

## Evidenze Obiettivo 4 -

sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità.

Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>IMPARO A STARE PER STRADA</b>	30 ore	alunni infanzia

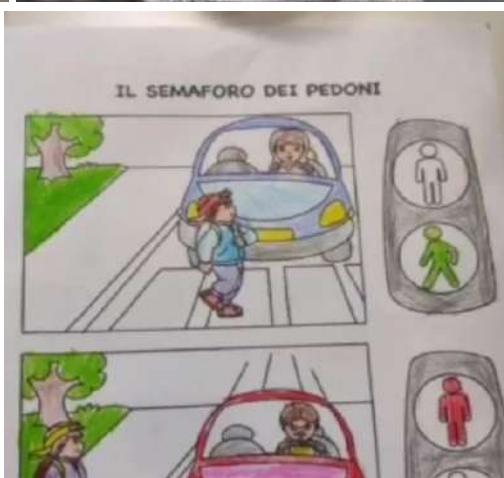
EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI	
<b>Breve descrizione del progetto</b> Il progetto "Imparo a stare per strada" si è proposto di costruire un percorso educativo per insegnare ai bambini di vivere la strada in modo più sicuro e responsabile come protagonisti del traffico, sia come pedoni, sia come ciclisti, che come futuri automobilisti.	
<b>Scelte organizzative efficaci</b> L'interiorizzazione di alcune regole fin dalla prima infanzia ha assunto un significato fondamentale nel percorso di crescita del bambino in qualità di futuro cittadino. Ed è in questa prospettiva che l'educazione stradale ha una funzione sempre più importante all'interno della progettazione della scuola dell'infanzia, perché sviluppa la sicurezza dei bambini nei riguardi della strada, aiutandoli a conoscere le regole e le figure di riferimento alle quali possono appoggiarsi in caso di necessità, sollecita la conoscenza dei linguaggi non verbali, di vari tipi di segnali stradali e segnaletica. I bambini hanno imparato a rispettare le regole non per paura delle punizioni ma per la consapevolezza che rispettare le regole è utile per sé e per gli altri.	
<b>ESITI ATTESI</b>	L'esito è stato raggiunto
Conoscenza delle regole di base per la sicurezza stradale.	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
<b>PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO</b> L'obiettivo del progetto è stato quello di aiutare il bambino a comprendere l'esistenza dei pericoli della strada e ad imparare le regole per camminare nel traffico senza correre rischi.	

## PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO

Integrare l'esperienza attraverso percorsi simulati in ampi spazi e strumenti tecnologici di supporto.

## DOCUMENTAZIONE PRODOTTA

Video riepilogativo di tutti i lavoretti prodotti



PON-FSE "Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" Avviso  
 AOODGE- FID\Prot. n. 4395 del 09/03/2018 Programmazione 2014-2020  
 Codice Progetto: 10.1.1A - FSEPON-SI-2019-198 "INCONTRIAMOCI PER NON  
 DIS-PERDERCI 2 "

Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>Bullo ti annulla...dillo tacere fa male</b>	<b>60 ore</b>	<b>alunni primaria</b>

### **EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI**

#### **Breve descrizione del progetto**

Il progetto nasce per promuovere una riflessione sulla tutela dei minori che promuove una cultura alla convivenza pacifica e alla costruzione di una società interculturale e sostenibile e un uso consapevole, sicuro e adeguato delle potenzialità e degli strumenti offerti delle nuove tecnologie per accrescere le loro competenze.

#### **Scelte organizzative efficaci**

Il progetto ha seguito delle fasi per favorire l'apprendimento di nuove modalità comportamentali e relazionali con attività guidate condotte dall'esperto, basate su schede, visione di filmati, brani della letteratura e giochi di ruolo.

#### **ATTIVITA' PROPOSTE**

Visione cortometraggi sul bullismo e relativi lavori in gruppi di apprendimento cooperativo

- Questionari da compilare in fase iniziale del progetto e poi finale.
- Lavori in piccoli gruppi di apprendimento cooperativo (dando importanza ai ruoli all'interno dei sottogruppi) su brani letterari con tematica il bullismo.

