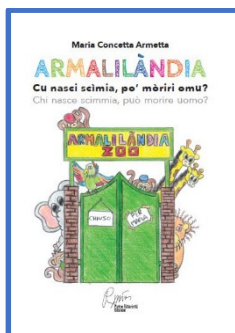


# ARMALILÀNDIA



## PROGETTO DI EDUCAZIONE ALLA LEGALITÀ E ALLA VALORIZZAZIONE DELLA SICILIANITÀ

### Descrizione sintetica della proposta progettuale:

Il progetto “**Armalilàndia**” mira ad attivare un percorso di **educazione alla legalità e alla cittadinanza attiva**, per promuovere la formazione e la crescita sociale e civile dei bambini; lo scambio di esperienze e idee; lo sviluppo di una **coscienza critica** della propria realtà; il superamento di preconcetti e stereotipi errati.

La parte narrativa del testo racconta di un gruppo di “armali” che vivono in uno zoo di Palermo, Armalilàndia, e che dopo anni di angherie e richieste di pizzo si ribellano al **giogo mafioso** imposto dalla banda dei Supirchiusi e del boss Chiddu.

L’epilogo della storia e il coraggio della leoncina Amunì consentono di dar luogo ad un esempio di **reazione** ed impegno inteso come segno di **lotta culturale e civile** nel recupero delle giovani generazioni.

Investire sui giovani e con essi costruire il presente senza violenze né sopraffazioni, coltivando insieme ai ragazzi il sogno del cambiamento, attraverso esempi ed esperienze forti che li allontanino dai falsi miti, è da sempre stato un impegno fortissimo della scuola, che grazie allo straordinario intervento degli operatori di giustizia, ha prodotto e produce una serie di significative azioni pedagogiche di profonda valenza educativa, finalizzate ad orientare i giovani verso percorsi alternativi, considerando che l’unico Sistema universalmente condiviso è e deve essere quello dello **STATO**.

Oltre al racconto, la seconda parte del libro presenta un **appendice didattica** “**Se leggo, imparo... e se mi confronto cresco!**” ricco di spunti per la lezione in classe e per il lavoro individuale o di gruppo. Ci sono citazioni degli eroi dell’antimafia, link con video e interviste sui fatti attinenti ad attentati mafiosi e poi un “valore aggiunto”, un **sito internet**: [www.armalilandia.wordpress.com](http://www.armalilandia.wordpress.com), che consente di proporre, sul tablet o alla Lim, la versione digitale dei giochi presenti sul libro e relativi alle tematiche della legalità e della sicilianità.

Le attività didattiche sotto forma di **giochi**, rendono accattivante il percorso educativo, perché attraverso la **multimedialità** si parla la stessa lingua dei piccoli nativi digitali e l'approccio multimediale consente di arrivare a tutti gli alunni attraverso canali comunicativi differenti...

Un'altra finalità del progetto Armalilândia è la valorizzazione della **lingua** e della **cultura siciliana** nella scuola attraverso il dialetto, i proverbi e i cenni alle tradizioni, nucleo della **Legge Regionale n°9 del 2011** e delle **Linee Guida**(del 12/10/2018) per l'attuazione della stessa nelle scuole di ogni ordine e grado.

L'offerta formativa è rivolta principalmente agli alunni delle **classi terze, quarte e quinte di scuola primaria e di tutte le classi della scuola secondaria di primo grado**, essa consente di attivare un percorso in **continuità verticale** attraverso numerose attività calibrate per le diverse età dei ragazzi.

Questo progetto nasce dalla necessità di offrire ai bambini, i mezzi, gli strumenti e le abilità per la propria crescita, sviluppando in loro una coscienza critica che li renderà parte integrante della società in cui vivono e portatori di un significativo cambiamento.

