



**LICEO CLASSICO STATALE
"VITTORIO EMANUELE II"
PALERMO**



Cofinanziato
dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Circ. n. 135

Palermo, 23/10/2025

**A tutte/i le/gli allieve/i
Ai genitori delle/gli allieve/i
Ai/alle docenti
Al D.S.G.A.
Al Sito web
Alla bacheca Argo**

Oggetto: Adesione alle attività del progetto ESO4.6.A4.A - Il "Vittorio Emanuele II" in Azione: Scoperta, Inclusione e Creatività.

Si invitano le/gli allieve/i interessate/i a partecipare alle attività del progetto in oggetto a fornire la propria adesione ad una delle seguenti attività mediante compilazione del modulo Google: <https://forms.gle/JvEv7iC9PZotsht96>

Le richieste dovranno pervenire entro giorno 29 ottobre p.v.

Si ricorda, inoltre, che **il numero massimo di partecipanti per ciascun modulo è di 20**; in caso di richieste in esubero si terrà conto dell'ordine di arrivo delle istanze.

I calendari delle singole attività saranno comunicati con successive circolari.

I moduli che saranno attivati sono di seguito descritti e andranno completati entro l'anno scolastico

Digital Humanities Lab: storie, media e cittadinanza attiva (n. 2 percorsi) ore: 30

Il modulo propone un laboratorio interdisciplinare volto a potenziare le competenze digitali, linguistiche e civiche degli studenti attraverso la scoperta e la rielaborazione creativa del patrimonio culturale, con un focus sulla narrazione digitale. Gli studenti, guidati in attività collaborative, lavoreranno alla produzione di podcast, video o articoli multimediali ispirati a temi di rilevanza storica, letteraria e sociale (ad es. la memoria, i diritti civili, le migrazioni, l'ambiente), anche in lingua inglese.

L'obiettivo è sviluppare: capacità di comunicazione scritta e orale in contesti digitali e multilingue; competenze digitali legate all'uso responsabile dei media e alla produzione di contenuti; pensiero critico e partecipazione consapevole alla vita civica e culturale.

Il modulo prevede l'uso di strumenti digitali open source e il coinvolgimento di esperti esterni

(giornalisti ed esperti nella comunicazione digitale). L'attività si concluderà con un evento finale aperto alla comunità scolastica e/o pubblicazione online dei prodotti.

English for Life: comunicare, viaggiare, collaborare ore: 60

Il modulo si propone di rafforzare le competenze linguistiche in lingua inglese degli studenti di livello A2 e B1 attraverso un approccio pratico, comunicativo e motivante. Le attività saranno organizzate in unità tematiche che simulano situazioni reali legate alla vita quotidiana, al mondo del lavoro, ai viaggi, alla cittadinanza europea e all'uso consapevole dei media.

Esame Cambridge

Laboratorio musicale mens sonans in corpore sano. Ore:30

Attraverso la pratica della musica di insieme il progetto mira a stimolare la creatività degli alunni che coltivano la passione per il canto, per la poesia o per uno strumento. Nel corso dei laboratori gli studenti prepareranno una o più performance, rielaborando con un approccio interculturale un tema specifico, a partire da argomenti già affrontati a scuola, da fatti di attualità di particolare interesse, dalla valorizzazione della territorialità. Il progetto mira, inoltre, ad offrire un'esperienza formativa quanto più inclusiva e multisensoriale: non soltanto leggere, interrogarsi e confrontarsi su temi e testi, ma anche sentire fisicamente vibrare le corde sul proprio corpo e relazionarsi utilizzando modalità di comunicazione diverse. Le attività del progetto includono anche l'esecuzione dei brani studiati davanti a un pubblico.

Musica a Scuola

Questo progetto si propone di diffondere la cultura musicale nella scuola.

E' non solo utile, ma necessario che la musica sia presente a scuola; infatti l'apprendimento della musica allena la/il giovane ad un importante esercizio della percezione e della memoria, completa la formazione culturale, consentendo di raggiungere quella compiuta autocoscienza della propria identità culturale che la scuola ha il compito di formare nei discenti.

