



EUROPEAN UNION



IC Copparo



MIM

Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Erasmus+

Enriching lives, opening minds.

ERASMUS DAYS

Learning and growing
Skills for tomorrow



ERASMUS DAYS 2026

FROM 12th TO 17th

OF OCTOBER

6 days
to make Europe
shine!

Erasmus Days

L'Europa a scuola

Care colleghe e cari colleghi,
conoscete gli **Erasmus Days**? Si tratta dell'evento diffuso che, ogni anno a ottobre, unisce tutta Europa per celebrare il programma Erasmus+ e i valori che rappresenta. Non è solo una vetrina per chi ha già viaggiato, ma una vera festa della cittadinanza europea e dell'apertura mentale.

Perché dovremmo celebrarli?

- Anche per i più piccoli è fondamentale iniziare a percepire l'Europa come "casa", accendere la curiosità e la voglia di imparare le lingue e le culture di altri luoghi.
- Mostriamo alle famiglie e al territorio che la nostra è una scuola aperta, dinamica e connessa con il mondo.
- Se qualcuno di noi ha partecipato a mobilità, a progetti di cooperazione o eTwinning, è il momento perfetto per condividere esperienze e diffondere l'entusiasmo verso i progetti europei.
- È un'occasione preziosa per fare educazione civica sul campo, parlando di inclusione, diversità, sostenibilità e cooperazione interculturale.

Basta poco! Non servono eventi grandiosi. Una lettura a tema, un cartellone colorato, una canzone in lingua, un lavoro cooperativo o un semplice racconto in classe... ogni piccola attività conta per colorare la nostra scuola di Europa.

Nelle prossime pagine abbiamo inserito qualche idea e materiale di spunto, se invece volete visitare il sito ufficiale dell'evento lo trovate a questo link:
<https://www.erasmusdays.eu/>

Mettiamoci in gioco e uniamoci alla festa!

La Commissione per l'Internazionalizzazione

Play Europe: Impara e Gioca con l'UE

Sitografia Interattiva e Attività Online

Spazio Apprendimento UE (Learning Corner)

- Link: https://learning-corner.learning.europa.eu/play-games_it?page=0
- Cosa fare: Portale ufficiale della Commissione Europea ricco di giochi di ruolo digitali, quiz a tempo, puzzle e giochi da tavolo stampabili, divisi per fascia d'età, per esplorare la storia, le lingue, l'ambiente e i diritti nell'Unione Europea. Utilizzabile anche in inglese e francese.

GeoGuessr - Quiz di Geografia: Paesi d'Europa

- Link: <https://www.geoguessr.com/it/vgp/3022>
- Cosa fare: Messa alla prova della memoria visiva e geografica individuando sulla mappa interattiva la posizione precisa dei paesi europei prima che scada il tempo.

Toporopa - Giochi Geografici sull'Europa

- Link: <https://www.toporopa.eu/it/>
- Cosa fare: Risolvere quiz semplici e veloci su mappa dedicati ai paesi membri dell'UE, ai simboli, alla moneta Euro, alle bandiere, ai fiumi e alle catene montuose d'Europa.

Wordwall - Community Unione Europea

- Link: <https://wordwall.net/it-it/community/unione-europea>
- Cosa fare: Accedere a centinaia di attività interattive create da insegnanti di tutta Italia: ruote della fortuna, abbinamenti, giochi di carte, anagrammi e quiz a scelta multipla dedicati all'UE.

Play Europe: Impara e Gioca con l'UE

Sitografia Interattiva e Attività Online

Key to the EU

- Link: <https://keytotheeu.com/>
- Cosa fare: Esplorare un programma interattivo sulla cittadinanza europea con sfide digitali, schede operative e risorse video per scoprire come le istituzioni europee influenzano la nostra vita quotidiana.

Europe Direct - Games and Quiz

- Link: <https://europedirect.nicecotedazur.org/en/resources/games-and-quiz/>
- Cosa fare: Consultare una selezione di risorse ludico-didattiche online e scaricabili per organizzare gare a quiz o tornei di cultura generale europea in classe.

Video in Inglese (English Comprehension)

- Link: <https://www.youtube.com/watch?v=5rWmtp-V2pl>
- Descrizione: Un video animato molto chiaro e dal ritmo accessibile che spiega la nascita delle 27 nazioni unite dopo la Seconda Guerra Mondiale. Illustra le 3 istituzioni principali (Commissione, Parlamento e Consiglio) e l'uso dell'Euro.
- Link: <https://www.youtube.com/watch?v=x8cv9XgbBOA>
- Descrizione: Creato appositamente con un linguaggio semplificato, questo video è perfetto per i principianti o per studenti con bisogni educativi speciali. Spiega i concetti di libertà di movimento, inclusione e diversità linguistica.
- <https://www.youtube.com/shorts/OU0CH0FQ5SE>
- Descrizione: Prodotto da Thinking in English, questo contenuto analizza l'UE da una prospettiva più approfondita, affrontando le differenze tra Eurozona e Area Schengen, i successi, le critiche e l'impatto della Brexit. È ottimo per arricchire il vocabolario politico ed economico degli studenti.

Play Europe: Impara e Gioca con l'UE

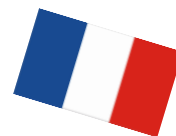
Sitografia Interattiva e Attività Online

Video in Francese

- *Link:* <https://www.youtube.com/watch?v=jcvxQROJJ3Q>
- *Descrizione:* Anche se il narratore parla a ritmo normale, l'animazione grafica stile "lavagna bianca" descrive letteralmente ogni singola parola. Per un livello Pre-A1, il video va usato senza badare alla sintassi, ma chiedendo di intercettare visivamente e acusticamente parole internazionalmente trasparenti o basilari.
- *Link:* <https://www.youtube.com/watch?v=BVjPdbVRYN8>
- *Descrizione:* Si concentra sulla moneta, un concetto concreto che gli studenti toccano con mano. Le animazioni mostrano chiaramente le banconote, i salvadanai e i viaggi da un paese all'altro.
- *Link:* <https://www.youtube.com/watch?v=Z7enoBRUt1s>
- *Descrizione:* È il video riassuntivo più celebre per i bambini francesi. Introduce in modo scansionato i simboli dell'UE: la bandiera con 12 stelle, l'inno (Ode à la joie), e il motto (Unie dans la diversité).



En Route pour l'Europe ! Il Mio Primo Passeport Erasmus



Questa attività di laboratorio creativo e comunicativo (Francese A1, 60 min) guida gli studenti alla scoperta della propria identità europea e delle strutture linguistiche di base attraverso la scrittura guidata, la produzione artistica e il roleplay.

- **Organizzazione:** Lavoro individuale con momento finale a coppie. Ogni studente riceve un foglio A4 da piegare a libretto per creare il proprio passaporto.
- **Fase 1 - Scrittura e Identità (20 min):** Ogni studente compila il proprio passaporto inserendo i dati personali, le lingue parlate e le proprie preferenze in francese.
- **Fase 2 - Laboratorio Grafico (20 min):** Gli studenti disegnano il proprio autoritratto nello spazio foto e decorano il passaporto con bandiere, simboli europei e icone dei propri hobby.
- **Fase 3 - Presentation e Roleplay (15 min):** A coppie, gli studenti si scambiano il passaporto e si presentano in francese simulando un incontro tra studenti Erasmus. La presentazione in francese può essere registrata ed aggiunta tramite QRcode al passaporto.





En Route pour l'Europe ! Il Mio Primo Passeport Erasmus

Di seguito un esempio per come organizzare l'A4:

PAGE 3 : MON PROJET ERASMUS

Ma destination : _____

Je voudrais visiter :

☐ Paris
☐ Lyon
☐ la Belgique
☐ la Suisse

?