#### **Obiettivo generale del progetto:**

L'obiettivo generale del progetto Armalilândia è di promuovere il processo di formazione di una **cittadinanza attiva e consapevole**, attraverso un'etica della responsabilità ampiamente condivisa, in grado di garantire non solo il trasferimento dei **valori di legalità**, ma la concreta assunzione nelle attitudini quotidiane delle nuove generazioni e dei comportamenti ispirati al rispetto delle regole di convivenza civile.

#### **Obiettivi specifici del Progetto:**

- ✓ Accrescere la consapevolezza e la responsabilità degli studenti in relazione al riconoscimento degli atteggiamenti mafiosi nella realtà quotidiana.
- ✓ Stimolare l'assunzione di responsabilità in relazione al fenomeno diffuso nel territorio, vincendo con la creatività e la consapevolezza il silenzio dell'indifferenza e dell'omertà.
- ✓ Riconoscere le influenze socio-ambientali positive e negative rispetto alla crescita personale, migliorando la capacità di agire e reagire alla violenza consapevolmente.
- ✓ Ampliare la conoscenza delle problematiche ambientali e sociali del territorio, con particolare riferimento alle conseguenze dell'oppressione mafiosa.
- ✓ Acquisire una nuova coscienza sociale relativamente alla gestione dei beni confiscati alla mafia.
- ✓ Acquisire la coscienza dell'importanza del rispetto delle regole, delle norme e dei canoni comportamentali nella vita quotidiana.
- ✓ Ricercare la legalità come mezzo per costruire la giustizia, intesa anche come giustizia sociale, lotta alle discriminazioni, coscienza dei diritti e doveri.

- ✓ Interpretare il **senso della identità regionale**, non già come risultato di una mera stratificazione di culture e tradizioni diverse, bensì come formidabile e privilegiata condizione culturale per rileggere la centralità mediterranea ed esercitare, in questo particolare momento storico, un nuovo ruolo di mediazione ed inoltre ogni utile e pertinente iniziativa finalizzata alla conoscenza e alla valorizzazione del patrimonio linguistico siciliano (tratto dalle Linee guida per l'attuazione della **Legge regionale n°9 del 2011**).

#### **L'innovatività del progetto si esprime:**

- nel fornire elementi di spunto e riflessione in un'ottica di studio e di ricerca personale e/o di gruppo;
- nella globalità dell'approccio attraverso diversi materiali e strumenti;
- nel laboratorio di lettura (possibilmente animata) da svolgersi in classe per suscitare emozioni e reazioni;
- nella visione di video ed interviste che consentano di instaurare un dibattito in classe sull'argomento;
- nella fruizione di un percorso multimediale che garantisca un approccio attivo dei ragazzi, sia in classe che a casa consentendo di arrivare a tutti gli alunni attraverso canali comunicativi differenti;
- nella proposta di attività didattiche sotto forma di giochi interattivi, che rendano accattivante tutto il percorso educativo-didattico.

#### **Spunti metodologici:**

Uscite consapevoli nel territorio (beni confiscati)

Incontri con esperti esterni (autrice del libro, operatori e associazioni della legalità...)

Peer to peer

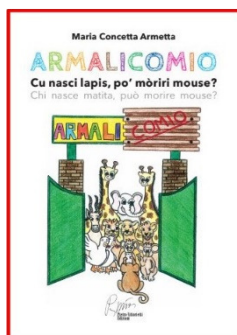
Cooperative learning

Didattica laboratoriale

Uso delle tecnologie informatiche

N.B. Sul sito [www.armalilandia.wordpress.com](http://www.armalilandia.wordpress.com) è possibile consultare un estratto dell'opera e dell'apparato didattico.

# ARMALICOMIO



## **PROGETTO DI EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE E ALLA VALORIZZAZIONE DELLA SICILIANITÀ**

### **Descrizione sintetica della proposta progettuale:**

Il progetto “**Armalicomio**” mira ad attivare un percorso di **educazione alla cittadinanza digitale attiva**, per promuovere la formazione e la crescita sociale e civile dei bambini; lo scambio di esperienze e idee; lo sviluppo di una **coscienza critica** del mondo tecnologico e virtuale.

