

So Stare: questioni di equilibrio...

PERCORSO INTERDISCIPLINARE DI ED. CIVICA A.S. 2022-2023

<u>Destinatari</u> Tutti gli alunni dell'I.C. Abba Alighieri	<u>Tempi di attuazione</u> Intero anno scolastico
-----------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------

Premessa

La proposta didattica che segue parte dalla volontà di abbracciare in uno stesso percorso diverse tematiche di educazione civica, in coerenza con le recenti disposizioni ministeriali sull'insegnamento trasversale di tale disciplina nelle scuole e con il Curricolo agli atti di questa Istituzione Scolastica.

Questa commissione si è posta l'obiettivo di fare tesoro dei punti di forza delle attività effettuate durante i precedenti anni scolastici, avanzando proposte per correggere le criticità riscontrate.

Tra questi ultimi, ad esempio, un punto di forza è l'approccio olistico al sapere che ha come suo cardine l'interdisciplinarietà e l'interesse rivolto al presente e alle sue problematiche globali.

Un altro aspetto da conservare è quello della tempistica, che vede l'intero anno scolastico come uno spazio temporale funzionale allo sviluppo degli argomenti proposti (e di seguito illustrati) con le loro varie e possibili implicazioni.

Inoltre, anche l'approccio metodologico già utilizzato e basato sulle attività laboratoriali ed esperienziali, le quali si affiancano ed integrano la lezione frontale, permette alla didattica di farsi promotrice di competenze e di sviluppare le life skills, competenze emotive e relazionali importanti per la vita, quali l'essere in grado di collaborare, di mediare, di risolvere conflitti e di comunicare nel modo più efficace.

Questo percorso si configura quale proposta degli argomenti da trattare, che lasci libertà di scelta ai docenti sulle modalità attuative. Le attività in esso suggerite infatti

sono spunti didattici interdisciplinari che i consigli di classe decideranno come adattare ai bisogni formativi dei propri studenti.

In merito agli argomenti si propone di effettuare attività e di trattare argomenti ispirati ad obiettivi di Agenda 2030 non precedentemente sviluppati. Ad esempio:

- al secondo (Sconfiggere la fame), soprattutto in considerazione del fatto che la fame è conseguenza della guerra ed effetto della disuguaglianza: sviluppare questo obiettivo ci permetterà di aggiornare il nostro insegnamento, focalizzando l'attenzione sui recenti conflitti tra Stati e sulle loro conseguenze;
- al terzo (Salute e Benessere), per le numerose opportunità di collegamento con diverse tematiche disciplinari, di grande importanza formativa, quali: i corretti stili di vita, l'inquinamento ed il rapporto uomo-natura, il benessere psicologico e relazionale, l'educazione all'uso del digitale, ecc.;
- al quarto (Istruzione di qualità): infatti, la scuola deve avere a cuore il benessere psicofisico del soggetto, valorizzando l'individuo nella sua interezza e stimolandone la crescita cognitiva, emozionale e la motivazione ad apprendere. Per il suo raggiungimento, tale obiettivo deve presupporre un maggiore coinvolgimento delle famiglie nella formazione dei ragazzi, in un accordo di corresponsabilità.

OBIETTIVI FORMATIVI

- Sviluppare competenze civiche sulle seguenti tematiche:
 - la salute psicofisica
 - le relazioni interpersonali
 - il rapporto uomo-natura
 - l'importanza dell'istruzione per la formazione di menti consapevoli e libere;
- Sviluppare la responsabilità collettiva del garantire pari opportunità per tutti i cittadini del mondo;
- Sviluppare la consapevolezza del valore della diversità, declinata a vari livelli (sociale, culturale, di genere);
- Incrementare la capacità di ascolto e di dialogo per migliorare le relazioni con i coetanei e con l'adulto, educando alla pace;
- Promuovere un comportamento cooperativo e collaborativo nel rispetto della conoscenza e dell'accettazione di sé, degli altri e delle diversità;
- Aumentare la motivazione negli studenti ed il successo scolastico.

