

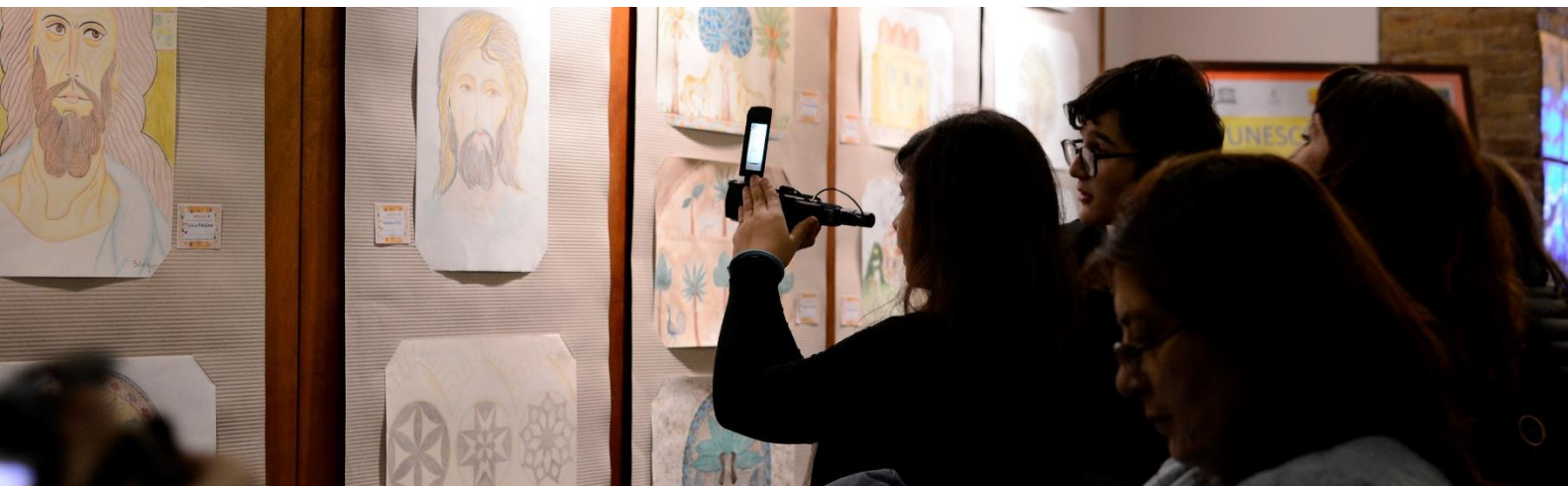


United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization



SCUOLA SECONDARIA STATALE DI PRIMO GRADO
ANTONINO PECORARO Palermo

- Member of UNESCO
- Associated Schools



PROGETTO **UNESCO**LIVE 2017-2018

Scuola Secondaria di Primo Grado Statale **ANTONINO PECORARO** – Palermo

INTERCULTURA, EDUCAZIONE ALLA PACE, IDENTITA' DEL LUOGO

UNESCO **live**

PRIME, SECONDE, TERZE CLASSI (corsi B,C,G)

INTRODUZIONE AL PROGETTO

Unescolive è un progetto triennale (nato nell'anno scolastico 2015-2016 e inserito nel P.T.O.F. d'istituto), che si svolge annualmente attraverso l'azione dei tre corsi pilota dell'istituto - B,C,G.

Il progetto, che da quest'anno entrerà a regime nei tre ordini di scuola (coinvolgendo anche le prime classi), sarà incentrato sull'**educazione alla pace** e svilupperà le tematiche del **gioco** e

dell'**inclusività**, dell'**intercultura** e dell'**identità del luogo**, tematiche-obiettivi che saranno sviluppate attraverso i *codici* e i *comportamenti*, i *sensi* e l'*osservazione*, la *creatività* e il **metodo**. Quest'ultimo (la prima novità) cambierà approccio. Tutte le classi faranno riferimento al sito UNESCOLIVE della scuola (in sincronia con Google Drive) che assolverà l'aspetto pratico e teorico della didattica del progetto: *laboratori espressivi, documentazione, produzione tipografica ed elaborati, materiale per l'Unescobook* ma anche *aggiornamenti (articoli e curiosità), news in città e voce agli alunni*: un metodo dinamico e aggiornato che consentirà agli alunni di essere sempre *presenti e connessi*. Le altre due novità rispetto all'anno scorso saranno, i **sensi**, con cui esordiranno le prime classi, alla ricerca di una Sicilia poliedrica, da odorare, toccare, ascoltare e osservare prima ancora che da indagare attraverso i suoi beni Unesco e l'**inclusività**, affinché tutti possano partecipare al progetto Unescolive "semplicemente", con il gioco da tavolo *in progress* UNESCOPOLI (vedi progetto). Unescolive, esordirà subito, ad ottobre, con il concorso "Un poster per la pace" in collaborazione con il Distretto 108 Yb Sicilia dell'International Association of Lions Clubs; a novembre realizzerà l'incontro con la Croce Rossa Italiana nell'ambito delle tematiche dell'Intercultura (alla presenza dell'Ispettrice Provinciale Laura Campione, di migranti appositamente invitati e di altri esponenti). Sarà un modo per vivere "dal vero" le testimonianze dei sopravvissuti dando ascolto al grande *Racconto del mare*. L'incontro avverrà nell'ambito di un altro importante avvenimento – il 70° anniversario della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani "*Diritti e Responsabilità*" - e verrà condotto in collaborazione con la prof.ssa Caterina Viola. In tale occasione sarà allestita una mostra fotografica del fotografo Igor Petyx inerente i migranti e la C.R.I., e costruiti i totem espositivi a corredo della mostra.

Unescolive, nello specifico, consoliderà le competenze culturali e la sfera emozionale negli alunni attraverso tre direttrici:

- La RoadMap (conferenza di Lisbona del 2006);
- La valorizzazione, in Sicilia, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio artistico e delle attività culturali;
- Lo sviluppo di comportamenti responsabili.

LE PRIME MEDIE, inizieranno a familiarizzare con l'Unesco esplorando il nostro territorio con i sensi, sperimentando con solarità e creatività i *segni* e i *simboli* della Sicilia. Conosceranno così gli elementi positivi della nostra Isola (mare, terra, vegetazione, cibo, artigianato, mito & leggende...) attraverso la vista, l'udito, gli odori, il tatto e il gioco, che faranno da corollario all'approccio artistico-espressivo vero e proprio dei Beni culturali materiali, immateriali e misti. Incontreranno l'Arte e la natura attraverso i periodi storici dell'arte antica e gli habitat delle Riserve.

LE SECONDE MEDIE, condurranno l'approccio UNESCO, centrandolo soprattutto sull'itinerario arabo-normanno e sul periodo del barocco in Sicilia. In mezzo analizzeranno il Rinascimento Italiano, dando uno sguardo agli splendidi Beni Unesco delle corti mecenatesche.

LE TERZE MEDIE rafforzeranno l'idea di identità del luogo formulando tre proposte ardite ma convincenti di Beni Culturali nella nostra città; una *Palermo Unesco Barocca*, una *Palermo (Bagheria) Unesco delle Ville del Settecento*, ed una *Palermo Unesco Liberty*, ricercando motivazioni culturali e curiosità che giustifichino le argomentazioni. Ognuno di questi periodi/linguaggi artistici sarà inoltre messo a confronto con i Beni Unesco Italiani ed europei per desumerne le peculiarità, le affinità e le diversità. Nei mesi di aprile-maggio 2018, sarà infine aperta un'importante "finestra" sull'Arte Moderna attraverso lo studio dell'Art Nouveau che ci porterà ad analizzare il contesto europeo dell'Arte Moderna nei suoi tanti risvolti diversificati. Sarà, ancora una volta, un'occasione coerente per proporre la realtà siciliana in parallelo con gli altri iter nazionali e internazionali, un filo rosso che si snoderà nel tempo e nello spazio culturale delle arti visive. L'intero approccio didattico, in linea con il progetto UNESCOLIVE, sarà fresco e spontaneo. Noi docenti daremo spunti-guida agli alunni e ci proporremo come animatori e mediatori delle problematiche che metteremo in campo, dosandole nel modo più opportuno. Gli alunni dovranno essere in grado di utilizzare le conoscenze apprese negli ambiti disciplinari (ed eventualmente familiare) per raggiungere obiettivi significativi da "spendere" nella realtà di tutti i giorni. In tal senso studieranno i messaggi visivi nella loro varietà e complessità al fine di comprenderne il *valore comunicativo* utilizzando le diverse forme. Gli alunni dimostreranno di saper partecipare, collaborare e interagire con gli altri comprendendone le varie ottiche, evitando individualismi e atteggiamenti egoistici. Agiranno in modo autonomo riconoscendo il valore delle regole e le proprie responsabilità rispetto alle singole azioni. Un cammino, il nostro che, iniziato due anni or sono - e accolto con entusiasmo e collaborazione dalle famiglie, dagli alunni, dai docenti e dal dirigente scolastico - si è materializzato adesso in un *nuovo progetto didattico e culturale* di ampio respiro, che troverà le sue radici nella nostra poliedrica Isola.