PASSEPORT ERASMUS -

- DÉCOUVERTE EUROPÉENNE







PAGE 1 : MON IDENTITÉ



Photo

Nom : _____

Prénom : _____

Âge : _____ ans

Nationalité : _____ 

Ville et pays : _____

PAGE 2 : MES LANGUES ET MES PASSIONS

Ce que je parle :

☐ français
☐ italien
☐ anglais
☐ espagnol

Ce que j'aime :

☐ la musique
☐ le sport

Ce que je n'aime pas : _____

Mon plat préféré : _____



L'UNION EUROPÉENNE

L'Union Européenne (UE) est un groupe de 27 pays qui travaillent ensemble. Les gens dans l'UE veulent **la paix, la démocratie et un bon futur pour tous**. L'UE aide les pays à coopérer (travailler ensemble) pour l'éducation, les voyages, l'environnement et le commerce (acheter et vendre).

L'UE a commencé en 1951. C'était la Communauté Européenne du Charbon et de l'Acier (CECA). En 1957, c'est devenu la Communauté Économique Européenne (CEE). Plus tard, en 1993, le Traité de Maastricht a créé l'Union Européenne (UE).

Aujourd'hui, les citoyens de l'UE peuvent voyager, étudier et travailler dans d'autres pays de l'UE sans permission spéciale.

Beaucoup de pays utilisent la même monnaie (le même argent), **l'euro**. L'euro rend les achats et les voyages plus faciles. La Banque Centrale Européenne contrôle l'euro.

L'UE a plusieurs parties importantes :

- Le Parlement Européen : les personnes (les Députés Européens) représentent les citoyens.
- Le Conseil Européen : les chefs (leaders) des pays se rencontrent.
- La Commission Européenne : elle aide à faire les lois et regarde si tous les pays les respectent.

Le drapeau de l'UE est bleu avec douze étoiles en or. Les étoiles veulent dire **unité, solidarité et paix**. L'UE a aussi une chanson, "l'Ode à la Joie", de Beethoven (sa Neuvième Symphonie).

En 2016, les gens au Royaume-Uni (UK) ont voté pour quitter l'UE. C'est le Brexit (un mélange de "Britain" et "exit"). Après un long processus, le Royaume-Uni a quitté l'UE en 2020.

Aujourd'hui, le UK et l'UE sont séparés, mais ils travaillent toujours ensemble comme amis et partenaires.

L'UE continue de grandir et de changer, pour aider ses citoyens à vivre, apprendre et construire un meilleur futur ensemble.



L'UNION EUROPÉENNE

Petit Quiz sur l'Union Européenne

1. Combien de pays font partie de l'Union Européenne aujourd'hui ?

- A. 25
- B. 27
- C. 30

2. Comment s'appelait la première forme de l'Union Européenne en 1951 ?

- A. L'Union Économique Européenne
- B. La Zone de Libre-Échange Européenne
- C. La Communauté Européenne du Charbon et de l'Acier (CECA)

3. Que représente le drapeau de l'UE ?

- A. Les 12 pays fondateurs
- B. L'unité, la solidarité et la paix
- C. Les 12 mois de l'année

4. Quand le Royaume-Uni a-t-il officiellement quitté l'Union Européenne ?

- A. 2016
- B. 2019
- C. 2020

5. Comment s'appelle la chanson de l'UE ?

- A. "Ode à la Paix"
- B. "Ode à la Joie"
- C. "Chanson pour l'Europe"

6. L'Union Européenne a été créée en 1993 par le Traité de Maastricht.

- A. Vrai
- B. Faux

7. Tous les pays européens utilisent l'euro comme monnaie officielle.

- A. Vrai
- B. Faux

8. Le Parlement Européen représente les citoyens de l'UE.

- A. Vrai
- B. Faux

9. L'UE a été créée principalement pour organiser des événements sportifs entre les pays.

- A. Vrai
- B. Faux

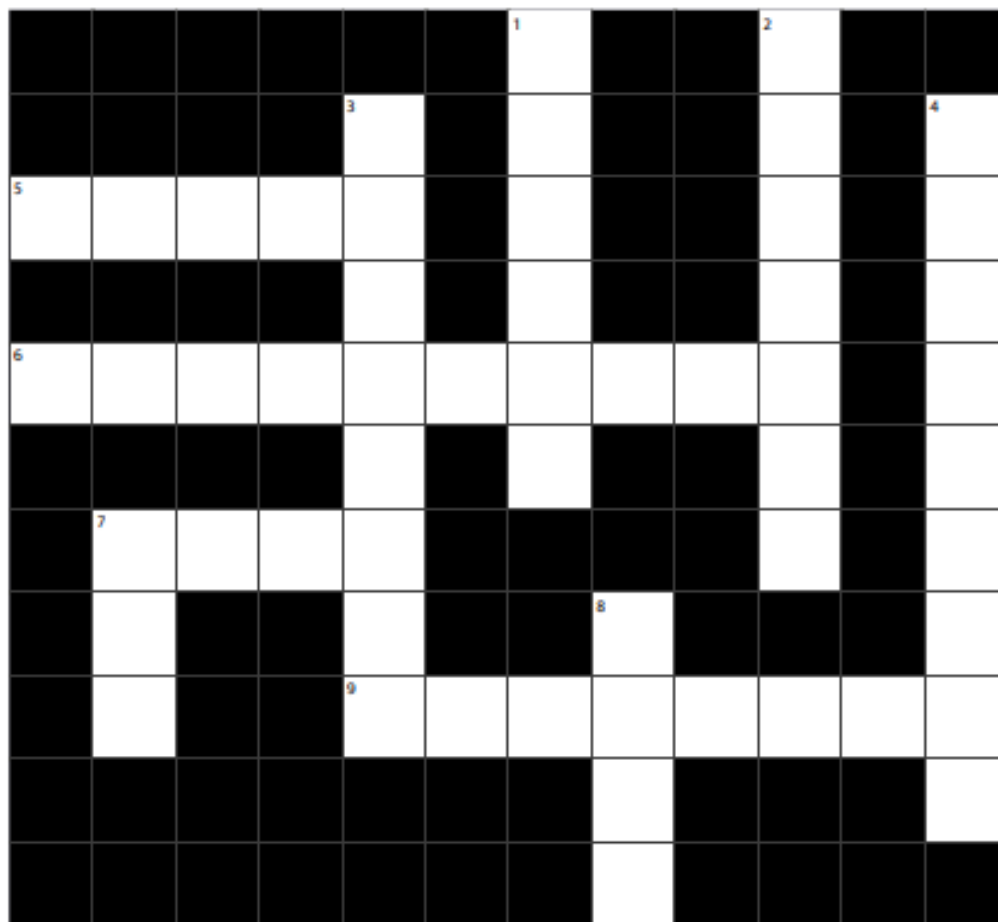
10. Le Royaume-Uni est encore un membre complet de l'Union Européenne aujourd'hui.

- A. Vrai
- B. Faux



L'UNION EUROPÉENNE

Complète les mots croisés avec les mots du texte sur l'Union Européenne.



horizontale

- 5 Le nombre d'étoiles sur le drapeau de l'UE.
- 6 Le traité de _____ qui a créé officiellement l'UE en 1993.
- 7 Le premier nom de l'UE en 1951.
- 9 Le Conseil _____ est fait des chefs de tous les pays de l'UE.

verticali

- 1 Le nom pour le Royaume-Uni qui est sorti de l'UE en 2016.
- 2 Des membres du Parlement Européen.
- 3 La Banque Européenne _____ contrôle l'euro et la stabilité des prix.
- 4 Le _____ européen où travaillent les représentants des citoyens.
- 7 Le nouveau nom de la CECA en 1957.
- 8 La Commision européenne prépare les et vérifie si les pays les suivent.