- Acquisire competenza strumentale del mezzo informatico e senso critico nel suo utilizzo

SUGGERIMENTI OPERATIVI

Testo scelto dalla scuola dell'Infanzia:

“Storia di una lumaca che scoprì l'importanza della lentezza” di Luis Sepulveda. [Storia di una lumaca che scoprì l'importanza della lentezza](#)

“Vorrei un tempo lento lento” di Luigina Del Gobbo
<https://www.ibs.it/vorrei-tempo-lento-lento-ediz-libro-luigina-del-gobbo-sophie-fatus/e/9788878745322>

Per la scuola primaria scelta di testi a tema e visione di filmati e documentari.

Per la scuola secondaria:

- testi scelti per il progetto lettura destinato all'ora di approfondimento materie letterarie:

classi prime - “Florian del cassonetto” di Ornella della Libera

classi seconde - “L'uomo che piantava gli alberi” di Jean Giono

o

“Per questo mi chiamo Giovanni” di Luigi Garlando

o

“Gli invisibili” di Nelly Polizzi

classi terze - “Una bottiglia nel mare di Gaza” di Valerie Zenatti

Materiali di lavoro:

Malala e il diritto allo studio

Approfondimento su obiettivi 2,3 e 4

Kit didattico sulla fame e il diritto al cibo

Si suggerisce la visione di alcuni film e documentari:

sull'obiettivo 2:

- Guerra e fame (puntata di PRESA DIRETTA sulla “crisi del grano” conseguente alla guerra in Ucraina) e questionari di comprensione analisi
- Mila
- La fabbrica di cioccolato
- Azione contro la fame - Kit didattico
- Bambini nel mondo. La povertà e la fame. Collana composta da quattro libri di Louise Spilsbury.

sull’obiettivo 3:

- Art. 32 della Costituzione
- Super size me (film documentario)
- Food revolution
- Quel bulletto del carciofo (cartoon sul tema del bullismo)
- Un giorno da Pierino (in tutta Sicurezza)
- Un paradiso da salvare: racconti di un ecosistema(documentario) su piattaforma Netflix
- Pallino e le meraviglie della barriera corallina (film documentario) su piattaforma Netflix
- Lorax-Il Guardiano della foresta (su piattaforma Netflix)
- 0:29
-  Drogati di smartpone - Presadiretta 15/10/2018 (puntata sui danni al cervello provocati dall’uso dello smartpone)
- La guerra dei bottoni (sul bullismo)
- The day after tomorrow (attenzione e rispetto del Pianeta)
- Racconti tratti dal libro “Cuore”.
- Ailo – Un’avventura tra i ghiacci (valorizzazione della biodiversità)

sull’obiettivo 4:

- Il diritto alla felicità e Intervista a Remo Girone
- Io speriamo che me la cavo
- Lion e la strada verso casa
- Film documentario “Vado a scuola”
- L’Isola degli smemorati
- Cleo & Clea e i diritti dei bambini
- Credi in te ! di Cristina Padovani. Raccolta di storie straordinarie per crescere sicuri e felici. (Reperibile su amazon)
- “ Alike “ video-cartoon di Daniel Martinez che mostra a tutti gli adulti come non vanno spente le menti e la curiosità dei bambini.
- SCUOLA.AIRC.IT - Kit didattici
- <https://youtu.be/piwulzHF9>

- “Il cibo sano. A lezione con FruttM4 ino e Verdurina. “ video-cartoon.

-

<https://youtu.be/8VhOcngRlys>

Si propongono:

- ❖ compiti di realtà;
- ❖ visite guidate;
- ❖ spettacoli teatrali;
- ❖ realizzazione di cartelloni, performance dialogiche, riflessioni scritte e/o parlate (anche attraverso l'uso delle TIC o di altri strumenti comunicativi),

Strumenti:

- App della piattaforma GSuite for Education e altri strumenti digitali utili alla creazione/condivisione di materiali multimediali;
- libri di testo, quaderni, video/fotocamera, pc, lim, tablet, registratori audio, materiale informativo (schede e materiale multimediale), pen drive, riviste, poster, filmati, carta, cartoncino, colori, materiali di vario tipo, materiali naturali anche di riciclo, fogli da disegno, ecc.