Unescolive amplierà e consoliderà così la *consapevolezza della bellezza* che ci circonda in relazione alla crescita morale di noi tutti operatori impegnati a vario titolo nel progetto. Un cammino, questo, che toccherà le nostre coscienze e che offrirà, ancora una volta, spunti di grande energia all'interno di un orizzonte enorme, da scoprire con curiosità e *varietà di approccio*. Attraverso un percorso ben strutturato, accosteremo il percorso didattico al senso di appartenenza al luogo, alla cura delle cose, al rispetto delle persone, alle regole e ai comportamenti da seguire. Tutto il Dipartimento di Arte e immagine, nel nuovo assetto potenziato, sarà il centro propulsore del progetto UNESCOLIVE che amplierà gli intenti a tutti gli altri consigli di classe dell'istituto. Inoltre, il Dipartimento stesso, produrrà e divulgherà altri progetti trasversali che si andranno a "intrecciare" con Unescolive, in un rapporto simbiotico e stimolante di nuovi traguardi da raggiungere.

FINALITA' DEL PROGETTO

Il percorso formativo degli alunni ha come finalità quello di favorire il loro processo di crescita attraverso la lettura e la comprensione del bene culturale UNESCO e delle diverse creazioni artistiche, sviluppando le sfere della comunicazione personale e creativa, della sensibilizzazione e della consapevolezza nei confronti del contesto artistico e territoriale, il potenziamento delle capacità estetiche ed espressive, il rafforzamento della preparazione culturale nell'ambito del

processo di socializzazione, lo sviluppo del senso civico e, naturalmente, l'educazione alla salvaguardia e alla conservazione del patrimonio artistico ed ambientale. In tale ambito s'inserisce la "RoadMap" (Mappa dei percorsi), un importante documento sull'educazione artistica, oggi Arte e Immagine, emesso dalla conferenza mondiale di Lisbona nel 2006 e ampliato a Seoul nel 2010. Il documento si prefigge l'obiettivo di esplorare il ruolo di tale educazione in relazione ai bisogni di creatività e di consapevolezza del XXI secolo. Si propone, inoltre, di attuare strategie necessarie per formare una società creativa e sensibile alle specificità culturali per integrare l'arte nel sistema educativo della scuola e per consentire il pieno e armonioso sviluppo dell'individuo nell'ambito dell'apprendimento. Nella "RoadMap" si auspica una società in cui gli alunni possano partecipare alla cultura con spirito critico, autonomia, libertà di pensiero e azione e coltivare il senso della creatività e dell'iniziativa, l'immaginazione fertile e l'intelligenza emozionale. L'apprendimento attivo dell'arte migliora la qualità dell'istruzione, favorisce la comprensione, la tolleranza e l'amicizia tra tutte le nazioni e i gruppi razziali o religiosi.

La reale mission di UNESCO è la **costruzione della pace**, perseguibile con la realizzazione di programmi volti a sensibilizzare e informare la società civile (giovani in particolare), le istituzioni e gli enti interessati nei settori della ricerca, dell'educazione e della cultura. *"Un obiettivo che solo un'importante apertura multidisciplinare, che spazi dalla valorizzazione della biodiversità a quella della diversità culturale, dalla promozione dell'alfabetizzazione a quella della più raffinata ricerca di base, dalla difesa dei monumenti a quella della libertà di stampa, potrà permetterci di raggiungere"*, sottolinea il prof. Giovanni Puglisi. Il progetto UNESCO LIVE terrà quindi conto delle fondamentali indicazioni impartite dalla RoadMap e seguirà gli obiettivi che le sono propri attraverso il proprio statuto. Tutto ciò, nel solco degli intendimenti che il nostro dipartimento attua da anni, pone ancor più l'esigenza di un insegnamento aperto, dinamico e aggiornato, modellato sulle reali esigenze delle classi. Un insegnamento soprattutto coinvolgente e pieno di input che punta dritto alla problematizzazione degli argomenti, affrontati in maniera diretta e da più angolazioni possibili.

Gli alunni, in tal senso, affronteranno la tematica UNESCO "vivendo" il loro essere nel mondo dentro e fuori la classe, confrontandosi con tutto ciò che li circonda attraverso gli argomenti che saranno trattati (soprattutto discussi e condivisi), al fine di leggere e capire i Beni culturali del proprio territorio nell'ambito di processi di destrutturazione e ristrutturazione. All'interno del sempre valido strumento del problem-solving, in un tutt'uno, gli alunni analizzeranno gli aspetti pratici e teorici della disciplina, anche con l'ausilio delle nuove tecnologie (ricerche guidate su Internet, utilizzo delle lavagne interattive LIM, visione di film-documento aggiornati, visite guidate) imparando a "giocare" con il bene culturale, affinché questo diventi familiare o, se vogliamo "simpatico". E' importante, nell'approccio alle varie parti del progetto, tenere alta la loro soglia di attenzione, affinché gli input diventino vere e proprie linee direttive di un corretto comportamento da seguire e consolidare. Il bene dovrà cominciare a far parte delle cose più care che abbiamo affinché possa essere protetto e preservato da eventuali incurie o atti vandalici. Gradatamente si dovranno scoprire i vari meccanismi di questo immenso congegno burocratico che nasconde un'anima profonda e sincera, uno spirito altruistico che sarà lo stesso che dovrà

formare i nostri giovani. Sarà interessante scoprire le tante ramificazioni dell'Unesco, di come esso sia presente nel mondo, in Italia, nella nostra isola e...in ognuno di noi.

AMBITI

In un processo di maturazione e di consolidamento, gli alunni attenzioneranno, *la Costruzione del sé, la Relazione con gli altri e il Rapporto con la realtà.*

Costruzione del sé - Gli alunni dovranno essere in grado di utilizzare le conoscenze apprese negli ambiti disciplinari (ed eventualmente familiare) per darsi obiettivi significativi da “spendere” nella realtà di tutti i giorni. In tal senso essi dovranno studiare i messaggi visivi nella loro varietà e complessità al fine di comprenderne il valore comunicativo utilizzando le diverse forme.

Relazione con gli altri - Gli alunni dovranno saper partecipare, collaborare e interagire con gli altri comprendendone le varie ottiche, evitando individualismi e atteggiamenti egoistici. Dovranno saper agire in modo autonomo riconoscendo il valore delle regole e le proprie responsabilità rispetto alle singole azioni.

Rapporto con la realtà – Oggi la realtà offre una miriade di messaggi, vere e proprie forme di comunicazione multiformi che l'uomo, di per sé, non sempre riesce a decifrare e smaltire. E' quindi essenziale che il giovane – nello specifico sicuramente il più colpito e il più influenzabile – abbia gli strumenti per riuscire a decifrare i messaggi attraverso una giusta didattica “sperimentata” nel quotidiano. La complessità del vivere nell'ottica della globalizzazione fisica e sensoriale pone la problematica della comprensione dell'immagine attraverso la sua destrutturazione e ristrutturazione al fine di poter acquisire e interpretare criticamente le giuste informazioni, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendone fatti e opinioni. Saper discernere significa quindi saper scegliere e conoscere.

Costruzione del sé - *Imparare a imparare.*

1. Saper individuare i propri bisogni, limiti, risorse e potenzialità.
2. Saper individuare i propri interessi, le proprie attitudini.
3. Imparare a gestire il tempo nell'organizzazione del lavoro scolastico.
4. Saper riconoscere il proprio stile di apprendimento.
5. Acquisire capacità di autovalutazione.

Progettare

1. Sapersi porre obiettivi significativi.
2. Saper formulare ipotesi.

3. Saper pianificare, eseguire e controllare azioni nella realizzazione di un compito.
4. Sapere operare scelte motivate e responsabili.
5. Saper valutare i risultati raggiunti.

Relazione con gli altri - *Comunicare e comprendere*

1. Comprendere e utilizzare messaggi verbali e non verbali.
2. Sapersi esprimere attraverso registri linguistici e codici differenti.
3. Saper traslare una comunicazione da un linguaggio a un altro.
4. Saper comunicare secondo forme espressive personali e creative.
5. Saper usare con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni.

Collaborare e partecipare

1. Sapere interagire positivamente con i pari e con gli adulti.
2. Contribuire a creare nel gruppo un clima propositivo.
3. Riconoscere e apprezzare le diverse identità.
4. Collaborare con gli altri per la costruzione del bene comune.
5. Comprendere e rispettare i diversi punti di vista.
6. Sapere chiedere e/o fornire aiuto nelle situazioni di lavoro.

Agire in modo autonomo e responsabile

1. Avere cura e rispetto di sé e delle proprie cose.
2. Sapere riconoscere il valore delle regole e della responsabilità personale.
3. Impegnarsi per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.
4. Saper ricercare autonomamente informazioni.
5. Sapere affrontare in autonomia e con senso di responsabilità situazioni di vita pratica.

Rapporto con la realtà - *Risolvere problemi*

1. Individuare e analizzare i dati di un problema.
2. Registrare, ordinare e correlare dati.
3. Essere in grado di misurarsi con le novità e gli imprevisti.
4. Saper prendere decisioni nelle varie situazioni.

Individuare collegamenti e relazioni

1. Sapere riconoscere analogie e differenze.
2. Sapere usare gli strumenti formativi di conoscenza, comprensione (spazio-tempo, causa-effetto), analisi e interpretazione della realtà (grafici-tabelle-mappe).
3. Individuare collegamenti, relazioni, senso e significato tra i vari ambiti disciplinari.

Acquisire e interpretare l'informazione

1. Sapere valutare l'attendibilità delle informazioni.
2. Saper distinguere fatti e opinioni.
3. Conoscere la realtà ed elaborare opinioni e punti di vista personali.
4. Sapere sviluppare il senso critico ed estetico per interpretare e valutare la realtà.

Il progetto UNESCO LIVE, all'interno delle dimensioni socio-affettivo-relazionale e del benessere, favorirà **l'asse dei linguaggi**, **l'asse scientifico-tecnologico** e **l'asse storico sociale**.