L'UNION EUROPÉENNE

Solutions du Quiz sur l'Union Européenne

- B. 27
- C. La Communauté Européenne du Charbon et de l'Acier (CECA)
- B. L'unité, la solidarité et la paix
- C. 2020
- B. "Ode à la Joie"
- A. Vrai
- B. Faux
- A. Vrai
- B. Faux
- B. Faux





L'EUROPE EN MOTS ET EN MUSIQUE: HYMNES, LANGUES ET CITOYENNETÉ

Scheda dell'attività

- Titolo: L'Europe en Mots et en Musique: Hymnes, Langues et Citoyenneté
- Ambito: Lingua e Cultura Francese ed Educazione Civica (Diversità linguistica e cittadinanza europea)
- Destinatari: Scuola secondaria di I o II grado
- Durata: 2 ore
- Metodologia: Analisi testuale guidata, traduzione poetica, atelier d'espressione scritta e orale

Obiettivi didattici

1. Competenze linguistiche (Francese): Comprensione orale e scritta di testi in lingua (livello A2/B1), rielaborazione di lessico specifico su valori europei, cooperazione e diritti.
2. Educazione civica: Consapevolezza del ruolo del francese come lingua ufficiale e di lavoro delle istituzioni europee (Strasburgo, Bruxelles, Lussemburgo) e valore del plurilinguismo per l'integrazione tra i popoli.

Fasi di svolgimento

Fase 1: Sensibilizzazione Linguistica

20 minuti - Il francese nelle istituzioni europee

Presenta alla classe il contesto linguistico dell'Unione Europea.

Discussione guidata in lingua (o con supporto Bilingue):

- Le sedi ufficiali: Perché Strasburgo e Lussemburgo testimoniano l'importanza storica del francese nell'architettura istituzionale?
- L'Inno Europeo in francese: Fai ascoltare la versione cantata dell'Inno alla Gioia con il testo francese scritto dal poeta Maurice Druon nel 1999 ("Chant de l'Europe" o "Hymne à la Joie").

Fase 2: Atelier 'Les Mots de la Fraternité'

30 minuti - Analisi e traduzione in gruppi

Dividi la classe in piccoli gruppi. Distribuisci il testo in francese di un estratto dell'inno o di una dichiarazione fondativa (es. passi scelti della Déclaration Schuman).

I gruppi analizzano il testo e svolgono le seguenti consegne:

1. Lexique des valeurs: Rintracciare ed estrarre i sostantivi e gli aggettivi chiave (paix, liberté, fraternité, avenir, partage, égalité).
2. Traduction créative: Tradurre il passo poetico in italiano mantenendo il ritmo e la solennità del messaggio originario.



Fase 3: Créez votre 'Affiche Erasmus'

40 minuti - Produzione scritta e grafica

Ogni gruppo realizza una locandina promozionale o un poster digitale/cartaceo per gli Erasmus Days, scrivendo brevi messaggi e slogan in lingua francese.

Struttura della locandina:

- Slogan principale: Una frase ad effetto (es. "L'Europe, c'est notre avenir commun", "Apprendre, partager, voyager").
- 3 Risposte in francese: Pourquoi participer ad un projet Erasmus ? (es. "Pour découvrir de nouvelles cultures", "Pour parler plusieurs langues", "Pour dépasser les frontières").

Fase 4: Présentation Orale et Bilan

30 minuti - Esposizione e restituzione orale

Ogni gruppo presenta la propria locandina alla classe esponendo in lingua francese lo slogan e le motivazioni scelte.

Riflessione finale:

- In che modo imparare le lingue dei paesi partner arricchisce la nostra identità di cittadini europei?

Rubrica di valutazione integrata

1. Competenza linguistica (Lingua Francese)

- Livello Base: Comprende il lessico essenziale e produce brevi frasi in francese con la guida del docente.
- Livello Intermedio: Comprende i punti chiave dei testi proposti ed esprime le proprie idee con un lessico appropriato.
- Livello Avanzato: Padroneggia le strutture linguistiche con fluire e accuratezza, argomentando con sicurezza le scelte di traduzione e presentazione.

2. Consapevolezza civica e plurilinguismo

- Livello Base: Riconosce il valore delle lingue europee a livello descrittivo.
- Livello Intermedio: Comprende l'importanza del francese nel contesto delle istituzioni europee e del dialogo interculturale.
- Livello Avanzato: Rielabora in modo critico il concetto di cittadinanza plurilingue, raccordando le competenze linguistiche ai valori di cooperazione Erasmus.

3. Collaborazione e produzione creativa

- Livello Base: Partecipa alla realizzazione grafica del poster se indirizzato dai compagni.
- Livello Intermedio: Contribuisce attivamente alla stesura dei testi e alla presentazione del gruppo.
- Livello Avanzato: Promuove idee originali per la grafica e i messaggi in lingua, coordinando l'esposizione con spirito d'iniziativa.



Heading to Europe!

My First Erasmus Passport



Di seguito la versione della stessa attività proposta in lingua francese, da poter svolgere in inglese:

PAGE 3 : MY ERASMUS PROJECT

My destination: _____

I would like to visit:

☐ Paris
 ☐ Lyon
 ☐ Belgium
 ☐ Switzerland

ERASMUS PASSPORT

EUROPEAN DISCOVERY

PAGE 1 : MY IDENTITY

PHOTO

Last Name: _____

First Name: _____

Age : _____ years

Nationality : _____

City and country : _____

PAGE 2 : MY LANGUAGES AND MY PASSIONS

What I speak :

☐ French
 ☐ Italian
 ☐ English
 ☐ Spanish

WHAT I LIKE :

☐ Music
 ☐ Sport
 ☐ Reading
 ☐ Travelling

WHAT I DON'T LIKE : _____

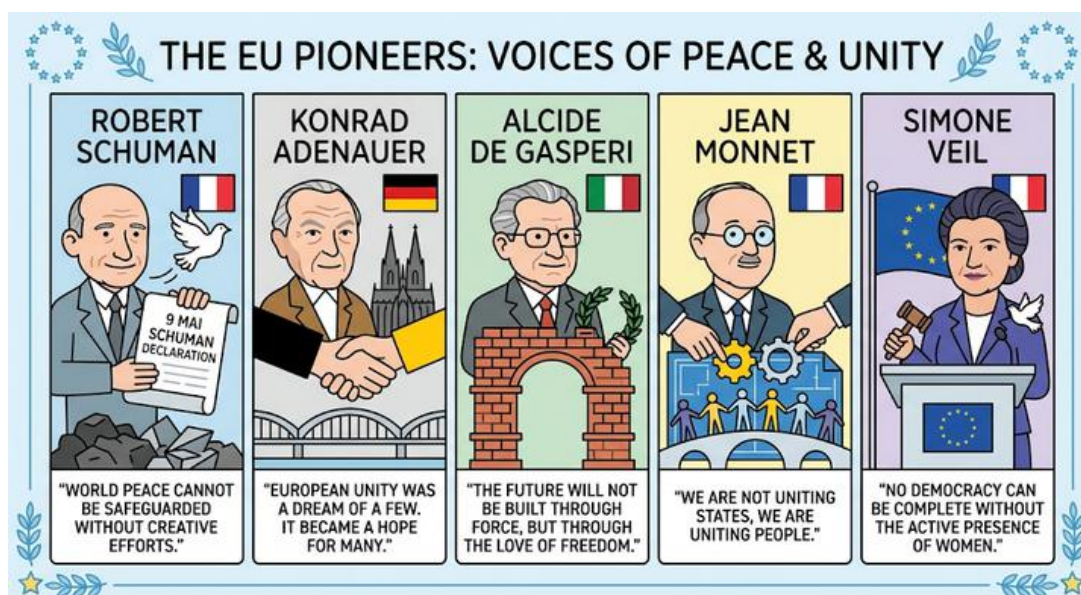
My favorite dish : _____



Architects of Peace: Meeting the EU Pioneers

Questa attività di laboratorio cooperativo (CLIL/Inglese A2, 60 min) guida gli studenti alla scoperta dei padri e delle madri fondatrici dell'Unione Europea attraverso la lettura guidata, la produzione artistica e il roleplay.