Armalicomio offre agli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado un dinamico e avvincente contesto narrativo che consente di riflettere sulle tematiche di Cittadinanza digitale inserite nell’articolo 5 della Legge 20 agosto 2019, n. 92 - “Introduzione dell’insegnamento scolastico dell’educazione civica”.

La storia narrata si svolge a Palermo nello zoo Armalilàndia, gli armali sono protagonisti dai tratti tipicamente siciliani che si ritrovano vittime inconsapevoli di un **uso smodato della tecnologia** a causa dell’atteggiamento persuasivo della banda dei Supirchiusi.

L’epilogo della storia e la lungimiranza della leoncina Amunì consentono una seria riflessione rispetto alle potenzialità del mondo tecnologico nella quotidianità e non una mera demonizzazione del “nuovo” a favore del “tradizionale”.

“Non è più solo una questione di conoscenza e di utilizzo degli strumenti tecnologici, ma del tipo di approccio agli stessi...”, per ottemperare a tale sollecitazione del MIUR questo testo narrativo e la relativa parte didattica mirano all’acquisizione di una maggiore consapevolezza dell’ambiente digitale a partire dal lessico specifico e dai neologismi per giungere ad una riflessione sulla **netiquette**, sul pericolo delle **challengee** e sul **cyberbullismo**.

“...affrontare l’educazione alla cittadinanza digitale non può che essere un impegno professionale che coinvolge tutti i docenti contitolari della classe e del Consiglio di classe”, a tal fine Armalicomio propone tale tematica nell’**appendice “Io, consapevole digitale... rifletto, condivido e imparo!”** con un approccio interdisciplinare attraverso belle

illustrazioni da colorare, spunti e giochi didattici presenti nel testo e in forma digitale sul sito [www.armalilandia.wordpress.com](http://www.armalilandia.wordpress.com) da proporre alla Lim in gruppo o al tablet individualmente.

Un'altra finalità del progetto Armalicomio è la valorizzazione della **lingua** e della **cultura siciliana** nella scuola attraverso il dialetto, i proverbi e i cenni alle tradizioni, nucleo della **Legge Regionale n°9 del 2011** e delle **Linee Guida**(del 12/10/2018) per l'attuazione della stessa nelle scuole di ogni ordine e grado.

Il testo è infatti impreziosito da espressioni e proverbi in dialetto siciliano tradotti e inseriti in apposite note.

L'offerta formativa è rivolta principalmente agli alunni delle **classi terze, quarte e quinte di scuola primaria e di tutte le classi della scuola secondaria di primo grado**, essa consente di attivare un percorso in **continuità verticale** attraverso numerose attività calibrate per le diverse età dei ragazzi.

#### **Obiettivo generale del progetto:**

L'obiettivo generale del progetto Armalicomio è di promuovere il processo di formazione di una **cittadinanza digitale attiva e consapevole**, attraverso un'etica della responsabilità condivisa nell'attuazione di comportamenti (netiquette) ispirati al rispetto delle regole di convivenza civile anche in rete.

#### **Obiettivi specifici del Progetto:**

- ✓ Accrescere la consapevolezza e la responsabilità degli studenti in relazione al riconoscimento dei pericoli della rete e dell'uso smodato dei social.
- ✓ Stimolare l'assunzione di responsabilità in relazione al fenomeno delle challenge e del cyberbullismo.
- ✓ Riconoscere le influenze virtuali positive e negative rispetto alla crescita personale, migliorando la capacità di agire consapevolmente.
- ✓ Ampliare la conoscenza dei neologismi informatici (lessico specifico).
- ✓ Acquisire la coscienza dell'importanza del rispetto delle regole, delle norme e dei canoni comportamentali nell'ambiente virtuale.
- ✓ Interpretare **il senso della identità regionale**, non già come risultato di una mera stratificazione di culture e tradizioni diverse, bensì come formidabile e privilegiata condizione culturale per rileggere la centralità mediterranea ed esercitare, in questo particolare momento storico, un nuovo ruolo di mediazione ed inoltre ogni utile e pertinente iniziativa finalizzata alla conoscenza e alla valorizzazione del patrimonio linguistico siciliano (tratto dalle Linee guida per l'attuazione della **Legge regionale n°9 del 2011**).

