



United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization



SCUOLA SECONDARIA STATALE DI PRIMO GRADO
ANTONINO PECORARO Palermo

- Member of UNESCO
- Associated Schools



PROGETTO **UNESCO**LIVE 2018-2019

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

UNESCO *live*

UNESCO**POLI** *Live Sicilia*

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

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, consolida 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 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.

UNESCOPOLI Live Sicilia – PRESENTAZIONE DEL GIOCO

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, è già stato sperimentato l'anno scorso dalle 9 classi pilota dei corsi B,C,G che hanno utilizzato il prodotto usufruendo di una base pre-costruita che è stata 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 – manipolano il gioco attraverso la ricerca – sui siti consigliati (www.unescolive.web.node.it e Google Drive, www.Unesco.it, www.patrimionionellascuola.it e www.unescosicilia.it) di immagini *corrispondenti* a quelle delle caselle del piano di gioco UNESCOPOLI. Gli alunni scelgono le immagini, le adeguano alla dimensione delle caselle, le ritagliano e incollano definendole tutte. Inoltre trasferiscono 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 costruiscono;

- 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 devono 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 può 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 costruiscono e completano 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 devono 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 può 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 ricostruiscono 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 devono dimostrare la loro creatività riprogettando tutto il gioco:

- La tavola di base: stesso formato, nuove caselle, nuovi beni culturali (possibilmente dell'Italia);
- 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 devono 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 può 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 Antonino 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 Antonino 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 (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 UNESCOPOLI 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!

Il docente responsabile del progetto
Prof. Arch. Fabrizio Costanzo

Progetto grafico / Riconoscimenti



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 2008



DIETA DEL MEDITERRANEO

RICONOSCIMENTO UFFICIALE UNESCO 2009

Progetto grafico / Riconoscimenti



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