- **Organizzazione:** Classe divisa in 5 gruppi da 5 studenti. Ogni gruppo riceve la scheda A4 di un pioniere diverso (Schuman, Adenauer, De Gasperi, Monnet, Veil).
- **Fase 1** - Lettura e Scrittura (20 min): Il gruppo legge il testo informativo e completa il discorso guidato in prima persona (cloze test).
- **Fase 2** - Laboratorio Grafico (20 min): Su un foglio A3, gli studenti disegnano il ritratto stilizzato del personaggio, trascrivono il suo motto in grande e incollano il discorso completato.
- **Fase 3** - Presentation (15 min): Un portavoce per gruppo mostra il cartellone ed espone il discorso alla classe impersonando il pioniere. La presentazione del pioniere in inglese può essere registrata da un componente del gruppo e aggiunta tramite QRcode al cartellone.





Architects of Peace: Meeting the EU Pioneers

GROUP 1: ROBERT SCHUMAN

Robert Schuman was born in 1886 in Luxembourg, near the border between France and Germany. Because he grew up in a border region, he understood both French and German cultures very well. He studied law and later became a famous French politician and Minister of Foreign Affairs.

After World War II, Europe was destroyed and people were afraid of new conflicts. The main problem was the production of coal and steel, the materials used to build weapons and military tanks. France and Germany both wanted control over these resources.



Schuman had a revolutionary idea: instead of fighting, European countries should share their coal and steel. On 9th May 1950, he presented a famous speech called the Schuman Declaration. He said that if countries work together on energy and industry, war becomes "not merely unthinkable, but materially impossible."

Six countries (France, West Germany, Italy, Belgium, the Netherlands, and Luxembourg) signed his agreement in 1951. This was the birth of the European Coal and Steel Community, the first step toward today's European Union. Today, we celebrate Europe Day every year on 9th May to honor his vision of peace.

plan.

My motto is: 'World peace cannot be safeguarded without creative efforts!'"



Guided Speech: Robert Schuman

Complete the presentation text using the information from your reading sheet.



"Hello everyone! My name is Robert Schuman.

I was born in 1886 near the border between

France and _____.

After World War II, I worked as the French Minister of

_____.

I wanted to stop future wars in Europe, so I focused on two important resources: _____ and

_____.

On 9th May 1950, I presented my famous

_____.

My idea was to create the European Coal and Steel Community with _____ founder countries.

Today, people celebrate _____ Day on 9th May because of my plan.

My motto is: 'World peace cannot be safeguarded without creative efforts!'"



Architects of Peace: Meeting the EU Pioneers

GROUP 2: KONRAD ADENAUER

Konrad Adenauer was born in Cologne, Germany, in 1876. He studied law and became the Mayor of Cologne in 1917. He was a strong defender of democracy. During the 1930s and 1940s, he refused to support the Nazi party. Because of his opposition to Hitler, he lost his job and was imprisoned several times during World War II.

After the war ended in 1945, Germany was divided and completely destroyed. Adenauer wanted to rebuild his country as a peaceful, democratic nation. In 1949, at the age of 73, he became the first Chancellor of West Germany.

Adenauer believed that Germany could only have a good future if it became close friends with its former enemies, especially France. He worked closely with French leaders like Robert Schuman and Charles de Gaulle. Together, they signed the Élysée Treaty in 1963, a historical agreement of friendship between France and Germany.

Adenauer retired in 1963 when he was 87 years old. He proved that a nation can rebuild itself through peace, democracy, and strong international alliances.





Guided Speech: Konrad Adenauer



Complete the presentation text using the information from your reading sheet.

"Guten Tag! My name is Konrad Adenauer.

I was born in Cologne, Germany, in _____.

During World War II, I was imprisoned because I opposed _____.

In 1949, at the age of 73, I became the first Chancellor of _____.

My main goal was to rebuild my country as a peaceful and _____ nation.

I believed that Germany needed to become close friends with _____.

In 1963, we signed the _____ Treaty to guarantee friendship between our nations.

My motto is: 'European unity was a dream of a few. It became a hope for many!'"



Architects of Peace: Meeting the EU Pioneers

GROUP 3: ALCIDE DE GASPERI

Alcide De Gasperi was born in 1881 in Trentino, a region that belonged to the Austro-Hungarian Empire at the time and later became part of Italy. Living in a border area helped him understand the importance of cooperation between different European cultures.

During the Fascist regime in Italy, De Gasperi was arrested for his political ideas. He spent sixteen months in prison and later worked quietly in the Vatican Library to survive until the end of World War II.

In 1945, he became the Prime Minister of Italy and led the country during its most difficult years. He helped Italy change from a monarchy to a republic and supported the economic reconstruction of the nation.

De Gasperi strongly believed that Italy could not rebuild its economy alone. He supported the idea of a united Europe where small and large nations had equal rights. Along with Schuman and Adenauer, he created the foundations of European integration and worked to unite European defense and culture.





Guided Speech: Alcide De Gasperi

Complete the presentation text using the information from your reading sheet.



"Buongiorno! My name is Alcide De Gasperi.

I was born in 1881 in the region of _____.

During the Fascist regime, I was arrested and later worked in the _____ Library.

In 1945, I became the Prime Minister of _____.

I helped my country change from a monarchy to a _____.

I believed that European countries needed to work together because no nation can survive _____.

Together with Schuman and Adenauer, I am considered one of the founding _____ of Europe.

My motto is: 'The future will not be built through force, but through the love of freedom!'"



Architects of Peace: Meeting the EU Pioneers

GROUP 4: JEAN MONNET

Jean Monnet was born in 1888 in Cognac, France. Unlike other European pioneers, he was not an elected politician or a prime minister. He was an international businessman, diplomat, and financial advisor who preferred to work behind the scenes.

During both World War I and World War II, Monnet organized the economic cooperation and transport of supplies between France, Britain, and the USA. He realized that when nations coordinate their resources, they become much stronger and more efficient.

After World War II, Monnet designed a practical plan to bring peace to Europe. He understood that big political speeches were not enough; Europe needed concrete, small actions. He was the real brain behind the Schuman Plan.

In 1952, Jean Monnet became the first President of the High Authority of the European Coal and Steel Community (the organization that later became the European Commission). People call him the "Architect of European Unity" because he designed the structure of modern Europe step by step.





Guided Speech: Jean Monnet

Complete the presentation text using the information from your reading sheet.



"Hello! My name is Jean Monnet.

I was born in 1888 in _____, France.

I was not a politician, but an international businessman and _____.

During the wars, I organized economic _____ between allied countries.

People call me the 'Architect of European Unity' because I designed the _____ Plan.

I believed in practical steps instead of big political _____.

In 1952, I became the first President of the High Authority of the European _____ and Steel Community.

My motto is: 'We are not uniting states, we are uniting people!'"



Architects of Peace: Meeting the EU Pioneers

GROUP 5: SIMONE VEIL

Simone Veil was born in Nice, France, in 1927 to a Jewish family. In 1944, during World War II, she was arrested by the Gestapo and deported to the Auschwitz concentration camp. She survived the terrible conditions of the Holocaust, but she lost her parents and her brother.

After the war, Simone returned to France, studied law, and became a magistrate. In 1974, she was appointed French Minister of Health. She became famous for fighting courageously for women's rights and improving healthcare in France.

Simone Veil was a strong supporter of European reconciliation. She believed that European unity was the only way to prevent horrors like the Holocaust from happening again. In 1979, European citizens voted in the first direct elections for the European Parliament, and Simone Veil was chosen as its first elected President.

She spent her entire life defending human rights, democracy, and equality. Today, she is remembered as one of the most respected women in modern European history.





