufficienza di iscritti :

- (NouveauCirque **4 iscritti** e ReBike 1 **iscritto)**
- **(**sospesi per insufficienza di adesioni)

Totale iscritti corsi partiti: **86**
Totale frequentanti**:** **63**
Totale abbandoni**: 23**
Liste d'attesa**: 15**

VALUTAZIONE

Attività programmate

n. 5 incontri di valutazione specifica per ogni laboratorio attivato per un totale di 33 ragazzi coinvolti

n. 1 incontro di valutazione generale per un totale di circa 30 ragazzi coinvolti

VALUTAZIONE

Incontri specifici per ogni laboratorio finalizzati alla:

- **condivisione** emotiva dell'esperienza vissuta **stimolando l'espressione di ricordi**, idee, sentimenti, emozioni, desideri, fantasie ed aspirazioni dei ragazzi.

- somministrazione in forma anonima di un questionario per raccogliere le opinioni dei ragazzi sugli aspetti organizzativi, metodologici e relazionali legati ai laboratori frequentati.

ORGANIZZAZIONE INCONTRI DI VALUTAZIONE

1. Introduzione: giochi rompighiaccio per riscaldare il clima e abbassare le difese
2. Giochi/attività: per ripercorrere il percorso vissuto ciascun gruppo è stato coinvolto in attività che ha permesso loro di riflettere sulle emozioni e sui vissuti esperiti nel corso del laboratorio.
3. Circle-time: quanto sperimentato e compreso durante l'incontro è stato condiviso e discusso in forma collettiva.
4. Questionario: somministrazione in forma anonima e individuale
5. Conclusione: "Gioco della valigia" brainstorming finale per raccogliere in forma sintetica il bagaglio di esperienza che ogni ragazzo si porta dietro dopo l'esperienza di Officina teen

RISULTATI

Street Beat:

prevedere più uscite per suonare nei locali/pub

Dedicare più tempo alla **produzione musicale**. Hanno potuto conoscere il software, ma hanno avuto meno tempo per sperimentarlo

Hanno molto apprezzato l'uso dell'attrezzatura analogica e dei **dischi in vinile**, anche se hanno utilizzato sempre lo stesso disco come dimostrazione.



Street Beat

- Dopo il laboratorio alcuni si sono proprio “**innamorati**” del vinile
- Organizzare eventi sia durante che alla fine del laboratorio
- La durata del laboratorio di due ore da alcuni è ritenuta non adeguata perché non sempre tutti riuscivano ad utilizzare la consolle
- Approfondire maggiormente la differenza fra i vari generi musicali



COSA TI PORTI VIA

- La conoscenza di nuovi generi musicali
- Il clima che si è creato “fra di noi”
- Imparare ad usare la consolle
- La disponibilità di Francesco ad insegnarci una passione
- Conoscer il mondo dei Dj che potrebbe essere il mio lavoro

RISULTATI



Giocaruolando

Hanno apprezzato la possibilità:

di creare dei personaggi scoprendo altre parti di sé, migliorando la caratterizzazione dei personaggi

di approfondire e ampliare dei ragionamenti

di poter fare il ruolo di master creando e controllando un proprio mondo e conoscendo maggiormente gli altri.

Giocaruolando

incrementare la propria capacità di inventiva, creando dei personaggi anche molto distanti da sé, di trovare delle soluzioni ai vari problemi che si ponevano, di scegliere finali diversi, strategie di cambiamento e di considerare punti di vista differenti;