**L'innovatività del progetto si esprime:**

- nel fornire elementi di spunto e riflessione in un'ottica di studio e di ricerca personale e/o di gruppo;
- nella globalità dell'approccio attraverso diversi materiali e strumenti;
- nel laboratorio di lettura (possibilmente animata) da svolgersi in classe per suscitare emozioni e reazioni;
- nella visione di video ed interviste che consentano di instaurare un dibattito in classe sull'argomento;
- nella fruizione di un percorso multimediale che garantisca un approccio attivo dei ragazzi, sia in classe che a casa consentendo di arrivare a tutti gli alunni attraverso canali comunicativi differenti;
- nella proposta di attività didattiche sotto forma di giochi interattivi, che rendano accattivante tutto il percorso educativo-didattico.

### **Spunti metodologici:**

Indagini sull'incidenza dell'uso della tecnologia nella vita quotidiana degli studenti

Incontri con esperti esterni (autrice del libro, operatori e associazioni no profit...)

Peer to peer

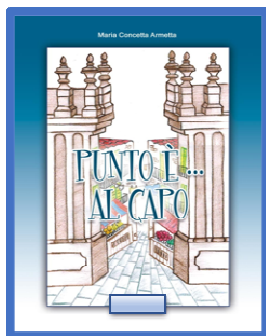
Cooperative learning

Didattica laboratoriale

Uso delle tecnologie informatiche a scopo didattico

N.B. Sul sito [www.armalilandia.wordpress.com](http://www.armalilandia.wordpress.com) è possibile consultare un estratto dell'opera e dell'apparato didattico.

# PUNTO È... AL CAPO



## PROGETTO DI EDUCAZIONE CIVICA E DELLA VALORIZZAZIONE DELLA SICILIANITÀ

### Descrizione sintetica della proposta progettuale:

Il progetto “Punto è... al Capo” mira ad attivare un percorso di **educazione civica** contribuendo a formare futuri **cittadini responsabili** e attivi e a promuovere la partecipazione piena e consapevole alla vita civica, culturale e sociale delle comunità, nel rispetto delle **regole**, dei **diritti** e dei **doveri**.

*“Mi chiamo Punto e vengo da lontano...”*

*Parlo in dialetto perché mio padre mi ha detto che così non si capisce che vengo da un altro paese.*

*Il mio nome lo ha scelto mio padre appena arrivati a Palermo. In questura doveva scrivere sul modulo il nome dei familiari e non comprendendo cosa fosse richiesto, nello spazio riservato ai figli, lui fece un punto.*

*Un punto e basta! Così, io sono Punto, Punto e basta!”*

Cultura popolare, **dialetto e tradizioni**, valori come la **famiglia**, il rispetto degli altri, la diversità, l'**accoglienza dello straniero**, la saggezza degli anziani, il diritto e il dovere del **lavoro**, la **povertà**, l'**istruzione**, la **religiosità**... una frammento di vita genuina tra i vicoli del mercato del Capo di Palermo osservati da occhi ingenui e fanciulleschi e raccontati attraverso le semplici parole di Punto.

Scorrendo le pagine, Punto parla di sé e della gente del mercato del Capo con la quale condivide giochi, dispiaceri, crude realtà, ma dalle quali riceve preziosi momenti di vita e insegnamenti unici...

