

VOLIAMO IN
UN MONDO
DI
GIOIA



Istituto Comprensivo
"G. MANFREDINI"

UNITÀ DI APPRENDIMENTO DI
EDUCAZIONE CIVICA
a.s.2024-2025

Viaggiando si impara

PREMESSA

L'Unità Didattica di Apprendimento, *Viaggiando si impara*, si propone di accompagnare gli studenti in un percorso interdisciplinare che esplora il viaggio come simbolo di crescita, scoperta e affermazione personale. Attraverso il viaggio, sia fisico che metaforico, l'individuo affronta sfide, acquisisce conoscenze, sviluppa capacità e matura un'identità personale, aspetti fondamentali che rispecchiano il cammino educativo e formativo degli studenti dall'infanzia alla preadolescenza. Il viaggio è una metafora potente e universale, che offre opportunità di riflessione su diversi piani: emotivo, cognitivo, sociale e culturale. Nell'educazione, esso rappresenta il percorso di crescita scolastica e personale, fatto di tappe, ostacoli, successi e apprendimenti. Ogni fase della vita scolastica corrisponde a un tratto di questo cammino, in cui gli studenti acquisiscono nuove competenze, affrontano sfide, si relazionano con il mondo e con gli altri e, pian piano, si affermano come persone autonome e consapevoli.

DISCIPLINE COINVOLTE

Infanzia: tutte
Primaria: tutte
Secondaria I grado: tutte

DESTINATARI

Tutti gli alunni dell'Istituto

TEMPI DI SVOLGIMENTO

33 ore (distribuite a discrezione dei docenti)
per ogni classe di tutti gli ordini di scuola, da ottobre a maggio.

FINALITA'

- ✚ Promuovere la consapevolezza del viaggio scolastico e della vita come processi di crescita personale.
- ✚ Favorire l'autoconsapevolezza e la riflessione sul proprio ruolo e valore all'interno della comunità scolastica e nella società.
- ✚ Valorizzare il viaggio come strumento di scoperta culturale, sociale e identitaria.
- ✚ Sviluppare competenze trasversali attraverso attività interdisciplinari.
- ✚ Incentivare la collaborazione e la costruzione di relazioni significative all'interno del gruppo classe.

CONTENUTI

INFANZIA

"Il mio primo viaggio: scopro il mondo attorno a me"

Il viaggio come scoperta dell'ambiente e delle proprie emozioni. I bambini iniziano il loro percorso scolastico esplorando il mondo circostante, le relazioni con gli altri e le proprie capacità creative e fisiche. Attraverso giochi e racconti, scoprono piccoli viaggi quotidiani che permettono loro di acquisire consapevolezza di sé e del mondo.

Tema centrale:

Scoperta del mondo e delle relazioni attraverso il gioco e la narrazione del viaggio.

Obiettivi di Apprendimento:

- Comprendere il concetto di viaggio come esplorazione e avventura.
- Riconoscere l'importanza di collaborare e condividere con gli altri.
- Sviluppare la curiosità per il mondo che ci circonda.

Attività Didattiche:

- ✚ **Il Viaggio fantastico:** narrazione di storie semplici di animali o persone che intraprendono un viaggio. I bambini disegnano ciò che vedono lungo il cammino (montagne, fiumi, amici, etc.).
- ✚ **Giochi di ruolo:** simulazioni di viaggi con giochi in cui i bambini impersonano viaggiatori che scoprono nuovi mondi, collaborano e superano ostacoli con l'aiuto degli altri.
- ✚ **Canzoni sul movimento:** canzoni e filastrocche legate al viaggio e al movimento (es. il treno, l'aereo, la nave), che stimolano il linguaggio e il movimento corporeo.

Campi di esperienza:

- **Il sé e l'altro:** comportamenti corretti per stare bene con sé stessi e gli altri: rispetto, condivisione, solidarietà.
- **Il corpo e il movimento:** la consapevolezza, la coordinazione e la comunicazione con il corpo, l'interazione con gli altri e con l'ambiente nel rispetto delle regole.
- **Immagini, suoni e colori:** un mondo colorato: la discriminazione e l'uso appropriato del colore, la verbalizzazione e la rappresentazione di esperienze, la sperimentazione di tecniche espressive differenti.
- **La conoscenza del mondo:** l'osservazione e l'esplorazione dell'ambiente, le sue trasformazioni e i cambiamenti (naturali o antropici), la scoperta attraverso il gioco.
- **I discorsi e le parole:** la conversazione, le regole della comunicazione: l'ascolto, la comprensione, la condivisione di esperienze vissute e/o racconti.