di sviluppare capacità di empatia e di ascolto comprendendo gli errori

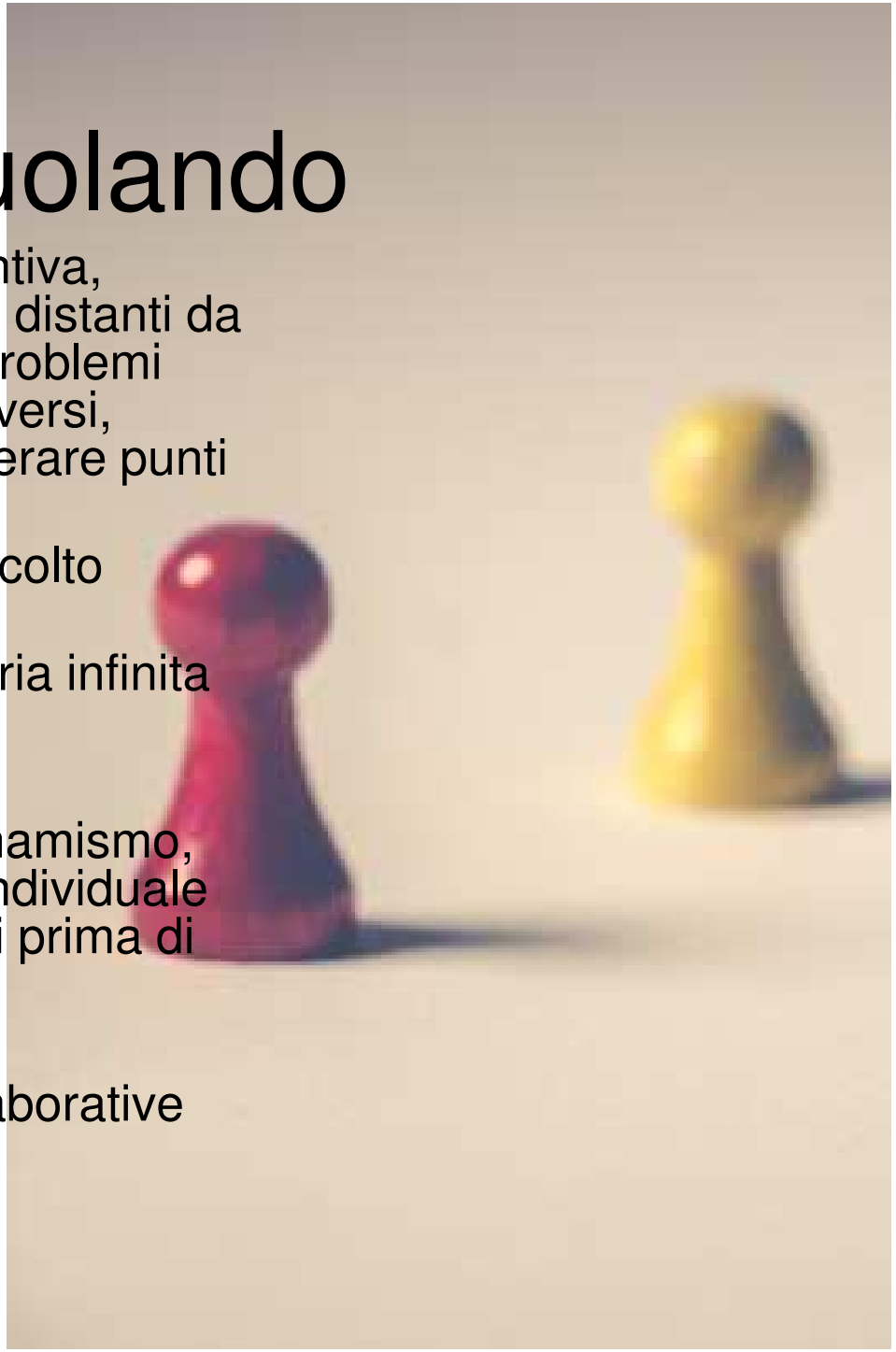
di interagire con gli altri creando una storia infinita che può avere tanti

sbocchi

di aver sperimentato la creatività con dinamismo, oltre la lettura e lo scrivere in forma individuale che rappresentavo le uniche passioni prima di conoscere il gioco di ruolo.

Criticità

Hanno sviluppato meno le capacità collaborative nella risoluzione dei problemi



RISULTATI

Prato a doc

Aver rinforzato l'idea di fare come professione la scenografa

Aver imparato il programma di montaggio

Aver imparato a creare una fiction

Criticità

La scelta del tema da trattare non aveva convinto tutti

COSA TI PORTI VIA

3 Dimensioni creative

- La statuetta
- Il divertimento
- Un ricordo indifferente di me e una stampante 3D senza inchiostro
- L'esperienza e l'amicizia
- Mi porto via degli amici e la statuina
- I ricordi di questo tempo passato insieme
- La stampante 3D è bella però è difficile da usare e non mi piace moltissimo