Metodologia:

Classe capovolta, cooperative learning, brainstorming, storytelling, service learning, problem solving, lavoro individuale, lezione frontale, gruppi di ricerca/apprendimento, circle time, peer education, cooperative learning, learning by doing, giochi strutturati e non, didattica laboratoriale; attività grafiche e giochi simbolici.

Verifica e valutazione

In itinere si somministreranno prove di verifica (scritte, orali, pratiche) per monitorare il processo di apprendimento e la maturazione degli allievi, aspetti utili alle due valutazioni quadrimestrali.

ORDINI DI SCUOLA COINVOLTI: Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado

Scuola dell'infanzia

Competenze chiave del profilo	Campi di esperienza principale	Campi di esperienza concorrenti	Obiettivi di apprendimento
<p>Competenza alfabetica funzionale</p> <p>Competenza multilinguistica</p>	I discorsi e le parole	Tutti	<p>Ascoltare e comprendere parole, discorsi e narrazioni per ipotizzarne il significato.</p> <p>Educare all'ascolto.</p> <p>Chiedere e offrire spiegazioni.</p> <p>Esprimere idee ed emozioni utilizzando tutti i registri comunicativi, anche mediante il corpo (canto e drammatizzazione).</p> <p>Approcciarsi ed esplorare la lingua scritta attraverso il gioco e la multimedialità.</p> <p>Scoprire e sperimentare l'esistenza di lingue differenti dalla propria.</p> <p>Riconoscere la diversità delle lingue anche in contesti ludici e di vita quotidiana.</p> <p>Sperimentare rime, filastrocche e drammatizzazioni nella propria lingua e in L2, cercando analogie fra suoni e significati.</p>
<p>Competenza matematica e in scienze – tecnologia - ingegneria</p>	La conoscenza del mondo	Immagini suoni e colori, il sè e l'altro	<p>Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità, operare con i numeri.</p> <p>Utilizzare semplici simboli per registrare e compiere misurazioni.</p>

			<p>Collocare nello spazio se stessi, gli oggetti, gli altri.</p> <p>Conoscere e distinguere le caratteristiche degli esseri viventi e dei loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>Cogliere la successione temporale degli avvenimenti, anche in relazione al proprio corpo.</p> <p>Adottare pratiche di sana alimentazione e un corretto stile di vita in relazione agli obiettivi delle life skills e del goal n.2 di Agenda 2030.</p> <p>Eeguire giochi ed esercizi di tipo logico-matematici, attività di coding utilizzando strumenti e ambienti digitali (steam).</p>
Competenza digitale	tutti		<p>Utilizzare macchine e strumenti tecnologici per scoprirne le funzioni e i possibili usi. Utilizzare in modo appropriato simboli convenzionali , familiarizzare con le nuove tecnologie e scoprire le possibilità espressive, comunicative, ludiche e creative.</p>
Imparare ad imparare	tutti		<p>Formulare considerazioni-domande pertinenti rispetto al problema rilevato, individuando semplici soluzioni a problemi di esperienza(problem solving)</p> <p>Sperimentare le proprie capacità, riflettendo criticamente sui propri apprendimenti (metacognizione).</p> <p>Imparare a lavorare sia in modalità collaborativa, sia in modalità</p>

			<p>autonoma in modo rispettoso degli altri sapendo negoziare idee e regole.</p> <p>Assumere atteggiamenti inclusivi e responsabili per il bene comune (didattica laboratoriale). Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.</p>
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;	tutti		<p>Chiedere ed offrire aiuto. Orientare le proprie scelte in modo responsabile. Agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.</p>
Competenza imprenditoriale	tutti		<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al contesto. Valutare alternative e prendere decisioni nelle situazioni ludiche e nelle attività individuali e collettive. Pianificare e organizzare il proprio lavoro. Portare a termine compiti e iniziative. Adottare strategie di problem solving.</p>
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Immagini suoni e colori, Il corpo e il movimento	Tutti	<p>Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali. Sviluppare una buona autonomia personale e prendere coscienza di ciò che fa bene e di ciò che fa male.</p>