Obiettivi:

- apprendere la tecnica vocale di base
- consolidare le competenze acquisite nella scuola media
- conoscere i fondamentali elementi del linguaggio musicale
- conoscere la musica nelle sue varie forme, generi, stili e repertori
- comprendere le strutture fondamentali della musica, delle sue funzioni, dei suoi contenuti espressivi
- collocare la musica nel contesto storico-culturale
- socializzare attraverso la condivisione di esperienze

Contenuti e metodologia:

- parte propedeutica sulle fondamentali nozioni musicali
- esperienza musicale con la pratica corale all'interno di un repertorio che permetta di spaziare dalla musica classica colta ai più diversificati generi
(anche secondo le attitudini e i gusti dei ragazzi)
- lettura del testo musicale (elementi di teoria e solfeggio)

- esercitazione e pratica corale e strumentale attraverso attività laboratoriale

La costituzione di un coro permetterà, inoltre, agli allievi di esibirsi in occasioni interne ed esterne alla scuola e rendere così visibile l'attività svolta e costituirà essa stessa un prodotto finale.

Geometria e Modellazione 3D. Ore:30

Descrizione Obiettivi formativi:

- Comprendere e costruire figure geometriche in 3D tramite strumenti digitali.
- Sviluppare capacità di visualizzazione spaziale e di progettazione digitale.
- Stimolare il pensiero logico-matematico e la creatività attraverso la modellazione.
- Promuovere il lavoro cooperativo e la comunicazione digitale.

Strumenti:

- GeoGebra 3D (web o desktop)
- Tinkercad (web-based)
- PC, tablet, LIM
- Piattaforme metaverso opzionali: FrameVR, Mozilla Hubs, Spatial

Output attesi:

- Modelli 3D matematici dinamici realizzati in GeoGebra
- Oggetti 3D creati e personalizzati con Tinkercad
- Spazio virtuale con esposizione dei lavori
- Presentazioni guidate dagli studenti

Viaggio nel tempo e nello spazio: la geometria con i padri dell'antica Grecia. Ore:30

Finalità generali:

- Rafforzare le competenze matematiche e digitali degli studenti.
- Promuovere una didattica interdisciplinare e immersiva.
- Valorizzare la cultura classica come contesto vivo per l'apprendimento. Obiettivi formativi specifici:
- Introdurre i concetti fondamentali della geometria classica attraverso i pensatori greci.
- Contestualizzare la matematica nella storia e nella cultura dell'antica Grecia.
- Visualizzare teoremi, costruzioni e figure geometriche in 3D e ambienti immersivi.
- Potenziare il ragionamento logico, la creatività e la collaborazione tra pari.
- Favorire l'utilizzo consapevole e critico di strumenti digitali.

Padri della geometria protagonisti del modulo:

1. Talete – Triangoli, proporzioni, ombre
2. Pitagora – Teorema, numeri figurati, musica
3. Platone – Solidi platonici, cosmologia
4. Euclide – Costruzioni, postulati, metodo assiomatico
5. Archimede – Leve, volumi, galleggiamento

Vela e Scuola: imparare navigando. Ore:30

Obiettivi generali

Promuovere il benessere psico-fisico attraverso la pratica sportiva della vela.

Sviluppare competenze trasversali in ambito scientifico, matematico, geografico, linguistico e civico.

Valorizzare il contesto naturale e marino come ambiente di apprendimento attivo.

Incentivare il lavoro di squadra, la responsabilità individuale e la cittadinanza attiva.

Struttura modulare

Modulo 1 – Iniziazione alla vela e orientamento nautico (6 ore)

Modulo 2 – La scienza del mare e del vento (6 ore)

Modulo 3 – Geografia nautica e cartografia (6 ore)

Modulo 4 – Matematica applicata alla navigazione (6 ore)

Modulo 5 – English on board: comunicare in inglese in mare (ore)

Vocabolario nautico di base in inglese

Fraasi utili e comandi a bordo

Descrivere condizioni meteo in inglese

Role-play: simulazioni di dialoghi a bordo e comunicazione via Radio e con una scuola vela o circolo nautico locale

Strumenti

Materiale nautico, carte, bussole

Assicurazione e autorizzazioni per attività sportive all'aperto

Scacchi a Scuola tra Logica e Strategia. Ore:30

Lo scopo del Progetto è quello di favorire l'attitudine alla concentrazione ed al ragionamento per migliorare le competenze logiche e matematiche. Il gioco degli scacchi è infatti un gioco altamente formativo ed educativo, una palestra ideale per la mente: serve a beneficiare la memoria, a sviluppare il pensiero logico e creativo ed insegna ad effettuare scelte più consapevoli.