COSA TI PORTI VIA

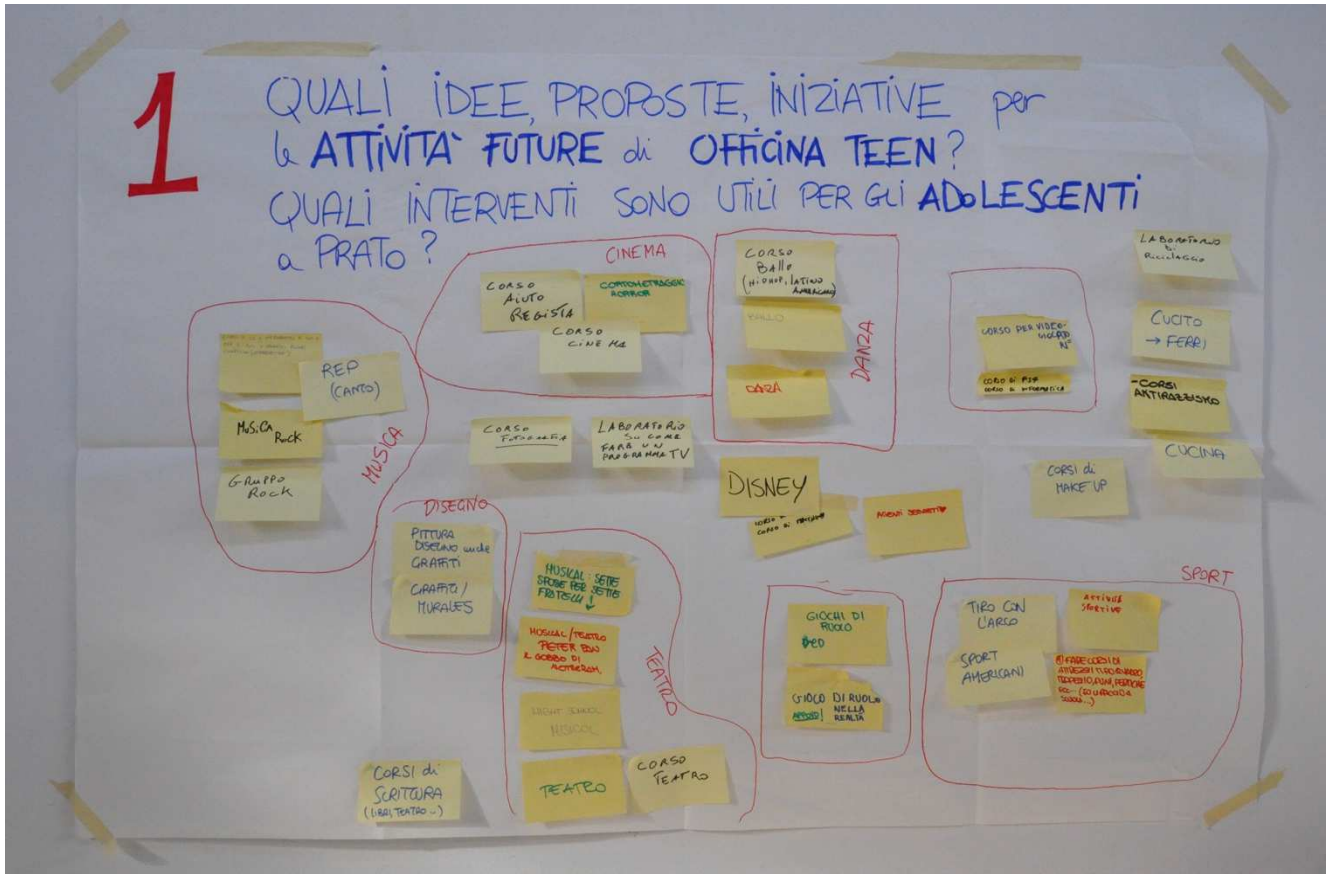
Lab. teatro canto Grease

Momenti di divertimento
La timidezza di una vita
Nuove esperienze
L'amicizia
Bellissimi ricordi
Un po' di me
Voglia di continuare
Il sorriso
Bei ricordi
Aiuto nei momenti di bisogno
Tanti bei momenti
Le tante risate fatte insieme
Nuovi amici
Momenti felici
Felicità
L'esperienza



INCONTRO DI VALUTAZIONE GENERALE

World café



SUGGERIMENTI

- <u>Corsi per discipline artistiche</u>
- Danza: ballo, balli hip hop, latino americani
- Cinema: aiuto regista, cortometraggi horror, cinema in generale
- Fotografia
- Come si realizza un programma TV
- Musica: canto rap, musica e gruppo rock, corso di DJ (più approfondito e con più esperienze sul campo)
- Teatro: teatro in generale, musical, *Grease, Sette spose per sette fratelli, Peter pan, Il gobbo di Notre Dame, Disney, High School Musical, Agenti segreti, Disney*
- Scrittura
- Disegno: disegno in generale, pittura, graffiti, murales