			<p>Sviluppare schemi motori interagendo con gli altri, attraverso giochi di gruppo e giochi di ruolo, rispettando e facendo rispettare le regole condivise.</p> <p>Conoscere e denominare le emozioni.</p>
campi di esperienza	<p>Contenuti suggeriti: La Costituzione italiana, La carta dei diritti dell'Infanzia, i goal di Agenda 2030, le Competenze chiave 2018 e le Indicazioni Nazionali costituiscono le fonti normative ispiratrici del percorso scelto dalla scuola d'infanzia con le quali ci si prefigge di aiutare il processo di crescita dei bambini e delle bambine della nostra scuola. In un approccio interdisciplinare e interconnesso, l'Imparare a imparare si tradurrà in un "Insegnami a essere" quale fondamento per la piena maturazione di tutte le dimensioni del bambino. La pedagogia della lentezza diviene dunque pretesto formativo per orientare alla responsabilità anche in presenza di conflitti, e di come un pensiero divergente possa sviluppare forti legami di solidarietà all'interno di ciascuna comunità. E, infine, di come i comportamenti di ogni componente dei vari gruppi sociali possano influenzare un pieno sviluppo collettivo e individuale.</p>		
Tutti	<p>Il valore della diversità, l'accoglienza, lo spirito critico, la cura di se stessi, l'agire collettivo.</p> <p>-</p>		
<h2>Scuola primaria</h2>			
Competenze chiave del profilo	Discipline coinvolte		Obiettivi di apprendimento

<p>Competenza alfabetica funzionale</p>	<p>tutte, in particolare Italiano</p>		<p>Leggere, analizzare e comprendere testi e messaggi di diversa tipologia e complessità. Attivare atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri. Saper attivare modalità relazionali positive con i coetanei e con gli adulti per un obiettivo comune in modalità inclusiva ed innovativa. Scrivere testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.</p>
<p>Competenza multilinguistica</p>	<p>Inglese</p>		<p>Leggere, scrivere e comprendere semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti) utilizzando semplici frasi con termini noti, semplicissime narrazioni di vissuto. Leggere e comprendere simboli grafici dei Global Goals.</p>
<p>Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico</p>	<p>Matematica scienze, tecnologia</p>		<p>Analizzare e interpretare rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni. Riconoscere e risolvere problemi in contesti diversi valutando le informazioni. Riconoscere alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizzare le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente...).</p>

Competenza digitale	tutte		Usare con consapevolezza le tecnologie informatiche per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni.
Imparare ad imparare	tutte		Organizzare le informazioni (ordinare – confrontare – collegare) Applicare strategie di studio: organizzare il proprio lavoro sia a livello individuale che in gruppo, anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni. Argomentare in modo critico le conoscenze acquisite.
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;	tutte		Aspettare il proprio turno prima di parlare; ascoltare prima di chiedere. In un gruppo fare proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui. Partecipare attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività, apportando il proprio personale contributo. Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo. Partecipare ad iniziative di accoglienza e solidarietà.
Competenza imprenditoriale	tutte		Assumere e portare a termine compiti ed iniziative singolarmente e/o condivise da un gruppo.

<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>	<p>Italiano, Storia, Geografia Ed. fisica, Musica Arte, Religione, Ed. Civica</p>		<p>Elaborare creativamente produzioni personali ed autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni utilizzando tecniche differenti. Rappresentare e comunicare la realtà percepita.</p> <p>Praticare attività di movimento ed espressione corporea per migliorare la propria efficienza psico-fisica, riconoscendone i benefici.</p> <p>Conoscere ed applicare le regole del Fair Play.</p> <p>Ascoltare ed interpretare brani musicali facenti parte del patrimonio culturale italiano ed europeo.</p> <p>Acquisire la consapevolezza di essere “persona” unica ed irripetibile.</p>
Discipline	Contenuti		
Italiano	Il benessere di persone e di tutto ciò che ci circonda in riferimento alla sostenibilità delle comunità.		
Matematica	Tabelle, grafici, problemi e forme geometriche.		
Scienze	Comportamenti ecosostenibili e stili di vita green. Risorse del territorio ed energie sostenibili.		
Geografia	Rappresentazioni cartografiche e punti di riferimento. Le risorse del territorio.		
Arte e Immagine	Bellezze naturali e culturali, quadri d’autori, emozioni e rappresentazioni personali.		
Ed. fisica	Attività sportive inclusive, giochi all’aperto, percorsi strutturati e non.		
Lingue straniere	Salute e benessere nel confronto tra Italia ed i paesi anglosassoni. I simboli grafici dei Global Goals.		
Religione	Parabole e testi sacri.		
Tecnologia	Sostenibilità ambientale. Cyberbullismo.		