- **L'asse dei linguaggi** porrà l'accento sulla capacità di gestire la comunicazione orale, la lettura e la comprensione dei testi e di produrre lavori scritti finalizzati al bene fisico artistico-culturale e naturalistico oggetto di studio, ma anche ai processi, alla sfera emotiva e sensoriale.

- **L'asse scientifico-tecnologico** riguarderà i metodi, i concetti e gli atteggiamenti indispensabili per porsi domande, osservare e comprendere il mondo naturale e quello delle attività umane contribuendo al loro sviluppo nel rispetto dell'ambiente e della persona. In questo campo assumono particolare rilievo l'apprendimento incentrato sull'attività laboratoriale di tipo espressivo ma anche la catalogazione e l'uso delle moderne tecnologie informatiche e multimediali.

- **L'asse storico-sociale** analizzerà gli eventi storici nazionali, europei e mondiali e i quadri introduttivi a livello locale, con la capacità insita di percepire le azioni, cogliendo le connessioni tra gli aspetti storico-artistici e naturalistici e i fenomeni storico-sociali ed economici. Particolare attenzione sarà posta all'azione di gruppo nel rispetto dei valori dell'inclusione, della fede religiosa e dell'integrazione tra i popoli.

OBIETTIVI FORMATIVI

Il progetto in questione fa specifico riferimento ai seguenti obiettivi formativi ai sensi dei commi 5,6,7 della legge 107/15

- **Valorizzazione e potenziamento di tutte le competenze culturali e linguistiche. In particolare:**
 - Potenziamento delle competenze logico-scientifiche;
 - Potenziamento delle competenze letterarie;
 - Potenziamento delle Arti visive;
 - Sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali;
 - Sviluppo delle competenze digitali degli studenti con particolare riferimento al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media;
 - Potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio, dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni BES attraverso percorsi individualizzati e personalizzati;

OBIETTIVI COGNITIVI DEL PROGETTO

L'area cognitiva porrà l'accento, sullo sviluppo dei concetti guida per la comprensione del reale (spazio, tempo, causalità, quantità, relazione) e sulla conoscenza dei linguaggi verbali e non, utilizzabili in un ambito tecnico specifico di base; in tale area la classe osserverà fenomeni semplici e/o complessi dimensionati sui singoli alunni cogliendo la struttura delle cose ma anche i contesti uguali, affini e diversi. Inoltre affronterà uno studio sulla struttura del linguaggio visivo (soprattutto linea, tessiture, forme, ritmi, simmetrie, ombre e solidi) in rapporto alla percezione visiva, alla tipologia della comunicazione e alla suddetta comprensione del reale. Saranno affrontati linguaggi verbali e non, utilizzabili in ambito laboratoriale, tecnico-artistico e multimediale..

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale – espressione artistica e culturale.

TRAGUARDI, ABILITÀ, CONOSCENZE.

A1, A2, B, C1, C2, D ordine degli indicatori per le abilità e le conoscenze delle tre classi inserite nel registro elettronico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Realizza produzioni creative e personali sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo ed utilizzando, in modo funzionale, tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.
- Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.
- Legge le opere più significative prodotte dall'Uomo nel tempo, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali ed ambientali e/o in quelli diversi dal proprio.
- Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico ed ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.
- Analizza e descrive Beni culturali e immagini, utilizzando il linguaggio appropriato.

ABILITÀ

- A1. Esprime e comunica idee, esperienze ed emozioni attraverso l'ideazione, la progettazione e la produzione di espressioni creative (CCE 7,8).
- A2. Sceglie ed utilizza strumenti, materiali, tecniche tradizionali e/o informatiche e linguaggi diversificati per produrre creativamente, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline (CCE 4,7,8).
- D. Interagisce con gli altri, rispetta le regole e manifesta disponibilità al dialogo (CCE 6,8).

CONOSCENZE

- B. Osserva, riconosce ed interpreta produzioni artistiche, rintracciando in esse gli elementi del linguaggio visivo, gli elementi formali, i significati e le funzioni simboliche, espressive e comunicative (CCE 5,8).
- C1. Conosce e comprende, legge e commenta la produzione artistica dei principali periodi storici appartenenti ai rispettivi contesti storici, culturali ed ambientali e/o a quelli diversi dal proprio (CCE 5,8).
- C2. Conosce, rispetta e valorizza i Beni socio – culturali ed ambientali attraverso il confronto con le diverse realtà culturali (CCE 5,8).
- D. Vedi abilità (idem).

ATTIVITA' E DISCIPLINE COINVOLTE

Arte e immagine, Scienze matematiche, Lettere, Tecnologia, Inglese/Francese, Religione, Musica.

DESTINATARI

Corsi B, C, G (9 classi pilota) e diffusione a tutte le altre classi dell'istituto.

TEMPI DI REALIZZAZIONE

ottobre 2016 / Giugno 2017

DOCENTE RESPONSABILE DEL PROGETTO

Fabrizio Costanzo

ENTI / ISTITUZIONI COINVOLTE

- C.R.I. CROCE ROSSA ITALIANA (Palermo) – Incontro per le Seconde classi;
- LIONS (Palermo) – Concorso “un poster per la pace” – partecipazione Terze classi;
- Comune di Palermo;

RICHIESTE DI FINANZIAMENTO

- Contributo per materiale cartaceo di tipo laboratoriale e supporto tipografico per l'Allestimento della mostra di Arte visiva "UNESCOLIVE-Pecorart;
- Contributo per le visite guidate (alunni bisognosi);
- Contributo per nuove strutture espositive da realizzare in legno (a parete) e/o cartone (totem) per l'Allestimento della mostra di Arte visiva "UNESCOLIVE-Pecorart;
- Contributo per il progetto "Rigenera" di trasformazione degli attuali pannelli espositivi in dotazione della scuola;
- Contributo per le visite guidate (alunni bisognosi);

METODOLOGIA

In classe, sarà utilizzata una **metodologia, dinamica e aggiornata**, ad ampio respiro, attraverso lezioni frontali, lavori di gruppo e individualizzati, conversazioni libere e guidate, visione di docufilm, osservazioni di grandi immagini, letture di giornali, testi e cataloghi alternativi ai libri di testo, intercalando, di volta in volta e in maniera idonea, argomenti o mappe concettuali. Le lezioni saranno condotte **in assetto di forum e interattive**, integrate da un supporto multimediale e preparate ad hoc. Gli alunni, durante l'anno, concorreranno alla preparazione di un'apposita sezione UNESCO da inserire nella mostra finale dei lavori (Pecorart) della scuola, attraverso gli elaborati che produrranno a scuola e le foto che scatteranno sui luoghi nei quali eseguiranno le esperienze didattiche (visite programmate dal consiglio di classe). Saranno attuate strategie mirate a far desumere le regole dalle situazioni in atto imponendole solo nei casi necessari; sarà favorito il dialogo e la discussione, soprattutto la gratificazione per far aumentare la considerazione negli stessi alunni. In ogni caso le azioni di stimolo avranno come principale obiettivo quello di far sviluppare in loro le capacità percettive funzionali alla lettura di un ambiente, di una realtà, di un sistema.

NUOVA METODOLOGIA INTEGRATIVA MULTIMEDIALE

In conseguenza dell'assetto complessivo - e a regime - dei tre corsi B, C e G, la metodologia di approccio al mondo UNESCO – e al progetto UNESCOLIVE - sarà nuova . A tal fine gli alunni si riferiranno, in uno scambio continuo d'informazioni e di input, a tre piattaforme online:

- www.unescolive.webnode.it (il sito dedicato del progetto della scuola);
- www.patrimionellascuola.it (il sito Unesco dedicato alla didattica);
- www.unescosicilia.it (il sito istituzionale della Sicilia);
- www.unesco.it (il sito istituzionale dell'Unesco).

www.unescolive.webnode.it

Questo sito, rappresenta *la finestra quotidiana* da cui ogni alunno si affaccerà, confrontandosi con l'Unesco attraverso un rapporto pratico e familiare. Qui la classe seguirà i vari *step* trovando varie opportunità di utilizzo del sito, i disegni e le immagini *ragionate* (per ordine di classe) che faranno

da modello al laboratorio espressivo Unescolive, Il materiale del docente per la compilazione dell'Unescobook (loghi, testi, brochure, cartine e itinerari vari) le esperienze già fatte in un a galleria d'immagini, i siti consigliati a cui collegarsi facilmente, i prodotti e i video già elaborati ma anche le news in città, gli articoli di aggiornamento e le curiosità del mondo Unesco. In via di strutturazione sono altre due sezioni, quella dell'inclusività (con un gioco in progress che consente a tutti – di approcciarsi al progetto con semplicità o, via via, per gradi di apprendimento differenziati) e “voce agli alunni” una finestra sugli alunni che esprimono le loro emozioni in modo spontaneo attraverso espressioni e commenti riferiti alla vita di classe. Il sito sarà supportato anche dalla piattaforma **Google drive** (e da altre funzioni Google) che integrerà il sito Unescolive per tutto ciò che riguarderà l'aspetto pratico e la documentazione immediata del progetto Unescolive (consultabile da smartphone, tablet, notebook e pc).

www.patrimionellascuola.it

Sito “ponte”, lo abbiamo chiamato, perché avvicina l'Unesco alla scuola con una comunicazione snella ed efficace. La piattaforma, ben strutturata, presentata lo scorso maggio 2017, in aula consiliare, a Palazzo delle Aquile (Palermo), da quest'anno è operativa e presenta una varietà di approccio e un utilizzo *intuitivo* che lo rende ben gradito agli alunni. Da segnalare soprattutto le corrispondenze tra una finestra e l'altra che permette, a chi ne fa uso, di ripercorrere le singole tappe di una escursione o di aprirne di nuove senza “perdersi”.

www.unescosicilia.it

E' il sito della nostra Regione, che ci aggiorna quotidianamente sul mondo Unesco più vicino a noi. Spesso ci colleghiamo per leggere, il calendario degli avvenimenti in Sicilia, le schede del nostro Patrimonio isolano e per approfondire le tematiche oggetto di studio.

www.unesco.it

Insieme al sito precedente, è stato il primo sito con cui abbiamo dialogato in questi anni. Il più completo, ci permette quotidianamente di dare uno sguardo a trecentosessanta gradi sul mondo Unesco attraverso le sue innumerevoli sfaccettature e di tenerci aggiornati sulle news. Le immagini, di elevata risoluzione e con tagli prospettici di assoluta qualità, affascinano gli alunni che spesso esplorano il sito per trovare una risposta *ufficiale* alle loro domande. Questo è il sito a cui si collegano docenti e alunni, la famiglia, lo studioso o il semplice appassionato.