Il progetto nasce con l'intento di creare sinergie per stimolare e potenziare le seguenti aree:

SVILUPPO MENTALE

FORMAZIONE DEL CARATTERE

FORMAZIONE DELLA COSCIENZA SOCIALE

I partecipanti saranno coinvolti in:

- Tornei di valutazione;
- Partite tra pari e con l'esperto;

Pietre come parole. Storie dalla terra che abitiamo. Ore:30

Il progetto si propone di offrire codici di lettura di oggetti culturali e artistici dell'antichità, sotto forma di reperti archeologici ovvero di segni ancora visibili sul territorio cittadino ed extra-cittadino (monumenti e siti archeologici). Le allieve e gli allievi potranno imparare a riconoscere i segni sulla terra che calpestiamo, andare alla ricerca di quello che non vediamo o che non siamo abituati a vedere, osservare e interpretare un manufatto come espressione di cultura ma anche come prodotto di

una società e di una economia storicamente definite o definibili. Lo studio della cultura materiale così intesa, con possibili sviluppi in direzione della “cultura visuale”, viene proposto come funzionale ad una più completa e articolata conoscenza del passato orientata ad un ampliamento delle prospettive di formazione e di occupazione che connettano gli studi d’indirizzo umanistico con le professioni del futuro.

Contenuti/moduli:

archeologia e storia del territorio: le parole e gli oggetti;

dal mito alla storia: i testi e i monumenti;

cultura e culture: la storia e la geografia; orientarsi nel tempo e nello spazio;

non solo scrittura: interpretare i monumenti, interpretare i testi;

cultura materiale e cultura testuale;

cultura e ambiente, ambiente e uomo: determinismo e reciprocità;

l’archeologia: studio delle fonti, prospezione e scavo, vecchie e nuove tecnologie per la ricerca e la documentazione;

dal campo al museo: catalogazione e studio dei reperti, programmi informatici e documentazione grafica e fotografica, immagini e stampa 3D, restauro e conservazione, esposizione e fruizione.

Dire e contraddire. Ore 30

Il Progetto ha come finalità quella di far acquisire ai giovani conoscenze e tecniche argomentative e persuasive. L'obiettivo del progetto è quello di fornire ai giovani le tecniche di una comunicazione efficace ed efficiente attraverso la capacità di argomentare e contro argomentare. La metodologia ha ad oggetto la natura e la funzione delle regole della comunicazione, i valori della democrazia, l’ esercizio dei diritti di cittadinanza, perché insegnamento della legalità significa elaborare e diffondere tra gli studenti cultura dei valori civili per educare ad una nozione profonda dei diritti e doveri.

Comunicare è apertura alla vita, è spazio vitale necessario per demolire la miriade dei muri socio culturali. La preparazione sarà incentrata sulle regole della comunicazione, regole della disputa: un invito ad una costruzione ordinata del discorso.

Il progetto permetterà agli studenti di acquisire la padronanza del “saper dire” e “contraddire” attraverso un discorso efficace modulato a ritmo di ethos, logos e pathos.

Obiettivi educativi

Migliorare i livelli di conoscenza e competenza degli alunni

Obiettivi di apprendimento

Acquisire la padronanza del “saper dire” e “contraddire” attraverso un discorso efficace modulato a ritmo di ethos, logos e pathos

- Sviluppare il senso della responsabilità e l’autovalutazione dei comportamenti
- Manifestare atteggiamenti di collaborazione, rispetto e tolleranza tra le diverse componenti della comunità civile
- Promuovere una cultura basata sui valori della democrazia e della solidarietà
- Acquisire la capacità di lettura di norme
- Comprendere il significato di parole appartenenti al linguaggio giuridico
- Conoscere e comprendere i principi alla base della nostra Carta Costituzionale

- Comprendere il senso del vivere sociale e acquisire la consapevolezza della pari dignità sociale e dell'uguaglianza di tutti i cittadini e valutare problemi sociali
- Acquisire un atteggiamento critico e la capacità di convivere con la complessità della società attuale
- Comprendere i meccanismi dell'interazione sociale e le regole di convivenza civile all'interno della società

La Dirigente Scolastica
prof.ssa Mariangela Ajello
(Firma autografa omessa ai sensi
dell'art.3 del D.Lgs n.39/1993)