Guided Speech: Simone Veil

Complete the presentation text using the information from your reading sheet.



"Bonjour! My name is Simone Veil.

I was born in 1927 in _____, France.

During World War II, I survived the Holocaust at the _____ concentration camp.

After studying law, I became the French Minister of _____.

I fought all my life for women's _____ and equality.

In 1979, I made history by becoming the first elected President of the European _____.

I believed that European unity is essential to protect human _____ and peace.

My motto is: 'No democracy can be complete without the active presence of women!'"



THE EUROPEAN UNION

The European Union (EU) is a group of 27 countries that work together.

People in the EU want **peace, democracy**, and a **good future for everyone**.

The EU helps countries cooperate in areas like education, travel, the environment, and trade.

The EU started in 1951 as the European Coal and Steel Community (ECSC).

In 1957, it became the European Economic Community (EEC).

Later, in 1993, the Maastricht Treaty created the European Union (EU).

Today, EU citizens can travel, study, and work in other EU countries without special permission.

Many countries use the same money, called the **euro**, which helps make shopping and travelling easier.

The European Central Bank controls the euro and makes sure prices stay stable.

The EU has several important parts:

- The European Parliament, where people called MEPs represent European citizens.
- The European Council, where the leaders of the countries meet.
- The European Commission, which helps make laws and checks that all countries follow them.

The EU flag is blue with twelve gold stars. The stars mean **unity, solidarity**, and **peace**.

The EU also has a song, the "Ode to Joy", from Beethoven's Ninth Symphony.

In 2016, people in the United Kingdom voted to leave the EU. This event is called Brexit, a mix of "Britain" and "exit". After a long process, the UK left the EU in 2020.

Today, the UK and the EU are separate, but they still work together as friends and partners.

The EU continues to grow and change, helping its people live, learn, and build a better future together.



THE EUROPEAN UNION

Answer the following questions about the European Union.

1. How many countries are part of the European Union today?

- A. 25
- B. 27
- C. 30

2. What was the first form of the European Union called in 1951?

- A. The European Coal and Steel Community
- B. The European Economic Union
- C. The European Free Trade Area

3. What does the EU flag represent?

- A. The 12 founding countries
- B. Unity, solidarity, and peace
- C. The 12 months of the year

4. When did the United Kingdom officially leave the European Union?

- A. 2016
- B. 2019
- C. 2020

5. What is the EU's song called?

- A. "Ode to Peace"
- B. "Ode to Joy"
- C. "Song for Europe"

6. The European Union was created in 1993 by the Maastricht Treaty.

- A. True
- B. False

7. All European countries use the euro as their official currency.

- A. True
- B. False

8. The European Parliament represents the citizens of the EU.

- A. True
- B. False

9. The EU was created mainly to organize sports events between countries.

- A. True
- B. False

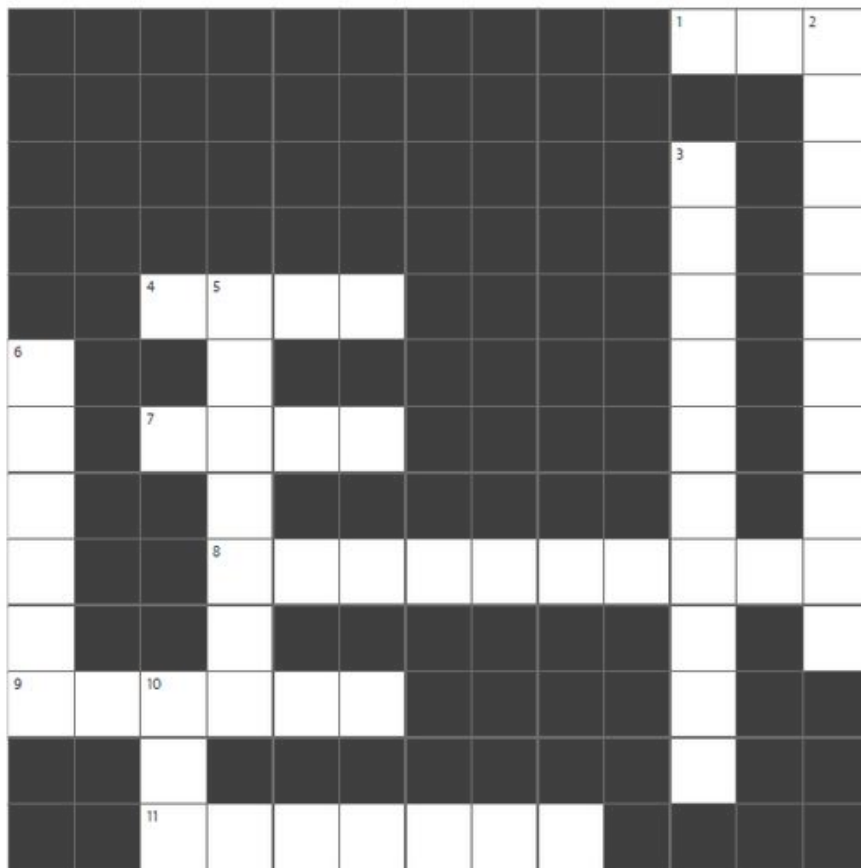
10. The UK is still a full member of the European Union today.

- A. True
- B. False



THE EUROPEAN UNION

Crossword



orizzontale

- 1 A Member of the European Parliament.
- 4 The original name for the European Union, set up in 1951 by French Minister Robert Schuman.
- 7 The currency introduced by the European Union to create financial unity in Europe.
The European _____ is made up of a commissioner from each member state who meet to draw up plans for new laws, implement decisions made in parliament and ensure treaties are respected.
- 8 The EU flag features a circle of _____ gold stars on a blue background. The stars stand for unity, solidarity and peace among the people of Europe.
- 9

verticali

- The European _____ is the EU institution where elected representatives from each member state represent their citizens.
- 2
- 3 The 1993 treaty that formally established the European Union.
The European _____ is made up of the heads of state of the European Union who meet to discuss policies, treaties and the overall development of the EU.
- 5
- 6 The nickname given to the United Kingdom's exit from the European Union in 2016.
The new name for the European Coal and Steel Community following the Treaty of Rome in 1957.
- 10



QUIZ AUDIO

INNI D'EUROPA

Scheda dell'attività

- Titolo: Quiz Audio: Gli Inni d'Europa
- Ambito: Musica ed Educazione Civica
- Destinatari: Scuola secondaria di I o II grado
- Durata: 1 ora
- Materiali: Computer con connessione internet, casse audio, schede stampate o foglio di carta per ogni studente/gruppo.
- Link di riferimento: [\[https://it.wikipedia.org/wiki/Template:Inni_nazionali_europei\]](https://it.wikipedia.org/wiki/Template:Inni_nazionali_europei)

Obiettivi didattici

1. Competenze musicali: Sviluppo dell'ascolto analitico e del riconoscimento di timbri, ritmi e strutture melodiche.
2. Educazione civica: Riconoscimento dei simboli dei Paesi dell'Unione Europea e riflessione sull'Inno Europeo come elemento d'unione.

Fasi di svolgimento

Fase 1: Preparazione e Divisione in Squadre

10 minuti - Spiegazione delle regole

Dividi la classe in 4 o 5 squadre.

Spiega le regole del gioco:

- Verranno fatti ascoltare 30-40 secondi di un brano scelto dalla pagina di Wikipedia.
- Ogni squadra ha a disposizione una scheda cartacea su cui annotare le risposte prima di svelare il Paese.
- Per ogni traccia ci sono 2 punti in palio: 1 punto per il Paese corretto, 1 punto per l'individuazione di un elemento musicale (es. "solo ottoni", "ritmo di marcia", "presenza del coro", "carattere solenne").