CAMPI D'INDAGINE CONOSCITIVA E ATTIVITA' per le PRIME CLASSI

Regole e comportamenti

- Il rispetto di se stessi e degli altri (forum incentrato su piccoli esempi del vissuto degli alunni dentro e fuori la classe;
- Impariamo a conoscerci veramente: identità e comportamenti, azioni compiute e da compiere;

L'UNESCO: approccio iniziale

- L'UNESCO: storia, struttura, significato e valore morale;
- La Sicilia attraverso il gioco: UNESCOPOLI;
- La Sicilia degli odori, del cibo, dei segni, dei simboli, del mito, dell'artigianato e di altre curiosità.
- I Beni Unesco nel mondo e in Italia: input e panoramica attraverso la ricerca nei siti UNESCO online.
- *Lo spirito di cittadinanza europea* come valorizzazione, nel contempo, del patrimonio artistico-culturale e dell'identità di appartenenza specifica;

UNESCOLIVE: CONTENUTI, AZIONI e ATTIVITA'

- La Convenzione per il Patrimonio Mondiale Unesco e il caso di Abu Simbel; approccio all'**arte egizia** attraverso lezioni frontali, assetto di forum con problem solving, laboratori, lavori di gruppo, video e docufilm;
- **La valle dei Templi di Agrigento – Bene Unesco 1997;**
- **Siracusa e Pantalica – Bene Unesco 2005;**
- Approccio all'arte greca attraverso lezioni frontali, assetto di forum con problem solving, laboratori con produzione di elaborati grafico-pittorici , lavori di gruppo, video e docufilm;
- **La villa del Casale di Piazza Armerina (Enna) – Bene Unesco 1997;**
- Approccio all'arte romana attraverso lezioni frontali, assetto di forum con problem solving, laboratori con produzione di elaborati grafico-pittorici, lavori di gruppo, video e docufilm;
- **I fenici** attraverso i fumetti: approccio attraverso lezioni frontali, assetto di forum con problem solving, laboratori con produzione di elaborati grafico-pittorici, lavori di gruppo, video e docufilm;
- **L'opera dei Pupi – Bene Unesco 2001;**

- Approccio al linguaggio delle marionette attraverso lezioni frontali, assetto di forum con problem solving, laboratori con produzione di elaborati grafico-pittorici, lavori di gruppo, video e docufilm;

Produzione laboratoriale

- Test di approccio strutturato sull'Unesco;
- UNESCOPOLI: gioco da tavolo in progress (vedi progetto allegato);
- Produzione di elaborati riguardanti, la fase di approccio conoscitiva (i sensi, i segni e altro) e i periodi storici UNESCO oggetto di studio (Egizi, Fenici, Greci e Romani);
- Preparazione elaborati di espressione creativa per la mostra Unescolive-Pecorart di fine anno scolastico;
- La mia Sicilia: l'idea dell'Isola - a consuntivo - attraverso gli aspetti studiati dagli alunni nella fase precedente - elaborazione grafico-pittorica;
- Foto di particolari da scattare durante le visite guidate e da riprodurre in classe, e compilazione della scheda test/gioco predisposta;
- Proiezione filmati Unesco oggetto di studio e forum;
- Collegamento al sito UNESCOLIVE: ricerca di documenti Unesco (testi, articoli giornalistici, aggiornamenti vari) da inserire sull'UNESCOBOOK o da utilizzare per l'attività laboratoriale.
- Ricerca al computer (attraverso i siti dedicati) della cartina della Sicilia che visualizzi tutti i siti Unesco della Sicilia riconosciuti dall'Unesco (cartina muta politica precompilata da completare);
- Ricerca al computer (attraverso i siti dedicati) della cartina dell'Italia che visualizzi tutti i siti Unesco dell'Italia riconosciuti dall'Unesco (cartina muta politica precompilata da completare);

INCLUSIVITA' - Produzione

- Progettazione-manipolazione della mascotte UNESCOLIVE (vedi Patronito) con tecniche grafiche e materiale di riciclo;
- Progettazione-manipolazione / gioco UNESCOPOLI - Gioco da tavolo in progress (riferimento Monopoli) – ispirato ai Beni Unesco di Palermo e della Sicilia - da costruire / grado di difficoltà 1 (vedi scheda-progetto allegato);
- Elaborati semplificati sull'UNESCO Sicilia, da colorare;

Contatti ed esperienze "Live"

- Visita e laboratorio all'opera dei Pupi di Cuticchio – Via Bara all'Olivella – partecipazione 1C e 1G;
- Visita guidata Centro Storico Palermo – Tour Arabo-Normanno. (Cuba-Monreale) – Partecipazione 1B e 2B;

CAMPI D'INDAGINE CONOSCITIVA E ATTIVITA' per le SECONDE CLASSI

- **L'itinerario Arabo-normanno a Palermo e le cattedrali di Cefalù e Monreale – Bene Unesco 2015;**

- **Approccio alla città di Palermo attraverso la lettura dell'arte Arabo-normanna**

(lezioni frontali, assetto di forum con problem solving, laboratori con produzione di elaborati grafico-pittorici, lavori di gruppo, video e docufilm;

- Approccio all'**arte medioevale** romanica e gotica attraverso lezioni frontali, assetto di forum con problem solving, laboratori con produzione di elaborati grafico-pittorici, lavori di gruppo, video e docufilm;

- Il Rinascimento delle corti mecenatesche in Italia: contenuti sui caratteri generali e panoramica sul patrimonio artistico attraverso i Beni riconosciuti dall'Unesco – collegamento al sito istituzionale dell'Unesco;

- Approccio all'**arte Rinascimentale** attraverso lezioni frontali, assetto di forum con problem solving, laboratori con produzione di elaborati grafico-pittorici, lavori di gruppo, video e docufilm;

- **Il Val di Noto (Ct. Sr. Rg.) Caltagirone, Militello Val di Catania, Catania, Modica, Noto, Palaz- zolo Acreide, Ragusa e Scicli – Bene Unesco 2002;** caratteri dell'arte barocca in Sicilia dopo il terremoto del 1693;

- Approccio all'**arte Barocca** attraverso lezioni frontali, assetto di forum con problem solving, laboratori con produzione di elaborati grafico-pittorici, lavori di gruppo, video e docufilm;

Produzione laboratoriale

- Produzione di elaborati riguardanti i periodi storici UNESCO oggetto di studio (Arte arabo-normanna a Palermo, Medioevo romanico e Gotico, Rinascimento in Italia, Barocco nel Val di Noto);

- Preparazione elaborati di espressione creativa per la mostra Unescolive-Pecorart di fine anno scolastico;
- Ricerca al computer (attraverso i siti dedicati) di una planimetria precompilata che visualizzi i monumenti arabo-normanni di Palermo riconosciuti dall'Unesco e quelli esclusi;
- Partecipazione concorso per la realizzazione di un logo nell'ambito del *70° anniversario della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani "Diritti e Responsabilità"*;
- Foto di particolari da scattare durante le visite guidate e da riprodurre in classe, e compilazione della scheda test/gioco predisposta.

INCLUSIVITA' - Produzione

- Progettazione-manipolazione / gioco UNESCOPOLI - Gioco da tavolo in progress (riferimento Monopoli) – ispirato ai Beni Unesco di Palermo e della Sicilia - da costruire / grado di difficoltà 2 (vedi scheda-progetto allegato);
- Elaborati semplificati sull'UNESCO Sicilia, da colorare.

Contatti ed esperienze "Live"

- Visita guidata Centro Storico Palermo – Tour Arabo-Normanno. (Cuba-Monreale) – Partecipazione 1B e 2B;
- Visita guidata Centro Storico Palermo – Visita agli oratori dei Serpotta (Santa Cita e San Domenico) – Partecipazione 2C e 2G.

CAMPI D'INDAGINE CONOSCITIVA E ATTIVITA' per le TERZE CLASSI

- **Palermo Barocca: le peculiarità degli oratori dei Serpotta e delle chiese barocche (dallo stucco ai marmi mischi).**

Tematiche da approfondire in Sicilia:

- Significato artistico, sociale e religioso; gli artisti protagonisti;
- I Serpotta e gli oratori: iconologia e iconografia – significato, simboli e studio dei materiali: lo stucco;
- L'ordine dei Gesuiti, la religione, la politica e il potere economico; significato, simboli e studio dei materiali: i marmi mischi;

- Città tardo barocche del Val Di Noto (Bene Unesco 2002) – focus sugli argomenti già affrontati lo scorso anno scolastico sulla tematica del Barocco Unesco in Sicilia;

Tematiche da approfondire in Italia:

- Roma barocca: l'architettura e l'urbanistica della "città eterna" – Bene Unesco 1980;
- Lecce: città inserita nella "tentative list" UNESCO dal 2006;

PROPOSTA CANDIDATURA: **"Palermo Città Barocca"** – a cura della 3B dell'istituto.