L'offerta formativa è rivolta principalmente agli alunni delle **classi terze, quarte e quinte di scuola primaria e di tutte le classi della scuola secondaria di primo grado**, essa consente di attivare un percorso in **continuità verticale** attraverso numerose attività calibrate per le diverse età dei ragazzi.

Punto è... al Capo offre agli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado un vivace contesto narrativo che consente di trattare gli articoli della **Costituzione italiana** e della **Convenzione sui diritti dell'infanzia** attraverso il piacere della lettura, gli spunti didattici e i collegamenti alle parole chiave di **Cittadinanza** come previsto dalla Legge 20 agosto 2019, n. 92 - "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica".

"...affrontare l'educazione civica non può che essere un impegno professionale che coinvolge tutti i docenti contitolari della classe e del Consiglio di classe", a tal fine Punto è... al Capo propone talicontenuti nell'appendice "**lo cittadino del mondo e nel mondo**" con un approccio interdisciplinare attraverso illustrazioni da colorare, spunti didattici e giochi.

Un'altra finalità del progetto Punto è... al Capo è la valorizzazione della **lingua** e della **cultura siciliana** nella scuola attraverso il dialetto, i proverbi e i cenni alle tradizioni, nucleo della **Legge Regionale n°9 del 2011** e delle **Linee Guida**(del 12/10/2018) per l'attuazione della stessa nelle scuole di ogni ordine e grado.

Il testo è infatti impreziosito da espressioni e proverbi in dialetto siciliano tradotti e inseriti in apposite note.

Completa l'opera un sito web ricco di approfondimenti sulle tradizioni siciliane e di giochi interattivi da proporre alla LIM in gruppo o al tablet individualmente. [www.puntoealcapo.wordpress.com](http://www.puntoealcapo.wordpress.com)

### **Obiettivo generale del progetto:**

L'obiettivo generale del progetto Punto è... al Capo è di promuovere il processo di formazione di una **cittadinanza attiva e consapevole**, attraverso un'etica della responsabilità condivisa nel rispetto di comportamenti ispirati al rispetto delle regole di convivenza civile dalla classe alla comunità cittadina.

### **Obiettivi specifici del Progetto:**

- ✓ Stimolare la curiosità verso "un Grande Libro delle Leggi" chiamato Costituzione Italiana.
- ✓ Riconoscere la necessità di regole basilari del vivere civile ed i diritti e doveri del buon cittadino.
- ✓ Scoprire i diritti dei bambini esplicitati nella Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza
- ✓ Accrescere la consapevolezza e la responsabilità degli studenti in relazione al rispetto, alla tutela, alla salvaguardia ambientale della propria città.
- ✓ Ampliare la conoscenza della propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni) e di quelle di altri bambini immigrati.
- ✓ Interpretare **il senso della identità regionale**, non già come risultato di una mera stratificazione di culture e tradizioni diverse, bensì come formidabile e privilegiata condizione culturale per rileggere la centralità mediterranea ed esercitare, in questo particolare momento storico, un nuovo ruolo di mediazione ed inoltre ogni utile e pertinente iniziativa finalizzata alla conoscenza e alla valorizzazione del patrimonio



linguistico siciliano (tratto dalle Linee guida per l'attuazione della **Legge regionale n°9 del 2011**).

### **L'innovatività del progetto si esprime:**

- nel fornire elementi di spunto e riflessione in un'ottica di studio e di ricerca personale e/o di gruppo;
- nella globalità dell'approccio attraverso diversi materiali e strumenti;
- nel laboratorio di lettura (possibilmente animata) da svolgersi in classe per suscitare emozioni e reazioni;
- nella visione di video ed interviste che consentano di instaurare un dibattito in classe sull'argomento;
- nella fruizione di un percorso multimediale che garantisca un approccio attivo dei ragazzi, sia in classe che a casa consentendo di arrivare a tutti gli alunni attraverso canali comunicativi differenti;
- nella proposta di attività didattiche sotto forma di giochi interattivi, che rendano accattivante tutto il percorso educativo-didattico.