Fase 2: Il Quiz di Ascolto (Blind Test)

35 minuti - Riproduzione tracce e gara

Accedi alla pagina Wikipedia e riproduci 6 o 7 inni senza mostrare lo schermo (es. spegnendo il proiettore o coprendo il monitor).

Selezione consigliata:

1. Inno Europeo (Ode alla Gioia / Unione Europea) - immancabile per impostare il tema.
2. Italia (Il Canto degli Italiani) - per un avvio familiare.
3. Francia (La Marseillaise) - ritmo marziale e dinamico.
4. Spagna (Marcha Real) - caratteristico per l'assenza di un testo ufficiale.
5. Germania (Lied der Deutschen) - struttura corale e solenne.
6. Un Paese partner Erasmus della scuola (es. Grecia, Portogallo, Polonia).

Procedura: Fai partire l'audio, lascia 1 minuto alle squadre per confrontarsi sottovoce e scrivere sulla scheda, poi passa alla traccia successiva.

Fase 3: Proclamazione e Debriefing Civico

15 minuti – Correzione e riflessione

Riapri lo schermo e correggete insieme le risposte. Ogni squadra assegna i propri punteggi.

Poni due domande finali alla classe prima di decretare i vincitori:

- Quale inno vi è sembrato più festoso e quale più solenne? Perché?
- Perché l'Inno Europeo usa solo la musica senza parole, a differenza di quasi tutti gli inni nazionali?

Scheda di ascolto per gli studenti

Copia e incolla questo testo per stampare le schede da consegnare alle squadre:

NOME SQUADRA: _____ DATA: _____

QUIZ AUDIO: GLI INNI D'EUROPA (Erasmus Days)

Ascolta attentamente ogni estratto audio e completa i campi.

STRACCIA 1

- Nome del Paese / Ente: _____
- Carattere musicale (es. solenne, marziale, festoso): _____
- Strumenti prevalenti: _____

TRACCIA 2

- Nome del Paese / Ente: _____
- Carattere musicale (es. solenne, marziale, festoso): _____
- Strumenti prevalenti: _____

Griglia di Valutazione

1. Ascolto e riconoscimento musicale

- Livello Base: Identifica solo l'inno italiano e quello europeo con l'aiuto del docente.
- Livello Intermedio: Riconosce la maggior parte degli inni e ne individua il carattere musicale prevalente.
- Livello Avanzato: Riconosce con precisione gli inni e descrive autonomamente timbri e caratteristiche ritmiche.

2. Partecipazione e rispetto delle regole

- Livello Base: Partecipa al gioco se sollecitato dai compagni di squadra.
- Livello Intermedio: Collabora attivamente con il gruppo per concordare le risposte nel rispetto dei tempi.
- Livello Avanzato: Contribuisce in modo decisivo al lavoro di squadra favorendo il confronto e l'ascolto di tutti.



SINFONIA D'EUROPA: INNI, RADICI E IDENTITÀ

Scheda dell'attività

Titolo: Sinfonia d'Europa: Inni, Radici e Identità Plurale

Ambito: Musica ed Educazione Civica (Cittadinanza europea)

Destinatari: Scuola secondaria di I o II grado

Durata: 2 ore (o suddivisa in due moduli da 1 ora)

Metodologia: Listening quiz, cooperative learning, dibattito guidato

Obiettivi didattici

Competenze musicali: Riconoscimento di strutture melodiche, modi, timbri orchestrali e caratteristiche ritmiche distintive di brani rappresentativi.

Educazione civica: Comprensione dei simboli dell'Unione Europea, riflessione sul concetto di identità nazionale in rapporto a quella sovranazionale e valore del motto "Unita nella diversità".

Fase 1: Il Blind Listening Quiz

25 minuti - Ascolto e riconoscimento

Dividi la classe in gruppi da 4 o 5 studenti. Proietta o distribuisci una griglia di ascolto.

Fai ascoltare brevi estratti audio (30-45 secondi) di diversi inni:

Inno Europeo (Ode alla Gioia, Beethoven/Karajan)

Inno italiano (Il Canto degli Italiani)

Inni di 3-4 paesi partner Erasmus o membri UE (es. Marseillaise, Hymne a la Joie, inno spagnolo

Marcha Real, inno tedesco Lied der Deutschen o inni di paesi dell'Est Europa).

I gruppi devono individuare per ciascun estratto:

Il Paese corrispondente (o l'UE).

Il carattere musicale predominante (solenne, marziale, festoso, danzante).

Gli strumenti prevalenti (ottoni, archi, percussioni).

Fase 2: Analisi dell'Inno Europeo

30 minuti - Focus sull'Ode alla Gioia

Concentra l'attenzione sull'Inno alla Gioia. Guida l'analisi attraverso alcune domande chiave:

Perché una melodia senza testo ufficiale? Spiega come la scelta di adottare la sola musica di Beethoven (arrangiata da Herbert von Karajan) risponda alla volontà di non privilegiare alcuna lingua, rendendo l'inno un linguaggio universale.

Struttura musicale: Analizza la semplicità e la forza della melodia (per gradi congiunti, estensione contenuta), pensata per essere cantabile e memorizzabile da chiunque.

Pratica collettiva: Fai eseguire il tema principale alla classe con flauto, tastiera, strumentario Orff o vocalmente su sillabe neutre, per sperimentare la forza della risposta corale.



Fase 3: Laboratorio 'Unita nella diversità'

35 minuti - Lavoro di gruppo

Ogni gruppo sceglie uno degli inni ascoltati nella Fase 1 e realizza una breve "Carta d'Identità dell'Inno":

Origine storica e musicale: Quando e da chi è stato composto.

Elementi identitari: Quali valori culturali trasmette la musica (es. ritmi popolari, solennità classica).

Connessione con l'Europa: Come quell'inno si inserisce nel mosaico culturale europeo.

Fase 4: Restituzione e Debriefing

30 minuti - Discussione aperta

Ogni gruppo espone la propria scheda. L'attività si conclude con un dibattito coordinato dal docente:

Che ruolo ha la musica nel far sentire le persone parte di una comunità?

In che modo l'Inno Europeo riesce a convivere con gli inni nazionali senza annullarli?

RUBRICA DI VALUTAZIONE INTEGRATA

1. Riconoscimento musicale

- Livello Base: Riconosce l'Inno Europeo e quello nazionale solo con la guida del docente.
- Livello Intermedio: Riconosce la maggior parte degli inni proposti e individua il carattere musicale principale.
- Livello Avanzato: Identifica con precisione inni, timbri e strutture musicali in totale autonomia.

2. Consapevolezza civica

- Livello Base: Comprende il significato generale dei simboli europei essenziali.
- Livello Intermedio: Coglie il valore del linguaggio musicale come veicolo di coesione sociale e identità.
- Livello Avanzato: Rielabora criticamente il concetto di "Unita nella diversità" collegandolo all'esperienza Erasmus.

3. Lavoro di squadra

- Livello Base: Partecipa alle attività del gruppo se sollecitato dai compagni o dal docente.
- Livello Intermedio: Collabora attivamente e in modo costruttivo alla stesura della scheda d'identità dell'inno.
- Livello Avanzato: Promuove il confronto, coordina la discussione e apporta contributi originali.



I SUONI D'EUROPA: INNI, POLIFONIE E PAESAGGI SONORI



Scheda dell'attività

- Titolo: I Suoni d'Europa: Inni, Polifonie e Paesaggi Sonori
- Ambito: Musica ed Educazione Civica (Cittadinanza europea e sostenibilità culturale)
- Destinatari: Scuola secondaria di I o II grado
- Durata: 2 ore
- Metodologia: Body percussion, soundscape composition, cooperative learning

Obiettivi didattici

1. Competenze musicali: Esplorazione del ritmo, uso della body percussion per riprodurre strutture metriche, composizione di brevi sonorizzazioni.
2. Educazione civica: Comprensione della ricchezza delle tradizioni orali ed europee, consapevolezza dell'uguaglianza dei diritti e del valore del dialogo interculturale.