Le Ville del 700 a Palermo (Piana dei Colli) e a Bagheria.

Tematiche da approfondire a Palermo:

- Significato della villeggiatura a Palermo nel 700;
- Ferdinando IV e i nobili di Palermo;
- Il Parco Reale de "La Favorita" di Palermo.

Tematiche da approfondire in Italia, Francia e Austria:

- La Reggia di Caserta (Bene Unesco 1997);
- Residenze Sabaude di Torino e dintorni (Bene Unesco 1997) - focus su: Reggia di Venaria Reale, Castello del Valentino e Palazzina di caccia di Stupinigi;
- Palazzo e Parco di Versailles (Bene Unesco 1979);
- Palazzo e Giardini di Schonbrunn (Bene Unesco 1996);

PROPOSTA CANDIDATURA: **Le Ville del 700 a Palermo (Piana dei Colli) e a Bagheria** – a cura della 3C dell'istituto.

Palermo Liberty.

Tematiche da approfondire a Palermo:

- Ernesto Basile, architetto;
- I Florio e la ricca borghesia;
- I Ducrot.

Tematiche da approfondire in Spagna, Belgio e nel resto d'Europa:

- L'opera di Gaudì a Barcellona attraverso il Riconoscimento Unesco (1984-2005) di Casa Vicens, della Sagrada Família, di casa Batllò e della cripta del Parco Güell;
- Le principali case cittadine di Victor Horta (Bene Unesco 2000) – focus su: Hotel Tassel e Atelier Horta a Bruxelles;
- Le altre Città Art Nouveau in Europa;

PROPOSTA CANDIDATURA: **“Palermo Liberty”** – a cura della 3G dell'istituto;

Produzione laboratoriale

- Elaborati riguardanti i tre periodi oggetto di studio dei Beni culturali in Sicilia (Identità dei luoghi) e Beni Unesco in Italia e in Europa nel confronto tra periodi artistici in parallelo, realizzati con tecniche differenziate e finalizzati alla mostra UNESCOLIVE della PecorArt;
- Partecipazione concorso “Un poster per la pace” – nell'ambito della tematica “*Il futuro della pace*” – a cura dei Lions di Palermo – distretto 108 YB Sicilia;
- Foto di particolari da scattare durante le visite guidate e da riprodurre in classe, e compilazione della scheda test/gioco predisposta;
- Proiezione filmati su alcune città Unesco oggetto di studio e forum;
- Ricerca di testi e immagini UNESCO sui siti internet dedicati;
- Ricerca al computer (attraverso i siti dedicati) di tre planimetrie che visualizzino i monumenti barocchi, le ville del '700 e le architetture Liberty di Palermo;
- Progettazione di tre manifesti UNESCO sui tre periodi oggetto di studio (uno per classe);
- Progettazione di tre Power Point sui tre periodi oggetto di studio (uno per classe) per la presentazione finale della candidatura da proporre alla commissione del Dipartimento di Arte e Immagine dell'Istituto. In tale occasione, gli alunni presenteranno un itinerario turistico *convincente* preventivamente “costruito” in classe in assetto di gruppo di lavoro (a cura della prof.ssa Fiorella Paterno).

INCLUSIVITA' - Produzione

- Progettazione-manipolazione / gioco UNESCOPOLI - Gioco da tavolo in progress (riferimento Monopoli) – ispirato ai Beni Unesco di Palermo e della Sicilia - da costruire / grado di difficoltà 3 (vedi scheda-progetto allegato);
- Elaborati semplificati sull'UNESCO Sicilia, da colorare.

Contatti ed esperienze “Live”

- Incontro con la Croce Rossa Italiana nell’ambito della tematiche dei migranti, dell’Intercultura e della Pace nel mondo);
- Visita guidata a Bagheria: Villa Cattolica (museo Guttuso) e Villa Palagonia – Partecipazione 3B e 3C;
- Visita guidata: Tour Liberty (Villa Malfitano e Zisa) – Partecipazione 3G;
- I tre corsi B,C,G – produrranno un video finale di tutte le attività Unescolive svolte nel corso dell’anno scolastico (a cura dei docenti Fabrizio Costanzo e Fiorella Paterno).

AZIONI – Compiti di realtà

CANDIDATURA UNESCO PALERMO (Barocco, Ville del Settecento, Liberty);

Le tre classi si riuniranno in gruppo nell’Aula Magna della scuola e, tramite i loro rispettivi alunni-relatori, proporranno la loro candidatura di Palermo-Unesco oggetto di studio tra le tre prese in esame. Nella performance, saranno utilizzati strumenti comunicativi cartacei e/o multimediali (manifesto – Brochure – Power Point, video o altro). Una commissione della scuola - formata dai docenti di Arte e dal Dirigente dell’istituto - voterà quella più “convincente” da adottare;

Per gli alunni delle Terze classi sarà proposto un **Viaggio d’Istruzione tra i Beni Unesco della Sicilia**.

FEEDBACK PER GLI ESAMI DI TERZA MEDIA

Definizione del quaderno UNESCOBOOK – raccolta di documenti e materiale di tutto l’itinerario UNESCOBOOK realizzato dagli alunni nel corso degli anni scolastici 2016-17 e 2017-2018 - presentazione di argomenti, prodotti cartacei e multimediali tratti dall’iter biennale di esperienze Unescolive condotte con: compagni, docenti e Dirigente scolastico, famiglie, associazioni e siti istituzionali.

Attività fuori aula

- AULA INFORMATICA: progettazione delle NUOVE targhe Unesco Sicilia e dei *Luoghi dell’identità siciliana* identificative delle singole classi (a cura di Fabrizio Costanzo, docente di Arte e immagine dell’istituto).

- Allestimento sezione-mostra UNESCO LIVE all'interno della mostra PecorArt dell'istituto (a cura di tutto il Dipartimento di Arte e immagine);

Mostra PECORART: Comunicazione e diffusione dentro la scuola

SEZIONI:

- UNESCO LIVE (a cura del prof.re Fabrizio Costanzo – Arte e immagine);
- MUSEO DIFFUSO (a cura della prof.ssa Caterina Viola – Arte e immagine);
- PALERMO, CITTA' D'ARTE E CULTURA – (a cura della prof.ssa Maria Pia Cardella Arte e immagine);

Mostra PECORART: Comunicazione e diffusione fuori la scuola

- Associazione Bene collettivo della VI circoscrizione;
- Comune;
- Testate giornalistiche cittadine (contatti personali e/o mail);
- Enti vari, istituti didattici...

Immagine coordinata

- Inviti mostra;
- Brochure;
- Locandine;
- Banner;

MODALITA' DI VALUTAZIONE E DI RILEVAZIONE DEI RISULTATI

Fondamentali saranno, la verifica della situazione di partenza, le competenze in uscita (per stabilire gli eventuali e auspicabili progressi raggiunti) e le variazioni in itinere (per aggiustare il tiro di volta in volta): tutto ciò permetterà di "far indossare il giusto abito" ad ogni alunno...senza forzature. Saranno eseguiti i campi d'indagine conoscitiva con effetto fisarmonica e senza un iter procedurale rigido, potenziandone alcuni e semplificandone altri. Nell'introdurre l'argomento sulla conoscenza del territorio, sul Patrimonio Unesco in Sicilia, sui luoghi dell'Identità siciliani da proporre per la candidatura Unesco e sugli altri esempi nazionali ed europei Unesco, gli alunni seguiranno le tipologie di approccio suddette che confluiranno nella dimensione socio-affettivo-

relazionale, nell'interattività, nel rispetto delle regole e nell'educazione al benessere, sviluppando la metodologia del problem-solving, ma anche e soprattutto, dell'io critico.

Le verifiche orali, all'interno dei campi d'indagine (e della Storia dell'arte in particolare), saranno di conseguenza continue e orientate verso un tipo di approccio problematico; partiranno da una parola-chiave e/o dalla lettura elementare del bene culturale da analizzare e procederanno (secondo le possibilità degli alunni) verso collegamenti logici e/o un approfondimento di tipo tecnico-artistico con riferimenti al vissuto, alle esperienze didattiche svolte sul territorio, ai filmati, ecc. Si terrà sempre conto degli affetti, della sfera emozionale e di altri indicatori quali la socializzazione, la convivenza civile, il comportamento, l'attenzione, l'impegno, la partecipazione, il metodo di lavoro, i linguaggi specifici e le osservazioni sistematiche.

Le verifiche degli elaborati prodotti muoveranno invece a favore di un corretto utilizzo degli strumenti, della capacità rappresentativa, della creatività, delle emozioni. Saranno valutate le competenze informatiche ed il giusto approccio alle ricerche su internet e ai siti dedicati UNESCO e UNESCOLIVE dove gli alunni analizzeranno con cognizione testi, cartine e documenti vari, sviluppando un iter di discernimento dell'argomento e/o dell'informazione, sottolineando le parole-chiave. Le competenze suddette riguarderanno anche la manipolazione delle immagini, le impostazioni tipografiche e i montaggi video delle esperienze effettuate attraverso l'uso di specifici software. Inoltre saranno valutate, oltre le già citate situazione di partenza e competenze in uscita, i relativi progressi, l'impegno personale, la partecipazione, la frequenza, e la maturazione del metodo di lavoro acquisito dagli alunni.