#### **ROLE-PLAYING**

Per rappresentare il bullo, la vittima e gli spettatori.

#### **PRODOTTI**

Scheda descrittiva: " la mia classe"

Presentazione finale degli aspetti salienti del fenomeno.

Produzione di un testo teatrale

<b>ESITI ATTESI</b>	L'esito è stato raggiunto
Sviluppo di capacità di collaborazione, autoaffermazione ed integrità.	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Empatia nei confronti di chi subisce atti di bullismo o cyberbullismo.	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Maggiore consapevolezza dei rischi dell'uso inappropriato del cellulare.	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente

	<input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
<b>PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO</b>	
Ha favorito l'apprendimento di nuove modalità comportamentali e relazionali.	
<b>PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO</b>	
La disseminazione nelle classi, per il tramite degli stessi alunni, transitati dalla Primaria alla Secondaria di I grado, non ha dato, purtroppo, in tutte le classi, lo stesso risultato.	
<b>DOCUMENTAZIONE PRODOTTA</b>	
Al termine del percorso intrapreso ciascun allievo ha realizzato un word cloud o una brochure riassuntiva con i suggerimenti per una corretta navigazione e ha ottenuto un patentino per la navigazione sicura all'interno della rete.	

Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>SE POTESSI AVERE 1000 EURO AL MESE</b>	<b>30 ore</b>	<b>alunni classi prime secondaria di primo grado</b>

EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI
<p><b>Breve descrizione del progetto</b> Il progetto nasce dall'esigenza di favorire l'educazione finanziaria tra gli alunni che sono stati coinvolti e per promuovere nei giovani l'interesse, la conoscenza e la consapevolezza per i temi dell'economia, della finanza e della legalità fiscale. L'obiettivo è stato quello di preparare i ragazzi per integrarsi e partecipare attivamente alla realtà sociale, culturale, professionale ed economica che li circonda partendo da problematiche che loro stessi affrontano in prima persona; farli riflettere sulle principali funzioni della finanza, illustrandone l'impatto nella vita quotidiana degli individui; attraverso un linguaggio semplice ed un approccio informale e concreto ai temi economici, fornire elementi utili per pianificare le proprie spese, percepire il valore del risparmio e approfondire i vari metodi di pagamento al momento dell'acquisto. Non da ultimo, l'obiettivo di migliorare l'approccio degli studenti alle scienze delle finanze trovandone i risvolti di utilizzo nella vita pratica.</p>
<p><b>Scelte organizzative efficaci</b> Uso della piattaforma online di FEDUF. Metodologie Usate: Cooperative Learning - Workshop - Roleplay - Didattica Laboratoriale. Il programma Kids ha spiegato l'economia ai ragazzi di massimo 13 anni: un'impresa complessa, poiché in questa fase molte conoscenze e modalità di ragionamento sono ancora legate al "concreto" e tante nozioni diventano facilmente comprensibili solo se pensate come operazioni pratiche. Pertanto sono stati sviluppati percorsi didattici per insegnare divertendo. Più in generale, il progetto è stato innovativo in quanto ha introdotto i ragazzi alle tematiche economiche e finanziarie, partendo da problematiche che loro stessi affrontano in prima persona. Attraverso una caratterizzazione grafica e contenuti</p>

studiati appositamente per le loro esigenze, il progetto si propone di far riflettere i ragazzi sulle principali funzioni della finanza, illustrandone l'impatto nella vita quotidiana degli individui. La metodologia proposta ha combinato elementi che hanno stimolato un apprendimento integrale alternando diverse fasi e strumenti: verifica delle conoscenze iniziali dei destinatari (test iniziale) - apprendimento empatico - apprendimento nozionistico - apprendimento esperienziale (laboratorio) - verifica ludica delle nozioni acquisite (esercizi quaderno didattico) - verifica delle conoscenze acquisite e dello spostamento di percezioni/atteggiamenti nei destinatari (test finale)