Fasi di svolgimento

Fase 1: Mappa Sonora d'Europa

20 minuti - Il valore del ritmo comune

Proponi un ascolto di 4 brevi frammenti musicali appartenenti a tradizioni popolari europee diverse (es. una tarantella italiana, un sirtaki greco, un flamenco spagnolo, una danza celtica). Invece di concentrarsi solo sull'inno ufficiale, gli studenti devono identificare come ogni cultura esprime la propria identità attraverso la pulsazione ritmica.

Fase 2: Poliritmia dell'Unione

30 minuti - Coesione e coordinamento

Dividi la classe in 3 o 4 sezioni ritmiche. Assegna a ciascun gruppo una figura ritmica semplice da eseguire con la body percussion (battito di mani, piedi, petto).

- Gruppo A: tiene il battito fondamentale (la stabilità, le istituzioni).
- Gruppo B e C: inseriscono ostinati ritmici sincopati o complementari (le diverse culture).
- Risultato: quando tutti i gruppi suonano insieme, i ritmi individuali si incastrano perfettamente producendo un unico groove collettivo.



Fase 3: L'Inno del Futuro

40 minuti - Laboratorio di riscrittura

I gruppi lavorano insieme per creare uno "Short Sound Manifesto" di 1 minuto:

- Scelgono uno dei valori cardine dell'UE (es. Pace, Inclusione, Libertà, Sostenibilità).
- Creano una brevissima sequenza ritmico-vocale che combini una frase pronunciata in più lingue europee (es. "Peace", "Paix", "Pace", "Paz") con lo schema di body percussion appreso.

Fase 4: Performance e Riflessione

30 minuti - Condivisione e valutazione

Ogni gruppo presenta il proprio manifesto sonoro. A seguire, un momento di confronto guidato:

- Cosa si prova a dover adattare il proprio ritmo a quello degli altri per far funzionare il brano?
- In che modo la cooperazione musicale riflette la cooperazione tra i paesi dell'Unione Europea?

Rubrica di valutazione integrata

1. Competenza ritmica ed esecutiva

- Livello Base: Mantiene il tempo solo con il supporto del docente o dei compagni.
- Livello Intermedio: Esegue il proprio ostinato ritmico con precisione all'interno del gruppo.
- Livello Avanzato: Guida la sezione ritmico-vocale e varia l'esecuzione proponendo idee originali.

2. Partecipazione civica e cooperazione

- Livello Base: Si adegua al lavoro del gruppo senza contribuire attivamente alla scelta dei valori.
- Livello Intermedio: Collabora con rispetto alla creazione del manifesto sonoro collettivo.
- Livello Avanzato: Promuove l'integrazione delle diverse lingue e idee, favorendo un clima inclusivo.



SCOMPOSIZIONI CROMATICHE: LA BANDIERA DEL FUTURO

Scheda dell'attività

- Titolo: Scomposizioni Cromatiche: La Bandiera del Futuro
- Ambito: Arte e Immagine ed Educazione Civica (Cittadinanza globale e valore della diversità)
- Destinatari: Scuola secondaria di I o II grado
- Durata: 2 ore
- Metodologia: Collage tattile, destrutturazione grafica, visual storytelling

Obiettivi didattici

1. Competenze artistiche: Comprensione della grammatica visiva (linea, forma, colore, peso visivo), utilizzo di tecniche miste e rielaborazione concettuale di un simbolo esistente.
2. Educazione civica: Analisi dei simboli identitari delle nazioni europee, superamento dei confini nazionalistici attraverso l'arte e riflessione sui valori di appartenenza comunitaria.

Fasi di svolgimento

Fase 1: Semiotica del Vessillo

20 minuti - Analisi dei simboli e dei colori

Proietta diverse bandiere dei Paesi membri dell'Unione Europea.

Guida una breve analisi visiva:

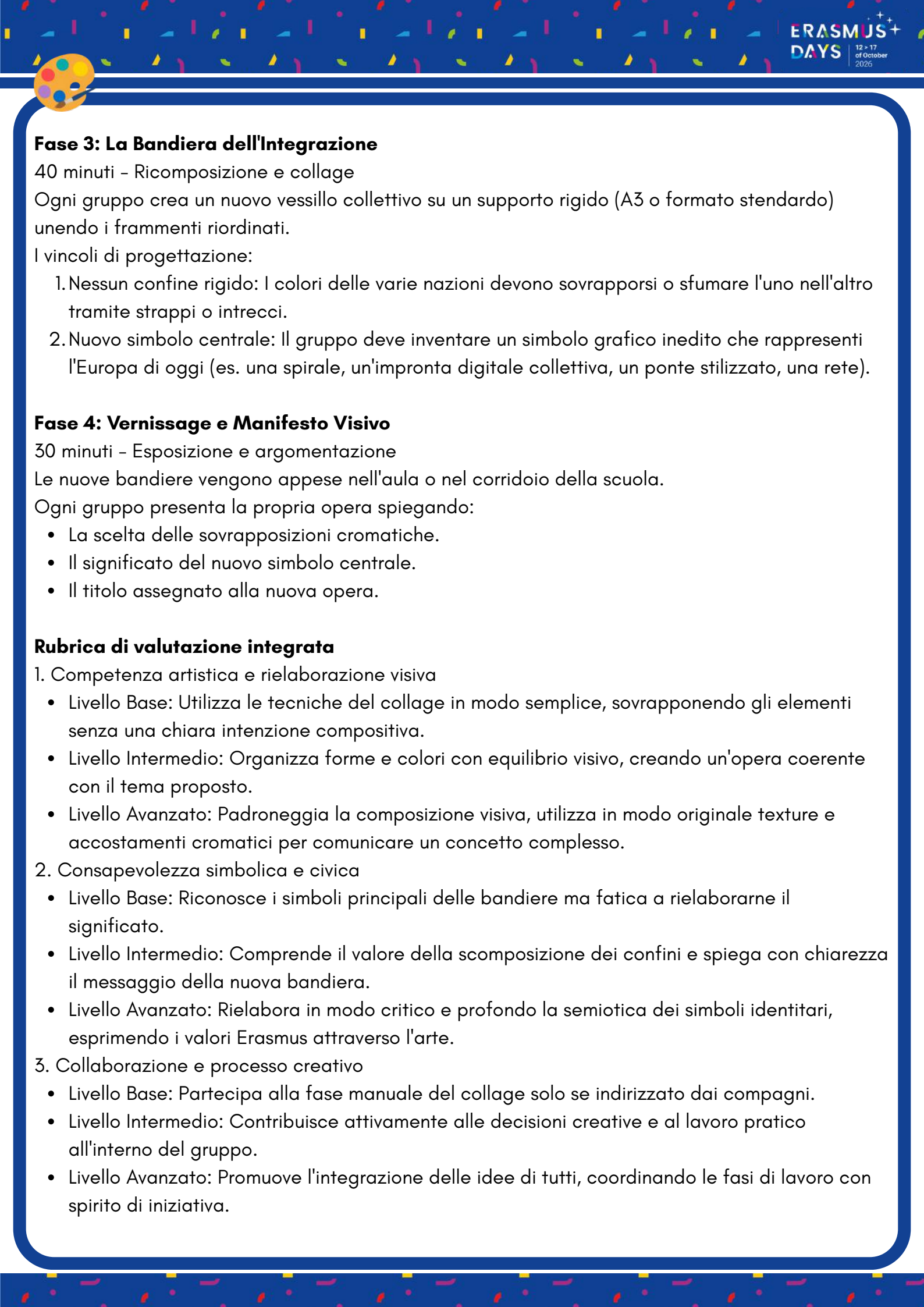
- Significato dei colori: Perché il blu ricorre spesso (stabilità, pace)? Che valore hanno il rosso (coraggio, rivoluzione) e il verde (natura, speranza)?
- Geometrie e simboli: Righe verticali vs orizzontali, croci, stelle, elementi araldici.
- Focus UE: Analizza il cerchio di 12 stelle dorate su fondo blu. Spiega come il 12 non rappresenti il numero dei Paesi, ma il simbolo matematico di perfezione, unione e armonia.