La valutazione finale, in ogni caso, terrà in debita considerazione, oltre che gli obiettivi sopra esposti, anche e soprattutto i COMPITI DI REALTA' proposti e gli sviluppi di pensiero che ne deriveranno.

TEST / feedback

Gli alunni, alla fine del Terzo anno (e a conclusione del percorso didattico) svilupperanno un TEST in cui risponderanno a domande input opportunamente formulate. L'obiettivo sarà quello di condurre gli alunni ad una esplorazione del proprio io attraverso una riflessione profonda sul lavoro svolto, verificando, nel contempo, gli obiettivi prefissati e le competenze acquisite.

TEMPI

Le singole fasi di realizzazione del progetto saranno le seguenti:

- Introduzione al nuovo progetto e organizzazione dei lavori (metà settembre – inizio ottobre 2017) - prof.re Fabrizio Costanzo;
- Svolgimento dell'intero percorso Unescolive relativo alle classi prime e seconde (ottobre 2017 – inizio giugno 2018) - prof.re Fabrizio Costanzo e Consiglio di classe;

- Svolgimento del progetto delle Terze classi fino all'esposizione finale dei lavori (inizio ottobre 2017 – fine maggio 2018) - prof.re Fabrizio Costanzo e Consiglio di classe;
- Spedizione del progetto Unescolive, relativo ai corsi B,C,G della scuola, alla sede Unesco di Roma (entro il 30 dicembre 2017) – prof.re Fabrizio Costanzo;
- Allestimento mostra “Che Cupola” (del Centro Culturale Skené – edizione 2015-2016 – a cura dei docenti Fabrizio Costanzo e Fiorella Paterno (gennaio 2018));
- Viaggio d'istruzione Sicilia Unesco per le Terze classi: marzo 2018 – prof.re Fabrizio Costanzo e altri docenti da concordare;
- Definizione materiale per gli esami delle Terze classi (Unescobook e tutti i documenti cartacei e multimediali prodotti nell'iter degli ultimi due anni scolastici) – maggio-giugno 2017 – prof.re Fabrizio Costanzo.
- Spedizione del progetto Unescolive – a consuntivo - relativo all'intero percorso dei corsi B,C,G della scuola, alla sede Unesco di Roma (entro il 31 luglio 2018) – prof.re Fabrizio Costanzo.

UNESCOPOLI *Live Sicilia*

UNESCOPOLI è un gioco da tavolo in progress per l'INCLUSIVITA' rivolto anche a tutti gli altri alunni dell'istituto. La differenziazione per livelli di approccio (e di difficoltà) lo rende uno strumento duttile e particolarmente adatto alla socializzazione.

Il gioco è incentrato sull'**identità del luogo**, sviluppata attraverso i codici, i comportamenti, l'osservazione, la creatività e il metodo.

Il progetto UNESCOPOLI, nello specifico, consoliderà le competenze culturali attraverso:

- La sfera emozionale;
- Il patrimonio artistico e ambientale siciliano;
- Lo sviluppo di comportamenti responsabili.

FINALITA' DEL PROGETTO

Il percorso formativo degli alunni ha come finalità quello di favorire il loro processo di crescita attraverso la lettura e la comprensione del bene culturale UNESCO e delle diverse creazioni artistiche, sviluppando le sfere della comunicazione personale e creativa, della sensibilizzazione e

della consapevolezza nei confronti del contesto artistico e territoriale, il potenziamento delle capacità estetiche ed espressive, il rafforzamento della preparazione culturale nell'ambito del processo di socializzazione, lo sviluppo del **senso civico** e, naturalmente, l'educazione alla salvaguardia e alla conservazione del patrimonio artistico ed ambientale.

Il gioco-progetto UNESCOPOLI, in accordo con la "RoadMap" di Lisbona (2006), auspica una società in cui gli alunni possano partecipare alla cultura con spirito critico, autonomia, libertà di pensiero e azione, e coltivare il senso della creatività e dell'iniziativa, l'immaginazione fertile e l'intelligenza emozionale, migliorando la qualità dell'istruzione, favorendo la comprensione, la tolleranza e l'amicizia tra tutte le nazioni e i gruppi razziali o religiosi. Tutto ciò, pone ancor più l'esigenza di un insegnamento aperto, dinamico e aggiornato, soprattutto coinvolgente e pieno di input che punta ad affrontare i diversi argomenti in maniera diretta e da più angolazioni possibili, osservandoli sia attraverso la **problematizzazione**, sia attraverso **il gioco**.

Gli alunni, in tal senso, vivono la tematica UNESCO imparando a giocare con il Bene culturale del proprio territorio nell'ambito di processi di destrutturazione e ristrutturazione e attraverso la manipolazione e gli aspetti pratici del gioco. In un processo di familiarizzazione, il Bene UNESCO diventa simpatico e a portata di mano. Nell'approccio all'UNESCO, è importante tenere alta la soglia di attenzione degli alunni, affinché gli input diventino vere e proprie linee direttive di un corretto comportamento da seguire e consolidare. Il Bene culturale, entrando così a far parte delle cose più care che abbiamo, viene considerato come elemento essenziale da proteggere e preservare da eventuali incurie o atti vandalici.

AMBITI

In un processo di maturazione e di consolidamento, gli alunni attenzioneranno, la Costruzione del sé, la Relazione con gli altri e il Rapporto con la realtà.

Costruzione del sé - Gli alunni dovranno essere in grado di utilizzare le conoscenze apprese attraverso il gioco per darsi obiettivi significativi da "spendere" nella realtà di tutti i giorni. In tal senso essi dovranno studiare i messaggi visivi nella loro varietà e complessità al fine di comprenderne il valore comunicativo utilizzando le diverse forme.

Relazione con gli altri - Gli alunni, attraverso il gioco, dovranno saper partecipare, collaborare e interagire con gli altri comprendendone le varie ottiche, evitando individualismi e atteggiamenti egoistici. Dovranno saper agire in modo corretto riconoscendo il valore delle regole e le proprie responsabilità rispetto alle singole azioni.

Rapporto con la realtà – Oggi la realtà offre una miriade di messaggi, vere e proprie forme di comunicazione multiformi che l'uomo, di per sé, non sempre riesce a decifrare e smaltire. Il gioco, come finzione della realtà, può fornire gli spunti giusti per indicare un'azione da intraprendere o un pericolo da evitare, valutandone l'attendibilità e l'utilità. E' quindi essenziale che il giovane – nello specifico sicuramente il più colpito e il più influenzabile – abbia gli strumenti per riuscire a decifrare con buon senso o criticamente i messaggi della comunicazione. Saper discernere significa saper scegliere e conoscere.

OBIETTIVI FORMATIVI

Il progetto in questione fa specifico riferimento ai seguenti obiettivi formativi:

- Potenziamento delle Arti visive;
- Sviluppo di **comportamenti responsabili** ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali;
- Sviluppo delle **competenze digitali** degli studenti con particolare riferimento al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media;
- Potenziamento delle **metodologie laboratoriali** e delle attività di laboratorio, dell'**inclusione** scolastica e del diritto allo studio degli alunni BES attraverso percorsi individualizzati e personalizzati;

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Nell'ambito laboratoriale e della manipolazione, realizza produzioni creative e personali sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo ed utilizzando, in modo funzionale, tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.
- Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico ed ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.
- Analizza e descrive Beni culturali e immagini, utilizzando il linguaggio appropriato.

ABILITÀ

- Esprime e comunica idee, esperienze ed emozioni attraverso l'ideazione, la progettazione e la produzione di espressioni creative;
- Sceglie ed utilizza strumenti, materiali, tecniche tradizionali e/o informatiche e linguaggi diversificati per produrre creativamente, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline;
- Interagisce con gli altri, rispetta le regole e manifesta disponibilità al dialogo;

CONOSCENZE

- Osserva, riconosce ed interpreta produzioni artistiche, rintracciando in esse gli elementi del linguaggio visivo, gli elementi formali, i significati e le funzioni simboliche, espressive e comunicative;

- Conosce e comprende, legge e commenta la produzione artistica dei principali periodi storici appartenenti ai rispettivi contesti storici, culturali ed ambientali e/o a quelli diversi dal proprio;
- Conosce, rispetta e valorizza i Beni socio – culturali ed ambientali attraverso il confronto con le diverse realtà culturali;

INCLUSIVITA':

Esprimersi e comunicare.

- E' in grado di ricercare semplici soluzioni creative nell'ideazione e progettazione degli elaborati.
- E' in grado di utilizzare, in modo essenziale, strumenti, tecniche figurative e regole della rappresentazione visiva nella produzione di elaborati espressivi di varia natura.
- E' in grado di produrre, con l'aiuto dell'insegnante, elaborati espressivi multimediali essenziali, anche attraverso l'uso del computer o di altre tecnologie.

Osservare e leggere le immagini.

- E' in grado di osservare e descrivere - con un linguaggio verbale essenziale - gli elementi formali ed estetici del contesto comunicativo.
- E' in grado di leggere ed interpretare, in modo essenziale, un'immagine o un'opera d'arte; con l'aiuto dell'insegnante, utilizza gradi progressivi di approfondimento.
- E' in grado di riconoscere alcuni codici e regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale; con l'aiuto dell'insegnante, ne individua anche la funzione simbolica, espressiva e comunicativa.

Comprendere e apprezzare le opere d'arte.

- E' in grado di conoscere, in modo essenziale, una produzione artistica.
- E' in grado di conoscere, in modo essenziale, alcune tipologie dei beni artistici, culturali ed ambientali presenti nel nostro territorio; con l'aiuto dell'insegnante legge in essi significati, valori estetici e sociali.