### **Spunti metodologici:**

Indagini sull'incidenza dell'uso del dialetto nella vita quotidiana degli studenti.

Analisi e confronto dei testi normativi Costituzione Italiana e Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza.

Incontri con esperti esterni (autrice del libro, operatori e associazioni no profit...)

Peer to peer

Cooperative learning

Didattica laboratoriale

Uso delle tecnologie informatiche a scopo didattico

N.B. Sul sito [www.puntoalcapo.wordpress.com](http://www.puntoalcapo.wordpress.com) è possibile consultare un estratto dell'opera e dell'appendice didattica.

# SMART CLASS FOR YOU



## PROGETTO DI COMPETENZE DI BASE

### Descrizione sintetica della proposta progettuale:

Il progetto “**Smart Class for you**”- **Pearson** mira ad attivare percorsi di acquisizione, recupero e/o potenziamento delle Competenze di base:

- ❖ Competenza alfabetica funzionale (potenziamento della lingua italiana)
- ❖ Competenza multilinguistica (potenziamento della lingua inglese)
- ❖ Competenza Logico - Matematica

### Obiettivo generale del progetto

I percorsi di formazione sono volti a:

Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base.

Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative e stimolanti.

Contrastare la dispersione scolastica.

Il pacchetto Smart Class – Pearson offre un ambiente d'apprendimento online, semplice da utilizzare, con contenuti digitali (utili anche per la Didattica a Distanza) che permettono agli studenti di studiare, ripassare e autovalutarsi.

Ai docenti offre la possibilità di proporre percorsi disciplinari attraverso contenuti accattivanti e una formula metodologica innovativa.

I pacchetti con **accessi illimitati**, per studenti e docenti sono suddivisi per ordine scolastico (primaria – secondaria di primo grado – secondaria di secondo grado) e contengono:

- **Area contenuti disciplinari:** materiali online per il ripasso e il recupero degli argomenti fondamentali
- **Area test:** materiali per l'autovalutazione degli studenti
- **Area docenti:** verifiche interattive per la valutazione degli studenti e la formazione dei docenti.

### Contenuti innovativi:

- videolezioni d'autore
- videosintesi e audiosintesi
- linee del tempo e carte interattive

- flashcards
- lezioni in breve
- videotutorial
- analisi interattive

Si evidenzia che tutte le risorse possono essere fruite e condivise anche in ambiente **Google Classroom** **Microsoft Teams** (indispensabili per la DAD o la DDI).

Le licenze sono disponibili nella formula **annuale** o **triennale**.

Particolare attenzione per gli alunni con **BES** o **DSA** è stata posta attraverso l'utilizzo del **Font alta leggibilità** che sostituisce il carattere standard del testo facilitandone la lettura a schermo.

### **Obiettivi specifici del Progetto:**

Recuperare le abilità di base per gli alunni che hanno incontrato particolari difficoltà nel raggiungimento delle competenze minime nelle discipline di italiano, matematica e inglese;

consolidare e potenziare le abilità e competenze già acquisite;

migliorare l'autostima negli alunni in difficoltà;

valorizzare le eccellenze.

### **Abilità strumentali di base da sviluppare con il recupero:**

**Italiano:** ascolto e comprensione della lingua orale e scritta; lettura e comprensione del testo; conoscenza delle strutture grammaticali; ampliamento del lessico; produzione orale e scritta.

**Matematica:** consolidamento degli algoritmi del calcolo; acquisizione di regole e procedimenti; comprensione ed uso, orale e scritto, del linguaggio specifico; acquisizione di semplici strategie per la risoluzione di problemi.

### **Prezzo complessivo per la scuola:**

**Nota: In caso di necessità è previsto un supporto formativo ai docenti che dovranno utilizzare la piattaforma.**