ESITI ATTESI	L'esito è stato raggiunto
Conoscenza delle tematiche economiche e finanziarie	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Conoscenza delle principali funzioni della finanza	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Comprensione dell'impatto dell'economia nella vita quotidiana degli individui	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
<b>PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO</b>	
Incremento di un punto della media delle valutazioni di matematica per ciascuna classe. Utilizzo più consapevole del denaro.	
<b>PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO</b>	
Riduzione di comportamenti scorretti nell'uso del denaro a scuola: manca una ricaduta del progetto nelle singole classi di provenienza degli alunni. Nello specifico detto intervento andrebbe effettuato dai docenti di matematica nella cui disciplina gli alunni avrebbero dovuto avere un incremento della loro valutazione rispetto alla precedente verifica.	

## DOCUMENTAZIONE PRODOTTA

Progettazione e gestione di un mercatino solidale, ipotizzando investimenti di denaro da devolvere per autofinanziare.

Progettazione di banconote solidali.



**PON - New generation community.Comunità educante:rileva disagio, costruisce percorsi, verifica efficacia**

Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>Bullismo e Cyberbullismo</b>	30 ore	alunni primaria

## EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

### Breve descrizione del progetto

Il progetto nasce per promuovere una riflessione sulla tutela dei minori che promuove una cultura alla convivenza pacifica e alla costruzione di una società interculturale e sostenibile e un uso consapevole, sicuro e adeguato delle potenzialità e degli strumenti offerti dalle nuove tecnologie per accrescere le loro competenze.

**Scelte organizzative efficaci**

Il progetto ha seguito delle fasi per favorire l'apprendimento di nuove modalità comportamentali e relazionali con attività guidate condotte dall'esperto, basate su schede, visione di filmati, brani della letteratura e giochi di ruolo.

ESITI ATTESI	L'esito è stato raggiunto
Sviluppo di capacità di collaborazione, autoaffermazione ed integrità.	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Empatia nei confronti di chi subisce atti di bullismo o cyberbullismo.	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Maggiore consapevolezza dei rischi dell'uso inappropriato del cellulare.	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
<b>PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO</b> Ha favorito l'apprendimento di nuove modalità comportamentali e relazionali.	
<b>PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO</b> Non si sono evidenziati punti deboli significativi	
<b>DOCUMENTAZIONE PRODOTTA</b> Al termine del percorso intrapreso ciascun allievo ha realizzato un word cloud o una brochure riassuntiva con i suggerimenti per una corretta navigazione. Infine è stato realizzato, mettendo insieme le idee degli alunni, un testo teatrale che, causa Covid, non è stato più rappresentato.  Testo teatrale <a href="https://docs.google.com/document/d/1FT758xiyGuinesozHnFabs8_44M_8b9HmhPDZFWdW08/edit">https://docs.google.com/document/d/1FT758xiyGuinesozHnFabs8_44M_8b9HmhPDZFWdW08/edit</a>	

Titolo progetto	Durata	Destinatari
LIS...educare alla diversità	30 ore	alunni classi terze secondaria di primo grado

**EVIDENZE PROGETTO-  
BILANCIO FINALE DEGLI ESITI**

### Breve descrizione del progetto

Il progetto LIS nasce dal bisogno di garantire pari opportunità, un atto dovuto per l'inclusione e l'educazione alla diversità. Il progetto si è focalizzato, appunto, sull'utilizzo della Lingua dei Segni Italiana usata nella Comunità sorda. Da qui nasce la necessità di esprimersi con una pluralità di linguaggi, non solo verbali, che sfruttano la preziosa risorsa delle abilità visive aprendo un canale di comunicazione alternativo. Uno dei punti di forza di questa comunicazione consiste nella possibilità di esprimere uno stato d'animo in modo immediato attraverso l'utilizzo del segno, la cui configurazione spesso richiama l'oggetto e l'azione associata, facilitandone l'apprendimento e la memorizzazione.