Premessa

Il gioco-progetto UNESCOPOLI è un Gioco da tavolo in progress (liberamente tratto dal Monopoli di Charles Darrow) – le cui regole, motivazioni, obiettivi e competenze - ispirate ai Beni Unesco di Palermo e della Sicilia – si presentano autonome e differenti. UNESCOPOLI, sarà sperimentato dalle 9 classi pilota dei corsi B,C,G che utilizzeranno il prodotto usufruendo di una base pre-costruita che dovrà essere incrementata attraverso abilità e competenze differenziate.

livelli di difficoltà/apprendimento

Livello 1 / inclusività

Il primo livello è quello della **manipolazione** in cui i giocatori/alunni, con il supporto del docente di sostegno - ma anche di altri alunni e docenti della classe – manipoleranno il gioco attraverso la ricerca – sui siti consigliati (www.unescolive.web.node.it e Google drive, www.Unesco.it, www.patrimonionellascuola.it e www.unescosicilia.it) di immagini *corrispondenti* a quelle delle caselle del piano di gioco UNESCOPOLI. Gli alunni sceglieranno le immagini, le adegueranno alla dimensione delle caselle, le ritaglieranno e incolleranno definendole tutte. Inoltre trasferiranno la scritta dalla casella rettangolare grande a quella piccola della testata, per poter continuare a vedere il Bene descritto e usufruirne nelle ulteriori fasi del gioco.

Successivamente si costruiranno;

- Segnapassi (con qualsiasi materiale) o elemento già definito disponibile;
- Dadi (con legno o carta) o elemento già definito disponibile;
- Banconote di carta con tagli da 1,2,5,10 euro;
- IMPREVISTI e PROBABILITA' UNESCOBOOK. Questi dovranno essere trascritti tali e quali dal regolamento su dei cartoncini di misura uguale alla sagoma che appare sul piano di gioco a cura del docente di sostegno.

Adesso il gioco – per il primo livello di apprendimento/difficoltà - è pronto e si potrà iniziare a giocare.

Livello 2 / Prima e Seconda media

Il secondo livello è quello della **progettazione** in cui i giocatori/alunni, con il supporto di uno dei docenti del consiglio di classe costruiranno e completeranno il gioco attraverso, sia la manipolazione e la ricerca sui siti consigliati descritti prima, sia attraverso la progettazione di:

- Segnapassi (con qualsiasi materiale) o elemento già definito disponibile;
- Dadi (con legno o carta) o elemento già definito disponibile;
- Banconote di carta con tagli da 1,2,5,10 euro;

IMPREVISTI e PROBABILITA' UNESCOBOOK. Questi dovranno riportare una NUOVA DICITURA inventata dagli alunni (magari tratta dal modello di regolamento già fornito nell'assetto-base del gioco).

Adesso il gioco – per il secondo livello di apprendimento/difficoltà - è pronto e si potrà iniziare a giocare.

Livello 3 / Terza media

Il terzo livello è quello dell'**invenzione** in cui i giocatori/alunni, con il supporto di uno dei docenti del consiglio di classe ricostruiranno radicalmente il gioco attraverso, sia la manipolazione e la ricerca sui siti consigliati descritti prima, sia attraverso la progettazione, sia attraverso l'invenzione. E' questo il livello dove gli alunni dovranno dimostrare la loro creatività riprogettando tutto il gioco:

- La tavola di base: stesso formato, nuove caselle, nuovi beni culturali (dell'Italia, magari!)
- Segnapassi (con qualsiasi materiale) o elemento già definito disponibile;
- Dadi (con legno o carta) o elemento già definito disponibile;
- Banconote di carta con tagli da 1,2,5,10 euro;
- Riconoscimenti ufficiali Bene UNESCO;
- IMPREVISTI e PROBABILITA' UNESCOBOOK. Questi dovranno riportare una NUOVA DICITURA inventata dagli alunni (magari tratta dal modello di regolamento già fornito nell'assetto-base del gioco).

Adesso il gioco – per il terzo livello di apprendimento/difficoltà - è pronto e si potrà iniziare a giocare.

UNESCOPOLI Live Sicilia - regolamento

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco da tavolo UNESCOPOLI, è quello di diventare un vero VIAGGIATORE UNESCO (visitando più siti Unesco in Sicilia e spendendo meno denaro possibile) al termine di una partita a tempo.

Anzitutto si stabilisce che il giocatore che totalizzerà il numero più alto con i due dadi numerati sarà quello che avanzerà per primo tra i concorrenti. Successivamente, nei propri turni di gioco, ogni giocatore avanzerà il segnalino lungo il percorso di un numero di caselle corrispondente al totale ottenuto con i dadi.

A seconda della casella su cui terminerete, si potrà:

- visitare la scuola Pecoraro;
- visitare la sede UNESCO di Parigi;
- visitare un Bene Unesco materiale o immateriale (se non è già stato visitato da un altro giocatore);
- visitare un Geopark;
- visitare una proposta di candidatura UNESCO di Palermo
- “pescare” una carta “ UNESCOBOOK “Imprevisti” o “Probabilità ”;
- andare nella casella “VAI al LAB ART” e trasferirsi nel laboratorio d'ARTE;

- transitare lungo il LAB ART;
- andare nel parcheggio gratuito di Piazza Francese;
- andare nella casella del Patrimonio UNESCO, pagando semplicemente la quota di associato;
- visitare la mostra PECORART, pagando il biglietto di beneficenza in favore del restauro dei monumenti di Palermo in pericolo di crollo;
- andare direttamente al VIA ritirando il bonus turista.

Passando dal VIA si ritira una banconota da 2€ dalla Banca UNESCO. Se si è in LAB ART, il numero doppio vi farà uscire subito senza pagare la tassa da 2€, altrimenti si salta un turno.

FAMIGLIE

- BENI GEOPARK 2015: Madonie e Grotta di Cerere.
- BENI UNESCO immateriali (2008-2009): La vite ad alberello di Pantelleria, Opera dei Pupi, Dieta del mediterraneo;
- Beni UNESCO materiali 1997-2000: Valle dei Templi, Villa del Casale, Isole Eolie;
- Beni UNESCO materiali 2002-2013: Val Di Noto, Siracusa e Pantalica, Etna;
- Beni UNESCO materiali (ITINERARIO ARABO-NORMANNO a Palermo e le cattedrali di Cefalù e Monreale);
- BENI IDENTITA' DEL LUOGO / CANDIDATURE PALERMO: Barocco e Serpotta, Ville del Settecento, Liberty.

RICONOSCIMENTI UNESCO E VALORE DEI SINGOLI BENI UNESCO DELLA SICILIA

VISITARE UN BENE UNESCO

Visitare i Beni UNESCO e riuscire a risparmiare euro è lo scopo del gioco. Esistono 3 tipologie di edifici: I Beni Unesco, la Scuola Pecoraro e la sede dell'Unesco a Parigi. A parte vi sono anche: il LAB ART, il parcheggio di Piazza Francese, la mostra PECORART e la tassa Patrimonio UNESCO (quota associato).

Arrivando su un Bene Unesco della Sicilia è possibile visitarlo per primi (se non è stato ancora visitato) pagando un biglietto di 1 euro alla Banca Unesco e ritirando il riconoscimento ufficiale. Quando qualcuno transiterà sui siti già da voi visitati dovrà pagarvi invece una penale (vedi valore del bene) perché non è riuscito a organizzarsi meglio di voi nelle visite. Se si possiede un'intera Famiglia UNESCO LIVE (tutti i beni di un unico colore), il giocatore che si fermerà su uno di questi dovrà pagare la somma del valore di tutti i singoli beni visitati. Se invece si possiederà l'intera famiglia dell'Itinerario Arabo-normanno (Palermo, Monreale e Cefalù), il giocatore che si fermerà su uno di questi dovrà pagare il DOPPIO della somma del valore di tutti i singoli beni visitati.

LAB ART

Un giocatore può finire in LAB ART in 3 casi:

1. Il giocatore termina sulla casella grande LAB ART! e si trasferisce al laboratorio d'Arte (casella piccola);
2. Il giocatore "pesca" un cartoncino UNESCOBOOK - PROBABILITA o IMPREVISTI - con scritto di andare in Lab Art;
3. Il giocatore ottiene per tre volte di seguito un punteggio doppio con i dadi (cioè entrambi i dadi con lo stesso numero);

Il LAB ART è collocato nella stessa casella del TRANSITO. Chi è invitato ad andare in LAB ART ci va direttamente e senza mai passare dal VIA, il che significa che non riceve nessuna indennità in denaro. Se un giocatore si ferma sulla casella piccola del LAB ART in seguito ad un normale lancio di dadi, vi resta soltanto come visitatore in transito e, al proprio turno, prosegue.

Chi si trova in LAB ART può uscirne GRATIS in uno dei seguenti modi:

1. Sentendo suonare la campanella della scuola di fine ora didattica;
2. Ottenendo un punteggio doppio con i dadi senza dover pagare nulla. In questo caso deve muovere il segnalino di un numero di caselle pari al punteggio ottenuto;
3. Utilizzando uno dei cartoncini sui quali è scritto E' FINITA L'ORA DI ARTE, TORNATE IN CLASSE!

Dopo 3 turni il giocatore esce in ogni caso utilizzando per il movimento l'ultimo punteggio ottenuto.