PRIMARIA

-Ogni disciplina dedicherà almeno tre ore all'insegnamento dell'Educazione Civica.

"Sulle strade della conoscenza: un viaggio da vivere"

Gli studenti si trasformeranno in veri esploratori, attraversando continenti e secoli per conoscere le meraviglie del mondo. Attraverso attività di ricerca, narrazione e creatività, scopriranno le diverse culture, impareranno a rispettare le diversità sviluppando un senso di curiosità. Questo viaggio non si limita a esplorare luoghi fisici, ma si estende anche alle idee, alle tradizioni e alle esperienze che formano il nostro patrimonio collettivo.

Italiano:

Argomento: racconti e favole sul viaggio.

- **Attività:** lettura di racconti in cui i protagonisti intraprendono viaggi avventurosi. Gli studenti immaginano e scrivono il proprio "Viaggio dei sogni", con riflessioni sulla solidarietà e sull'aiuto reciproco.

Storia e Geografia:

Argomento: i primi esploratori.

- **Attività:** studio delle grandi esplorazioni. Creazione di semplici mappe geografiche, segnando i percorsi degli esploratori e collegando il concetto di viaggio alla scoperta e al rispetto per nuove terre e culture. Creazione di mappe concettuali che rappresentino il viaggio fisico e culturale dell'umanità.

Inglese:

Argomento: vocaboli legati al viaggio.

- **Attività:** imparare parole relative ai mezzi di trasporto, luoghi e culture. Creazione di un mini-dialogo in inglese: "Let's go on a trip!" in cui i bambini pianificano un viaggio immaginario in una città anglofona.

Matematica:

Argomento: misurazione di distanze e tempi di viaggio.

- **Attività:** calcolare la distanza tra luoghi reali o immaginari su una mappa, oppure i tempi di viaggio usando mezzi di trasporto diversi. Risoluzione di problemi che includono distanze, velocità e tempo di percorrenza. Pianificazione di un itinerario e calcolo del costo di un viaggio.

Scienze:

Argomento: il viaggio delle specie animali.

- **Attività:** studio delle migrazioni degli animali (es. le rondini, le tartarughe marine) come metafora di viaggio e adattamento. Riflessioni sull'importanza dell'ambiente e del rispetto per il ciclo della vita.

Informatica e Tecnologia:

Argomento: il viaggio virtuale.

- **Attività:** visione di tour virtuali. Creazione di un itinerario di viaggio digitale utilizzando software e mappe interattive. Gli studenti pianificano un viaggio, calcolando distanze e tempi.

Arte:

Argomento: il viaggio visivo.

- **Attività:** disegnare luoghi immaginari o reali che gli studenti desidererebbero visitare. Creazione di una "valigia artistica", decorata con disegni e oggetti che porterebbero con sé nel loro viaggio.

Musica:

Argomento: canzoni e suoni del viaggio.

- **Attività:** imparare canzoni legate al tema del viaggio. Gli studenti creano una semplice canzone di gruppo che racconta un'avventura immaginaria.

Educazione Fisica:

Argomento: il viaggio attraverso il corpo.

- **Attività:** percorsi motori che simulano tappe di un viaggio (scalare una montagna, attraversare un fiume). Gli studenti imparano la collaborazione e il supporto reciproco per raggiungere una destinazione comune.
Organizzazione di una "staffetta di viaggio" in cui gli studenti devono collaborare per superare diverse tappe fisiche, simboleggiando l'importanza della collaborazione nel raggiungimento di un obiettivo comune.

Religione e Materia alternativa:

Argomento: viaggi interiori.

- **Attività:** discussione sul concetto di viaggio interiore e sul significato della solidarietà e dell'accoglienza.

SECONDARIA di I grado

-Ogni disciplina dedicherà almeno tre ore all'insegnamento dell'Educazione Civica.