### Scelte organizzative efficaci

Imparare ad usare la LIS ha portato beneficio a tutti. È stato infatti dimostrato che tale insegnamento ha favorito lo sviluppo linguistico e la comprensione della propria lingua, le modalità di espressione visivo –gestuale e ha potenziato in modo significativo i fattori cognitivi quali l'attenzione, la discriminazione e la memoria visiva, fondamentali nello sviluppo delle varie competenze e apprendimenti.

<b>ESITI ATTESI</b>	L'esito è stato raggiunto
1. Riuscire ad interiorizzare la cultura dei sordi	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
2. Riuscire a conoscere la lingua dei segni come mezzo di comunicazione tra sordi e udenti e viceversa	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
<b>PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO</b>	
Alla fine del progetto gli alunni sono stati in grado di utilizzare i segni nei vari contesti.	
<b>PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO</b>	
Nessuno	
<b>DOCUMENTAZIONE PRODOTTA</b>	
<a href="https://padlet.com/cavarretta/kvq8wparubmd5wrm">https://padlet.com/cavarretta/kvq8wparubmd5wrm</a>	

Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>ECONOMIA, MATEMATICA E GESTIONE DELLA PAGHETTA</b>	30 ore	alunni classi terze secondaria di primo grado

## EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

### Breve descrizione del progetto

Il progetto trova, la sua motivazione nel desiderio di accompagnare i bambini della nostra scuola a riorganizzare i molteplici stimoli e informazioni che ricevono dal contesto in cui vivono quotidianamente; essi usano sempre meno il linguaggio verbale essendo attratti principalmente dal 'visivo' (televisione, computer, videogiochi), spesso facilitatore e sostituto della loro comunicazione. Da tale osservazione emerge il bisogno di potenziare e migliorare la competenza finanziaria con l'obiettivo di prendere dimestichezza con la gestione responsabile del proprio denaro.

### Scelte organizzative efficaci

I bambini usano sempre meno il linguaggio verbale essendo attratti principalmente dal 'visivo' (televisione, computer, videogiochi), spesso facilitatore e sostituto della loro comunicazione. Da tale osservazione emerge il bisogno di creare momenti di educazione all'ascolto, di potenziare e migliorare la competenza linguistica e le capacità espressivo-comunicative e comprensive dei bambini in modo da prevenire eventuali disturbi specifici dell'apprendimento attraverso giochi linguistici e giochi di società

<b>ESITI ATTESI</b>	L'esito è stato raggiunto
- potenziare e migliorare la competenza linguistica e le capacità espressivo-comunicative	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
<b>DOCUMENTAZIONE PRODOTTA</b>	

**Raccolta di esempi di banconote solidali realizzate dagli alunni del corso**

**Istituto Comprensivo  
Statale  
"Renato Guttuso" Carini**



**0009707 del 27/04/2021**

**- FSE e FDR -**

**Apprendimento e socialità  
Bentornati a scuola  
Modulo: Economi,  
matematica e gestione  
della 'paghetta'**

Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>PROGETTANDO INVESTIMENTI O RISPARMI</b>	30 ore	alunni classi terze secondaria di primo grado

### **EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI**

#### **Breve descrizione del progetto**

Il laboratorio prevede un'attività di progettazione in aula nella quale gli alunni saranno chiamati a utilizzare budget virtuali da allocare per la realizzazione della propria idea di impresa. Saranno svolti anche giochi di ruolo e attività mirate per la gestione di un bilancio semplice (es. bilancio familiare, gestione della paghetta) o complesso, anche attraverso un'analisi di bisogni e priorità. Nello specifico gli alunni saranno coinvolti in un progetto di gestione economica delle proprie risorse anche attraverso la progettazione di piccoli investimenti finalizzati all'acquisto di propri 'desiderata'. Una parte delle attività didattica saranno, invece, rivolte alla gestione del risparmio quale focus per la costituzione di un progetto destinato alla gestione di idee future .