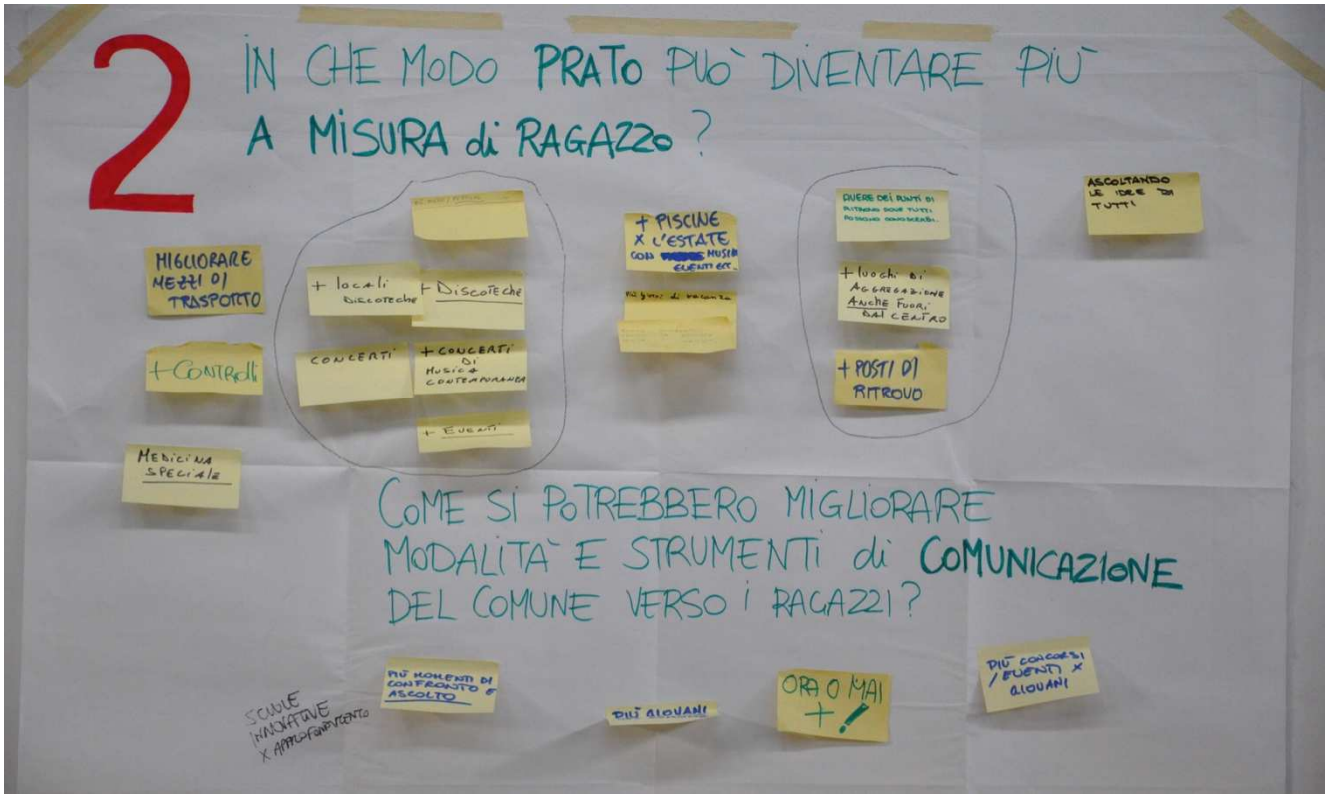
- <u>Giochi di ruolo</u>
- Giochi di ruolo come D&D
- Giochi di ruolo nella realtà
- Gotham (riferimento alla serie tv)
- <u>Sport</u>

SUGGERIMENTI

- Corsi sul digitale
- Informatica in generale
- PS4
- Videogioco
- Altri corsi
- Cucito (in particolare ferri)
- Cucina
- Make-up
- Riciclaggio
- Corsi anti-razzismo
- Attività sportive
- Attrezzi (quadro, trapezio, funi, pertiche…)
- Sport americani
- Tiro con l'arco



INCONTRO DI VALUTAZIONE GENERALE



SUGGERIMENTI

- **Ascolto**
- **Ascoltare le idee di tutti**
- **Politiche urbane**
- **Migliorare i mezzi di trasporto**
- **Aumentare i controlli**
- **Divertimento, intrattenimento**
- **Organizzare più eventi, fiere e festival**
- **Organizzare più concerti, in particolare di musica contemporanea**
- **Avere più piscine per l'estate**
- **Avere più giorni di vacanza**
- **Utilizzare meno gli smartphone**
- **Aggregazione**
- **Creare Più posti e punti di ritrovo dove tutti possono conoscersi**
- **Creare più luoghi di aggregazione anche fuori dal centro, in periferia**
- **Avere più locali e discoteche**
-



Come si potrebbero migliorare le modalità e gli strumenti di comunicazione del Comune nei confronti dei ragazzi?