Musica	Brani musicali di vario genere.
Storia	La parità di genere e di razza nel tempo e nello spazio.
Ed. Civica	Il ruolo delle emozioni. La Carta dei Diritti, la Costituzione e Agenda 2030.

Scuola secondaria di primo grado

Competenze chiave del profilo	Discipline coinvolte	Obiettivi di apprendimento
Competenza alfabetica funzionale	tutte, in particolare Italiano	L'alunno: Comprende il messaggio letto/ascoltato Produce testi di vario tipo, rispettando coerenza e coesione Sa argomentare (anche in situazioni comunicative dialettiche ed interattive) in forma scritta/orale una tematica di studio trattato
Competenza multilinguistica	Inglese e francese	-Osserva e compara somiglianze e differenze linguistiche e culturali - Esprime semplici enunciati e produce semplici testi funzionali alla tematica di studio in un ambiente multiculturale
Competenza matematica e in scienze – tecnologia - ingegneria	Matematica, scienze, tecnologia	-Sviluppa consapevolezza ambientale. -Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni.

		<ul style="list-style-type: none"> -Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni. -Sviluppa semplici schematizzazioni e mappe concettuali. -Ricostruisce le trasformazioni dell'ambiente fisico nel tempo. -Sa valutare il ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e sa adottare modi di vita ecologicamente responsabili. - Mostra curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.
Competenza digitale	tutte	<ul style="list-style-type: none"> -Sa utilizzare il mezzo informatico per condividere materiali, effettuare ricerche, produrre presentazioni multimediali
Imparare ad imparare	tutte	<ul style="list-style-type: none"> -Sa ricercare nuove informazioni ricorrendo a diverse fonti. -Sa argomentare in modo critico le conoscenze acquisite. -Sa organizzare il proprio lavoro.
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;	tutte	<ul style="list-style-type: none"> -Sa impegnarsi per portare a compimento il lavoro intrapreso all'interno del gruppo. -Sa rispettare le regole condivise, collaborare con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.

Competenza imprenditoriale	tutte	<ul style="list-style-type: none"> -Sa valutare e proporre soluzioni. -Sa scegliere tra opzioni diverse.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Italiano, Storia, Geografia, Ed. fisica, Musica Arte, Religione, Ed. Civica	<ul style="list-style-type: none"> -Sa analizzare gli elementi significativi dei diversi sistemi territoriali. -Sa ideare e progettare elaborati, ricercando soluzioni creative ispirate anche dallo studio della comunicazione visiva. - Sa usare le tecniche e le conoscenze dei vari linguaggi per comprendere l'importanza del patrimonio artistico - culturale e saperlo rappresentare. -Sa riconoscere e applicare comportamenti di promozione dello star bene in relazione a un sano stile di vita. -Sa utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale.
discipline	Contenuti suggeriti (classi prime)	
Italiano	Il diritto all'istruzione. Le life skills	