#### **Scelte organizzative efficaci**

il modulo si servirà di strumenti messi a disposizione da Banca d' Italia

<b>ESITI ATTESI</b>	L'esito è stato raggiunto
- saper gestire un bilancio semplice	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
<b>DOCUMENTAZIONE PRODOTTA</b>	

3504 del 31/03/2017 - FSE - Potenziamento della Cittadinanza europea  
 UNIONE EUROPEA E NUOVO UMANESIMO Modulo: "CITTADINANZA E COSTITUZIONE" - CONOSCERE LA STORIA PER VIVERE LA LEGALITÀ'

Titolo progetto	Durata	Destinatari
Cittadinanza e Costituzione - Conoscere la storia per vivere la legalità	30 ore	alunni primaria

#### EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

##### **Breve descrizione del progetto**

Il progetto trae ispirazione dal D.M. n. 28 del 16/3/2006, il quale sottolinea come le scuole possano essere "luoghi privilegiati, di rispetto dei diritti umani, di pratica della

democrazia, e di formazione di cittadini consapevoli e responsabili”.

L'importanza dell'educazione alla cittadinanza attiva è sottolineata anche dal Documento di indirizzo per la sperimentazione dell'insegnamento di Cittadinanza e Costituzione del 4 marzo 2009 ed è stata confermata nelle Linee guida per il passaggio al nuovo ordinamento degli Istituti Tecnici e nelle Indicazioni nazionali dei Licei.

Lo studio della storia dell'uomo, infatti, può aiutare a ricostruire l'evoluzione del 'patto' di convivenza tra gli uomini di ogni tempo, nelle sue varie componenti: sociali, giuridiche, istituzionali. Da qui l'importanza della Educazione alla Legalità e alla Cittadinanza, che può essere finalizzata, attraverso l'esercizio della discussione democratica e il dibattito di temi socialmente rilevanti, alla formazione di una cittadinanza critica e responsabile

Obiettivo fondamentale è quello di sviluppare temi legati alla convivenza civile: “educare alla convivenza civile significa promuovere nel singolo cittadino la consapevolezza di essere parte di un corpo sociale e istituzionale che cresce e si trasforma nel tempo e nello spazio e collaborare con tutti gli organismi scolastici per realizzare l'educazione alla cittadinanza europea e alla legalità democratica e per promuovere all'interno della scuola una cultura di pace e fuori di essa, facendo leva sull'impegno individuale e sulla collaborazione con altre scuole e altri Enti operanti nel territorio.

### **Scelte organizzative efficaci**

Le iniziative saranno sviluppate in orario extracurricolare e coinvolgeranno tutte le classi dell'Istituto. L'esito positivo delle precedenti esperienze pone nelle condizioni di continuare un percorso sicuramente condiviso dagli allievi, dai docenti e dalle famiglie. Sarà fondamentale valorizzare negli studenti il ruolo propositivo attivo e partecipe al fine di giungere ad una collaborazione nella gestione dei problemi che porti alla formulazione di soluzioni idonee. Si cercherà di attuare iniziative che possano costituire il presupposto per il superamento della dispersione scolastica.

Gli educatori potranno ascoltare, accompagnare e valorizzare gli allievi, aiutandoli a realizzare le loro proposte, collaborando con i soggetti della scuola (Presidenza, docenti, famiglie) e con le Istituzioni pubbliche. L'azione si può realizzare attraverso l'attuazione di un delicato equilibrio tra un rapporto e una prassi formalizzata con l'istituzione scolastica e un rapporto e una prassi informali con gli studenti.