IMPREVISTI UNESCOBOOK

1. Andate sino alla VALLE DEI TEMPLI: se passate dal via ritirate 2 euro.
2. Andate in LAB ART direttamente e senza passare dal VIA.
3. Avete tutti i vostri Beni UNESCO da restaurare, mantenere e valorizzare: pagate 1 euro per ogni Bene di Palermo visitato e già in vostro possesso, 2 euro per tutti gli altri.
4. Fate 3 passi indietro.
5. Andate sino a DIETA DEL MEDITERRANEO: se passate dal VIA ritirate 2 euro.
6. Versate 5 euro per il restauro di un Bene UNESCO.
7. Andate alla SCUOLA PECORARO NORD : se passate dal VIA ritirate 2 euro.
8. Multa di 5 euro per aver guidato l'auto in zona pedonale UNESCO .

9. Andate fino alla CATTEDRALE DI MONREALE: se passate dal VIA ritirate 2 euro.
10. Contributo di solidarietà UNESCO: 2 euro.
11. Uscite liberamente dal LAB ART, se ci siete oppure conservate questo cartoncino sino al momento di servirvene.
12. Andate in uno dei due Geopark siciliani di vostro gradimento: se passate dal VIA ritirate 2 euro.
13. La sede UNESCO di Parigi ti offre la possibilità di recarti in un Bene UNESCO della Sicilia non ancora visitato (tranne quelli dell'itinerario arabo-normanno o Candidati UNESCO) ritirandone il riconoscimento ufficiale gratuitamente.
14. E' iniziato l'inverno: andate sull'Etna a vedere la neve. Se passate dal VIA ritirate 2 euro.
15. Avete vinto una Borsa di Studio UNESCO: ritirate 10 euro.

PROBABILITA' UNESCOBOOK

1. Ritornate a LIBERTY Palermo.
2. La Banca UNESCO vi premia per il vostro comportamento di buon cittadino: ritirate 5 euro.
3. Nel pomeriggio c'è lo spettacolo dell'Opera dei Pupi di Cuticchio. Non potete mancare: acquistate il biglietto: 2 euro.
4. Avete vinto il primo premio come miglior artista alla mostra Unescolive: ritirate 10 euro.
5. Dovete fare la spesa per la Dieta del Mediterraneo: pagate 5 euro.
6. Un vostro disegno è stato segnalato dalla giuria alla mostra PecorArt: premio di consolazione: ritirate 3 euro.
7. Andate fino al Via.
8. Pagate una multa di 10 euro per non aver rispettato un Bene Unesco, oppure prendete un cartoncino dagli imprevisti.
9. Siete creditori verso la banca UNESCO di 5 euro, ritirateli.
10. Tassa patrimoniale Unesco: quota associato, pagate 5 euro.
11. Andate in LAB ART direttamente e senza passare dal VIA.

12. E' il vostro compleanno: ogni giocatore vi regala 2 euro.

13. Avete rispettato la natura: Il comitato UNESCO vi assegna una borsa di studio di 10 euro.

14. Siete stato in tipografia e avete fotocopiato alcuni documenti da inserire nell'Unescobook: pagate 2 euro.

15. Avete acquistato un'intera collezione di DVD sui Geopark d'Italia: pagate 5 euro.

Soldi Monopoli da stampare

Le banconote vanno così suddivise:

BANCA UNESCO

- n° 16 banconote da 10 euro (totale 160 euro)
- n° 24 banconote da 5 euro (totale 120 euro)
- n° 40 banconote da 2 euro (totale 80 euro)
- n° 40 banconote da 1 euro (totale 40 euro)

TOTALE 400 euro

GIOCATORI:

Ad ogni giocatore, inizialmente, andranno:

- n° 2 banconote da 10 euro (totale 20 euro)
- n° 3 banconote da 5 euro (totale 15 euro)
- n° 5 banconote da 2 euro (totale 10 euro)
- n° 5 banconote da 1 euro (totale 5 euro)

TOTALE 50 euro

Il gioco può essere utilizzato da 2 a 6 giocatori.... E con il banchiere Unesco 7 giocatori!

Vince chi visita più luoghi Unesco (nel tempo stabilito) e riesce a risparmiare più soldi dopo il tour.

Da progettare:

Segnapunti;

Banconote;

Riconoscimenti ufficiali Bene UNESCO SICILIA;

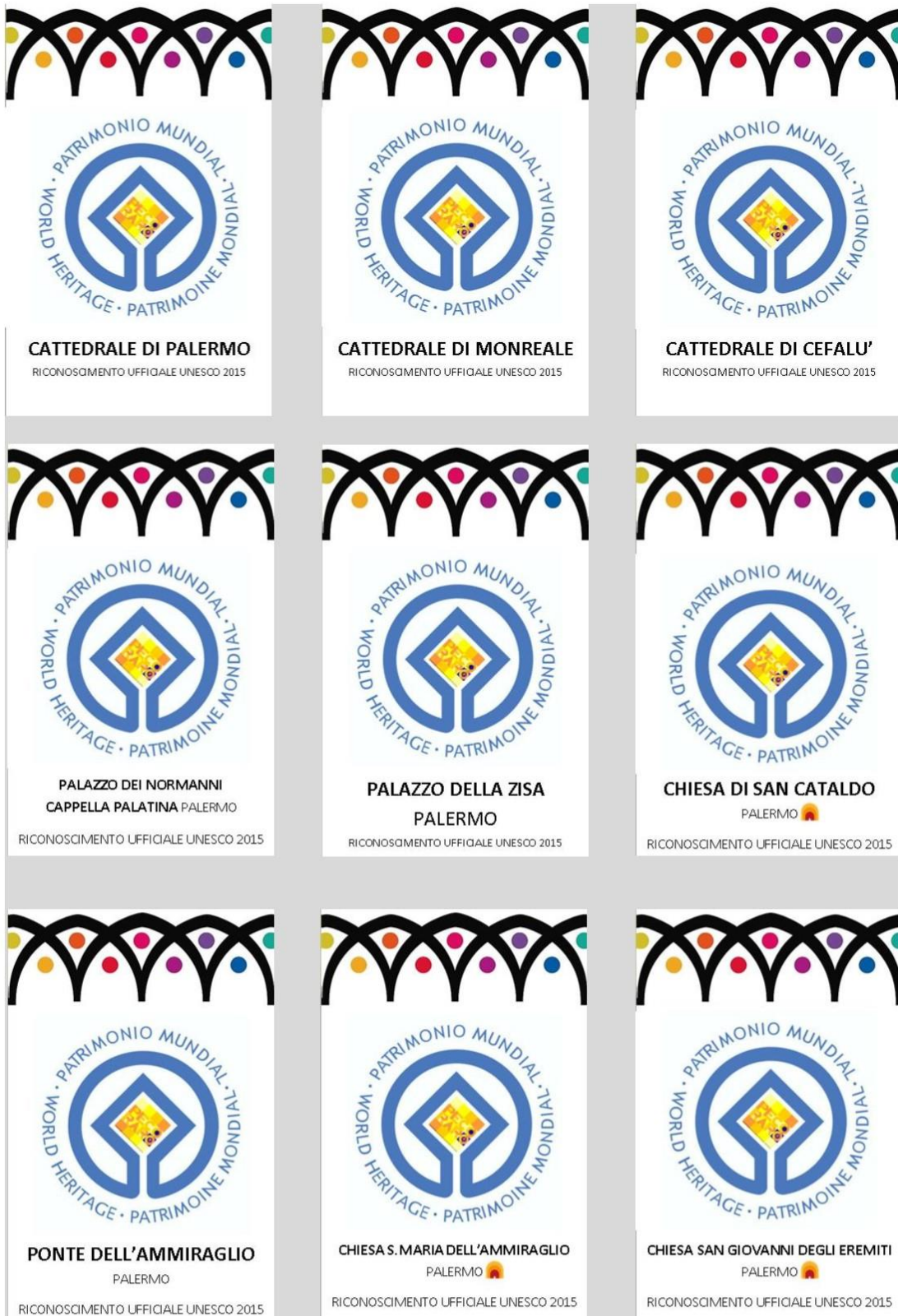
IMPREVISTI e PROBABILITA' UNESCOBOOK.

Buon divertimento!

Palermo, dicembre 2017

Il docente responsabile del progetto
Prof. Arch. Fabrizio Costanzo

Progetto grafico / il gioco



Progetto grafico / Riconoscimenti



MADONIE

PALERMO / GEOPARK

RICONOSCIMENTO UFFICIALE UNESCO 2015



GROTTA DI CERERE

ENNA / GEOPARK

RICONOSCIMENTO UFFICIALE UNESCO 2015



LA VITE AD ALBERELLO

PANTELLERIA

RICONOSCIMENTO UFFICIALE UNESCO 2008



OPERA DEI PUPPI

PALERMO / CATANIA

RICONOSCIMENTO UFFICIALE UNESCO 2003



DIETA DEL MEDITERRANEO

RICONOSCIMENTO UFFICIALE UNESCO 2009



VALLE DEI TEMPLI

AGRIGENTO

RICONOSCIMENTO UFFICIALE UNESCO 1997



VILLA DEL CASALE

PIAZZA ARMERINA (EN)

RICONOSCIMENTO UFFICIALE UNESCO 1997



ISOLE EOLIE

MESSINA

RICONOSCIMENTO UFFICIALE UNESCO 2000



VAL DI NOTO

CATANIA, SIRACUSA, MESSINA

RICONOSCIMENTO UFFICIALE UNESCO 2002



SIRACUSA

NECROPOLI RUPESTRI DI PANTALICA

RICONOSCIMENTO UFFICIALE UNESCO 2005



ETNA

CATANIA

RICONOSCIMENTO UFFICIALE UNESCO 2013



BAROCCO e SERPOTTA

PALERMO - CANDIDATURA UNESCO



VILLE DEL SETTECENTO

PALERMO e BAGHERIA
CANDIDATURA UNESCO



LIBERTY

PALERMO - CANDIDATURA UNESCO