- Creare luoghi e momenti di approfondimento su argomenti di attualità
- Assumere più giovani dipendenti del Comune di Prato
- Proporre più concorsi ed eventi per i giovani

QUESTIONARIO

L'analisi dei questionari è stata curata dall'Ufficio Statistica del Comune di Prato

- Il questionario è stato somministrato a 33 ragazzi
- Nel complesso il laboratorio è stato valutato molto positivamente dai ragazzi, circa il 45% ha dato valore 6, mentre il 39% ha espresso valore 5.

RISULTATI DEI QUESTIONARI

L’apprezzamento per gli spazi messi a disposizione è stato alto, in particolare da parte dei ragazzi dei lab. Street Beat, Giocaruolando e 3Dimensioni Creative.

Da aprte dei ragazzi del lab. Grease, invece, l’apprezzamento si è distribuito tra i valori 4, 5 e 6

RISULTATI DEI QUESTIONARI

- Per quanto riguarda gli orari i ragazzi hanno espresso una valutazione distribuita tra i valori 2-6. Solo i ragazzi del lab. di Giocaruolando e di Grease hanno espresso per il 41% valore rispettivamente 5 e 6.
- La durata del laboratorio è stata invece apprezzata dalla maggioranza con valori 5 e 6

RISULTATI DEI QUESTIONARI

- I materiali e le attrezzature messe a disposizione sono stati apprezzati con valore 4 dal 24%, con valore 5 dal 33% e con valore 6 dal 24%.

Acquisire nuove conoscenze e nuove tecniche

- Il 36% ha espresso valore 5
- Il 45% ha espresso valore 6

In particolare, il 71% dei ragazzi del lab. Giocaruolando ha espresso valore 5, il 50% dei ragazzi di 3Dimensioni ha espresso valore 5, mentre il 47% dei ragazzi del lab. Grease ha espresso valore 6, tutti i ragazzi di Street beat hanno espresso valore 6

Rafforzare le capacità espressive e artistiche

Mediamente hanno espresso valore 6 il 42% e valore 5 il 33% dei ragazzi intervistati.

In particolare, il 66% dei ragazzi di Street Beat ed il 50% dei ragazzi di 3Dimensioni Creative hanno espresso valore 6

Conoscere maggiormente se stessi e le proprie emozioni

- Mediamente, il 36% dei ragazzi ha dato valore 5 e 6 .
- In particolare, il 50% dei ragazzi del lab. 3Dimensioni Creative hanno espresso valore 6 e il 47% dei ragazzi del lab. Grease hanno espresso valore 5

Interesse e coinvolgimento

Rispetto al dato complessivo, il 42% dei ragazzi intervistati hanno dato valore 6 al grado di interesse che il laboratorio ha suscitato, mentre il 27% ha espresso valore 5

Ugualmente, il 48% dei ragazzi ha espresso valore 6, mentre il 27% ha espresso valore 5 in merito al coinvolgimento e la partecipazione che il laboratorio ha suscitato

operatori

- Il 51% ha attribuito valore 6, mentre il 24% ha attribuito valore 5 al grado di utilità dei metodi di lavoro utilizzati dagli operatori
- Il 56% ha espresso valore 6, il 36% ha espresso valore 5 al grado di stima e fiducia che si è instaurato con gli operatori.
- In particolare, il 65% dei ragazzi del lab. grease ha espresso valore 6.

RAPPORTO CON GLI ALTRI RAGAZZI

- IL 49% dei ragazzi ha dichiarato di aver instaurato dei rapporti positivi con gli altri ragazzi partecipanti ai laboratori, mentre il 37% li considera nuovi amici.
- Solo il 21% ha dichiarato di frequentarsi al di fuori di Officina teen

Aspetti apprezzati dei laboratori frequentati

- Possibilità di creare cose nuove
- Possibilità di poter utilizzare la fantasia
- Possibilità di sentirsi liberi di esprimersi
- Possibilità di sentirsi a proprio agio
- Possibilità di collaborare e partecipare fra ragazzi
- Possibilità di divertirsi

Difficoltà incontrate

- Disegnare e ideare il proprio personaggio
- Socializzare, soprattutto all'inizio
- Lasciarsi andare e superare la timidezza
- Conciliare lo studio

Suggerimenti per le prossime iniziative di Officina Teen

- Corso di computer
- Videogiochi interattivi
- Fare un cortometraggio horror
- Fare serate dj in altri locali