<b>ESITI ATTESI</b>	L'esito è stato raggiunto
- sviluppare temi legati alla convivenza civile	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
- sviluppare la competenza comunicativa e la sensibilità culturale relativa al contesto progettuale scelto.	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
<b>PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO</b>	

Innovatività e qualità pedagogica; Inclusività, intesa come capacità della proposta progettuale di includere gli adulti e i giovani adulti con maggiore disagio negli apprendimenti, di portarli al termine del percorso formativo e di migliorare il dialogo tra studentesse e studenti adulti e le loro capacità cooperative; Valutabilità, intesa come capacità della proposta progettuale di stimolare la riflessione pedagogica e di misurare il progresso effettivo nell'acquisizione delle competenze

#### **PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO**

Nessuno

#### **DOCUMENTAZIONE PRODOTTA**

Avvio di una ricerca scolastica di lungo respiro e maggiore orizzonte

Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>Service Learning “A TUTTO GREEN”</b>	<b>30 ore</b>	<b>alunni classi terze secondaria di primo grado</b>

#### **EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI**

##### **Breve descrizione del progetto**

Il progetto nasce da un'attenta osservazione dell'ambiente scolastico e dall'analisi del territorio del comune di Villagrazia di Carini. Gli alunni, stimolati dagli insegnanti a una lettura critica, hanno individuato delle necessità della propria comunità, mostrandosi motivati ad intervenire e a proporre soluzioni. Dall'indagine sui bisogni è emerso che le tematiche verso le quali gli studenti manifestano un maggiore coinvolgimento sono la cura degli spazi scolastici, interni ed esterni, e il maggior rispetto verso gli spazi pubblici della loro realtà locale, in particolare della costa e dei piccoli giardinetti, nei quali abitualmente trascorrono il tempo libero.

La scuola, infatti, è ubicata in un territorio che presenta elementi di degrado, in particolare presenza di rifiuti di ogni tipo ammassati lungo il Lungomare Cristoforo Colombo, abusi edilizi, mare non balneabile, mancanza di spazi verdi puliti. Anche l'Istituto, che rappresenta in un territorio povero di stimoli culturali uno dei pochi luoghi di aggregazione, richiede una valorizzazione degli ambienti, al fine di garantire spazi fruibili in sicurezza, accoglienti e stimolanti; infatti, una scuola ben curata aumenterebbe lo spirito di appartenenza con ricaduta senz'altro positiva sulla motivazione e, di conseguenza, sul profitto.

Per rispondere al duplice bisogno manifestato dagli alunni di tutti gli ordini di scuola, il presente progetto avrà come cornice l'educazione ambientale e lo sviluppo sostenibile.

Esso si articolerà in un'ottica verticale, dall'infanzia alla scuola secondaria di primo grado, e coinvolgerà attori sociali diversi (alunni, famiglie, docenti, associazioni, amministrazione comunale), animati dalla volontà di creare e fortificare una cultura ambientale, partendo da atteggiamenti quotidiani.

### **Scelte organizzative efficaci**

Per rispondere al duplice bisogno manifestato dagli alunni di tutti gli ordini di scuola (cura degli spazi scolastici, interni ed esterni, e un maggior rispetto verso gli spazi pubblici della loro realtà locale, in particolare della costa e dei piccoli giardinetti, nei quali abitualmente trascorrono il tempo libero), il presente progetto ha avuto come cornice l'educazione ambientale e lo sviluppo sostenibile. Esso si è articolato in un'ottica verticale, dall'infanzia alla scuola secondaria di primo grado e ha coinvolto attori sociali diversi.

<b>ESITI ATTESI</b>	L'esito è stato raggiunto
-Acquisire consapevolezza dell'importanza del bene comune e della sua salvaguardia	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
-Acquisire competenze sociali e civiche	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
-Sentirsi parte di una comunità, non solo come fruitori ma come protagonisti attivi del cambiamento	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
-Sviluppare life skills partendo in un contesto che coniuga servizio e apprendimento;	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto

### **DOCUMENTAZIONE PRODOTTA**

<https://sites.google.com/icsguttuso.org/a-tutto-green/home>