	Educazione ambientale
Matematica	Lettura e interpretazioni di grafici e tabelle
Scienze	Sostenibilità ambientale: inquinamento di acqua, aria e suolo; benessere e corretti stili di vita
Geografia	L'analfabetismo: cause ed effetti La sostenibilità ambientale
Arte e Immagine	Visione del film d'animazione Zootopia prodotto dalla Walt Disney e attività ad essa collegate
Ed. fisica	L'importanza dell'attività fisica e ricadute sul benessere della persona
Lingue straniere	'Génération ados' / 'D'où vient la pollution de l'air ?' / "France et Italie: influences culturelles réciproques" La discriminazione, l'intercultura, l'accoglienza, le relazioni interpersonali
Religione	La discriminazione, l'intercultura, l'accoglienza, le relazioni interpersonali. Ascolto di brani musicali attinenti alle tematiche affrontate.
Tecnologia	Sostenibilità ambientale: materiali e prodotti, dall'estrazione allo smaltimento.
Musica	Produzioni musicali e coreutiche inerenti gli obiettivi scelti di Agenda 2030. Ascolto di brani musicali attinenti alle tematiche affrontate.
Storia	Diritto all'istruzione e diffusione della povertà nella società medievale L'agricoltura e le produzioni alimentari nel Medioevo Riferimenti ad alcuni principi costituzionali (diritto allo studio, diritto del lavoro...)
discipline	Contenuti suggeriti (classi seconde)
Italiano	A scuola di relazioni: Il rapporto con gli altri Cibo e salute Il valore dello sport
Matematica	Lettura e interpretazioni di grafici e tabelle
Scienze	Le bioplastiche e la biodegradabilità; l'alimentazione e la fame nel mondo.

Geografia	I movimenti migratori; l'Unione Europea; gli stati europei (differenze/elementi comuni)
Arte e Immagine	Visione del film d'animazione "Luca" prodotto dalla Pixar e attività ad essa collegate.
Ed. fisica	Sane e corrette abitudini alimentari e sport.
Lingue straniere	/'Pourquoi doit-on faire attention à ce qu'on mange?'/ 'C'est quoi l'égalité entre filles et garçons/ Le pari opportunità , il rapporto con gli altri
Religione	Le pari opportunità - Il rapporto con gli altri (storie di amicizia e di intercultura)
Tecnologia	Sostenibilità ambientale: produzione alimentare e trasformazione degli alimenti.
Musica	Produzioni musicali e coreutiche inerenti gli obiettivi scelti di Agenda 2030. Ascolto di brani musicali attinenti alle tematiche affrontate.
Storia	Differenze culturali tra popoli e Stati. I diritti civili, politici e sociali. Disamina di alcuni documenti legislativi inerenti i diritti umani
discipline	Contenuti suggeriti (classi terze)
Italiano	L'adolescenza e le relazioni interpersonali. I diritti umani nel mondo contemporaneo. L'intercultura. La legalità. I flussi migratori.
Matematica	Lettura e interpretazioni di grafici e tabelle
Scienze	Sostenibilità ambientale: energia e sviluppo dell'individuo. Salute e benessere: le dipendenze (da alcol, fumo, droghe, smartphone, internet, social media, ...)
Geografia	La geografia dell'analfabetismo e della fame I migranti climatici Nord e Sud del mondo: sviluppo e sottosviluppo
Arte e Immagine	Visione del film d'animazione di Makoto Shinkai "weathering with you" "la ragazza del tempo" e attività ad essa collegate.
Ed. fisica	Il valore dello sport nello sviluppo dell'individuo.

Lingue straniere	<p>'Le racisme' / 'La colonisation et décolonisation française' / La Francophonie'</p> <p>I diritti umani nel mondo contemporaneo.</p> <p>L'adolescenza i rapporti interpersonali</p>
Religione	<p>L'adolescenza e le relazioni interpersonali.</p> <p>I diritti umani nel mondo contemporaneo (migrazioni, parità di genere, istruzione, discriminazioni/inclusione...).</p>
Tecnologia	<p>Sostenibilità ambientale: produzione e utilizzo dell'energia e impatto ambientale.</p>
Musica	<p>Produzioni musicali e coreutiche inerenti gli obiettivi scelti di Agenda 2030. Ascolto di brani musicali attinenti alle tematiche affrontate.</p>
Storia	<p>La questione sociale tra Ottocento e Novecento</p> <p>Gli effetti del colonialismo e il neocolonialismo</p> <p>Le differenze di sviluppo economico tra le diverse aree del mondo.</p> <p>La guerra: prima causa di fame nel mondo</p>