"Il grande viaggio: diventare cittadini del mondo"

Il viaggio come affermazione personale e sociale. Gli studenti iniziano a riconoscere il loro percorso formativo come un viaggio di crescita interiore e affermazione personale, affrontando sfide più complesse legate allo sviluppo della propria identità e alla comprensione delle dinamiche sociali e globali. Il viaggio diventa simbolo di indipendenza e maturità, con una riflessione sui valori, le competenze e le scelte future. I laboratori pomeridiani e gli incontri di Orientamento con gli Istituti di Istruzione Superiore costituiranno il filo conduttore del percorso.

Italiano:

Argomento: il viaggio come metafora nella letteratura.

- **Attività:** lettura di testi classici legati al viaggio (es. "Odissea", "Il Milione"...). Scrittura di fiabe, diari di bordo, racconti autobiografici sul tema del viaggio e della crescita personale, in cui si esplorano responsabilità, scelte e incontri significativi.

Storia e Geografia:

Argomento: le migrazioni umane e le esplorazioni.

- **Attività:** studio delle migrazioni moderne e passate, con analisi delle cause e delle conseguenze. Creazione di una linea del tempo che rappresenta i viaggi più significativi dell'umanità.

Inglese-Francese-Spagnolo:

Argomento: racconti di viaggio in lingua inglese, francese e spagnola.

- **Attività:** lettura e comprensione di brani di viaggio in lingua. Redazione di un diario di viaggio in lingua, descrivendo le esperienze vissute.

Matematica:

Argomento: pianificazione e risoluzione di problemi legati al viaggio.

- **Attività:** risolvere problemi che riguardano distanze, tempi e costi. Pianificazione di un viaggio e calcolo delle risorse necessarie.

Scienze:

Argomento: esplorazioni scientifiche e tecnologiche.

- **Attività:** studio delle missioni spaziali e delle esplorazioni dei mari profondi, con riflessioni sul ruolo della scienza come strumento per esplorare il mondo.

Tecnologia:

Argomento: educazione stradale.

- **Attività:** studio dei principali segnali stradali e delle buone pratiche.

Arte:

Argomento: il viaggio nelle arti visive.

- **Attività:** creazione di opere d'arte che rappresentano viaggi simbolici o reali. Ispirazione da artisti che hanno raccontato il viaggio attraverso le loro opere. Viaggio nella fantasia.

Musica:

Argomento: musiche del mondo.

- **Attività:** ascolto di musiche provenienti da diverse culture e paesi. Analisi delle influenze reciproche tra le culture musicali attraverso il viaggio e la migrazione.

Educazione Fisica:

Argomento: viaggi simbolici attraverso il movimento.

- **Attività:** percorsi fisici che rappresentano tappe di un viaggio simbolico, in cui gli studenti collaborano per superare ostacoli e raggiungere una meta comune.

Religione e Materia alternativa:

Argomento: viaggi interiori.

- **Attività:** discussione sui grandi viaggi spirituali. Riflessione sull'accoglienza e la solidarietà verso il prossimo.

Informatica:

Argomento: progettazione e comunicazione del viaggio.

- **Attività:** creazione di un blog di viaggio in cui gli studenti documentano un viaggio immaginario o reale, utilizzando strumenti digitali per la pianificazione e la rappresentazione. Tour virtuali.

PRODOTTO ATTESO

Festival del Viaggio

Descrizione dell'evento: per la fine di maggio 2025 si organizzerà una giornata a conclusione delle attività previste dall'UDA che prevederà

- Mostra espositiva, nei vari plessi dell'istituto, di tutti i lavori prodotti durante l'anno: creazione di stand tematici dedicati a diversi paesi o regioni del mondo, realizzati dai gruppi di lavoro delle varie classi. Ogni stand potrebbe presentare informazioni, foto, artefatti e tradizioni culinarie.
- Laboratori creativi: attività pratiche in cui i bambini possono creare mappe, disegnare o realizzare artigianato tipico di diverse culture, condividendo ciò che hanno appreso durante il percorso didattico.
- Presentazioni multimediali: presentazione di progetti multimediali, come video o diapositive, su viaggi reali o immaginari, mostrando le scoperte e riflessioni.

	<ul style="list-style-type: none"> • Gioco di ruolo "In Viaggio": un'attività interattiva in cui gli studenti possono "viaggiare" tra i vari stand, rispondendo a domande o completando sfide legate ai Paesi che visitano. • Rappresentazione teatrale sul tema del viaggio per la fine dell'anno scolastico. • Produzione di un video delle varie attività svolte nell'arco dell'anno. 	
EVENTI	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Viaggio del libro: saranno organizzate giornate di lettura nelle quali gli alunni di un ordine di scuola leggeranno per gli alunni dell'ordine inferiore. ✚ Teatro itinerante: gli alunni del laboratorio teatrale riproporranno lo spettacolo preparato per il Natale nei vari plessi dell'Istituto -teatro itinerante- ✚ Viaggio nell'affettività: al termine del percorso omonimo intrapreso dai ragazzi della Scuola Secondaria nelle ore di approfondimento di Italiano, si illustrerà quanto realizzato ai vari plessi dell'Istituto in una giornata scelta. ✚ Viaggio nei numeri: partecipazione ai giochi matematici della Bocconi. 	
SCUOLA DELL'INFANZIA	CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI
	IL SÉ E L'ALTRO	Riconoscere i concetti del prendersi cura di sé e dell'altro.
	IL CORPO E IL MOVIMENTO	Vivere la propria corporeità, percepirne il potenziale comunicativo ed espressivo, maturare condotte che consentono una buona autonomia nella gestione della giornata scolastica.
	IMMAGINI, SUONI, COLORI	Inventare storie ed esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.
	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Osservare con attenzione gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
	I DISCORSI E LE PAROLE	Esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti e argomentazioni attraverso il linguaggio verbale in differenti situazioni comunicative.
SCUOLA PRIMARIA	COMPETENZE	TRAGUARDI
	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Comprendere il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconoscere i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conoscere la Dichiarazione Universale dei diritti umani, i Principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.
	COMPETENZE DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzare le tecnologie digitali. ➤ Conoscere i rischi della rete e di un uso non adeguato degli strumenti in dotazione.
	COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Essere consapevole che le diversità arricchiscono ed avere rispetto per esse.
	COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Essere in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione. ➤ In relazione alle proprie potenzialità dimostrare interesse per tutti gli ambiti in cui ci si esprime.
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	COMPETENZE	TRAGUARDI
	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Comprendere il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconoscere i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conoscere la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.
	COMPETENZE DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Distinguere i diversi device e utilizzarli correttamente. ➤ Prendere piena consapevolezza dell'identità digitale e applicare le regole sulla privacy tutelando sé stesso e il bene collettivo. ➤ Essere consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.
	COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. ➤ Essere consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile.
	COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Essere in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione. ➤ In relazione alle proprie potenzialità dimostrare interesse per tutti gli ambiti in cui si esprime.
SPAZI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Laboratorio di informatica ➤ Aula ➤ Palestra ➤ Laboratori ➤ Ambienti esterni 	
FASI DI SVOLGIMENTO	<p>Fase iniziale: programmazione dell'UDA</p> <p>Fase intermedia: sviluppo dell'UDA.</p> <p>Fase finale: elaborazione prodotto atteso.</p>	
METODOLOGIE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Approccio induttivo ➤ Approccio deduttivo ➤ Attività di ricerca ➤ Apprendimento cooperativo ➤ Metodologie laboratoriali ➤ Problem solving 	

STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Computer ➤ Carte geografiche ➤ Testi di vario genere ➤ Chiavette USB ➤ Tablet ➤ Immagini ➤ Video ➤ Foto
VERIFICA DELLE ABILITÀ E DELLE CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verifiche di comprensione scritte, orali, grafiche e pratiche. Verifica grafico-pittorica. ➤ Valutazione dell'impegno, dell'interesse, della partecipazione e della capacità di ascolto.
VERIFICA DELLE COMPETENZE	<p>Le competenze scelte per la Scuola Primaria e la Scuola Secondaria di primo grado saranno valutate secondo i seguenti livelli riportati nelle rubriche di valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ A – Avanzato: L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli. ➤ B – Intermedio: L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite. ➤ C – Base: L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese. ➤ D – Iniziale: L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.
VALUTAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ GRIGLIA DI VALUTAZIONE (conoscenze e abilità) Ciascun docente si avvarrà delle griglie di valutazione allegate al Curricolo nonché dei criteri e delle griglie di valutazione riferite alla propria disciplina tenendo anche conto dell'impegno, dell'interesse, della partecipazione e della capacità di ascolto. ➤ RUBRICA DI VALUTAZIONE (competenze) allegate al curriculum di Educazione Civica.

Referente per l'Educazione Civica
Prof.ssa Anna Maria Lucatelli