Fase 2: De-costruzione Ritmica

30 minuti - Scomposizione materiale

Dividi la classe in piccoli gruppi. Distribuisci cartoncini colorati, riviste, stoffe e forbici.

- Ogni gruppo riceve le immagini delle bandiere dei Paesi coinvolti nei progetti Erasmus della scuola.
- L'azione artistica: Gli studenti devono ritagliare, smontare e decontestualizzare gli elementi geometrici e cromatici delle singole bandiere (es. strisce, stelle, blocchi di colore), privandole della loro funzione identitaria originaria.



Fase 3: La Bandiera dell'Integrazione

40 minuti – Ricomposizione e collage

Ogni gruppo crea un nuovo vessillo collettivo su un supporto rigido (A3 o formato standardo) unendo i frammenti riordinati.

I vincoli di progettazione:

1. Nessun confine rigido: I colori delle varie nazioni devono sovrapporsi o sfumare l'uno nell'altro tramite strappi o intrecci.
2. Nuovo simbolo centrale: Il gruppo deve inventare un simbolo grafico inedito che rappresenti l'Europa di oggi (es. una spirale, un'impronta digitale collettiva, un ponte stilizzato, una rete).

Fase 4: Vernissage e Manifesto Visivo

30 minuti – Esposizione e argomentazione

Le nuove bandiere vengono appese nell'aula o nel corridoio della scuola.

Ogni gruppo presenta la propria opera spiegando:

- La scelta delle sovrapposizioni cromatiche.
- Il significato del nuovo simbolo centrale.
- Il titolo assegnato alla nuova opera.

Rubrica di valutazione integrata

1. Competenza artistica e rielaborazione visiva

- Livello Base: Utilizza le tecniche del collage in modo semplice, sovrapponendo gli elementi senza una chiara intenzione compositiva.
- Livello Intermedio: Organizza forme e colori con equilibrio visivo, creando un'opera coerente con il tema proposto.
- Livello Avanzato: Padroneggia la composizione visiva, utilizza in modo originale texture e accostamenti cromatici per comunicare un concetto complesso.

2. Consapevolezza simbolica e civica

- Livello Base: Riconosce i simboli principali delle bandiere ma fatica a rielaborarne il significato.
- Livello Intermedio: Comprende il valore della scomposizione dei confini e spiega con chiarezza il messaggio della nuova bandiera.
- Livello Avanzato: Rielabora in modo critico e profondo la semiotica dei simboli identitari, esprimendo i valori Erasmus attraverso l'arte.

3. Collaborazione e processo creativo

- Livello Base: Partecipa alla fase manuale del collage solo se indirizzato dai compagni.
- Livello Intermedio: Contribuisce attivamente alle decisioni creative e al lavoro pratico all'interno del gruppo.
- Livello Avanzato: Promuove l'integrazione delle idee di tutti, coordinando le fasi di lavoro con spirito di iniziativa.



DISEGNA L'EURO DEL FUTURO: LA TUA BANCONOTA EUROPEA

Scheda dell'attività

- Titolo: Disegna l'Euro del futuro!
- Ambito: Arte e Immagine, Tecnologia ed Educazione Civica (Cittadinanza europea ed economica)
- Destinatari: Scuola primaria e secondaria di I grado
- Durata: circa 2 ore scolastiche
- Materiali: Matite, pennarelli, LIM con connessione internet, copie stampate del template con i riquadri vuoti delle banconote (file "banconote template.jpg").
- Link di riferimento: Concorso ufficiale BCE sulle nuove banconote (https://www.ecb.europa.eu/euro/banknotes/future_banknotes/html/index.it.html#why)

Obiettivi didattici

1. Educazione civica ed economica: Comprendere il ruolo dell'Euro come simbolo tangibile di identità, unione e stabilità per i popoli dell'Unione Europea, riflettendo sui valori che ci accomunano.
2. Competenze artistico-tecnologiche: Ideazione, progettazione grafica e comunicazione visiva attraverso la personalizzazione di un layout predefinito.

Fasi di svolgimento

• Fase 1 - Esplorazione e Brainstorming (30 min):

L'insegnante proietta alla LIM il sito della Banca Centrale Europea dedicato al processo di riprogettazione delle banconote. Si apre una discussione guidata: Perché l'Europa vuole cambiare le banconote? Cosa ci unisce come cittadini europei?

Si presentano i temi selezionati dalla BCE (come "La cultura europea", "Fiumi e uccelli europei" o i valori comuni). Segue un rapido brainstorming in cui gli alunni propongono quali simboli vorrebbero vedere stampati sulle loro banconote (es. monumenti del proprio territorio o europei, simboli di sostenibilità, inclusione o innovazione tecnologica, personaggi europei importanti).



• Fase 2 - Laboratorio di Progettazione Grafica (60 min):

L'insegnante consegna a ogni alunno (o a piccoli gruppi) il foglio stampato in A3 o A4 contenente i template vuoti delle banconote dai 5 ai 500 Euro. Ogni studente progetta la propria versione delle banconote all'interno dello spazio sagomato. Oltre ai disegni ispirati al brainstorming, gli alunni dovranno ricordarsi di inserire gli elementi formali necessari (la bandiera dell'UE, il simbolo €, ecc).

• Fase 3 - Presentazione e Mostra (30 min):

I lavori vengono resentati alla classe. Ogni alunno o gruppo motiva le scelte grafiche e simboliche fatte per le proprie banconote. I "nuovi Euro" possono essere raccolti in un cartellone da esporre nei corridoi della scuola durante gli Erasmus Days.

Griglia di Valutazione Integrata

1. Progettazione e Creatività

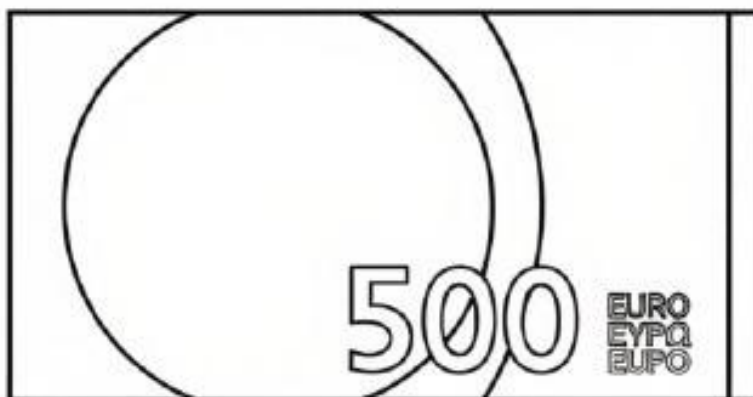
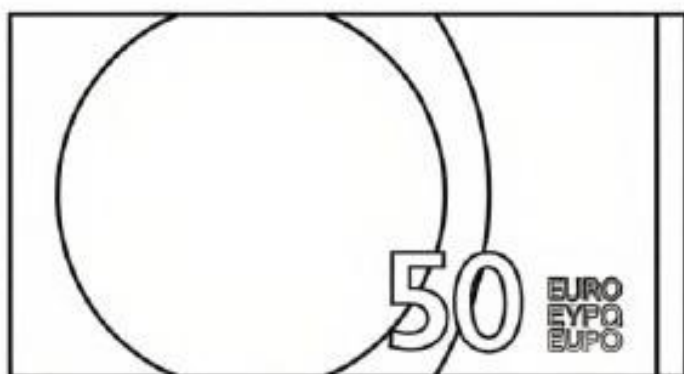
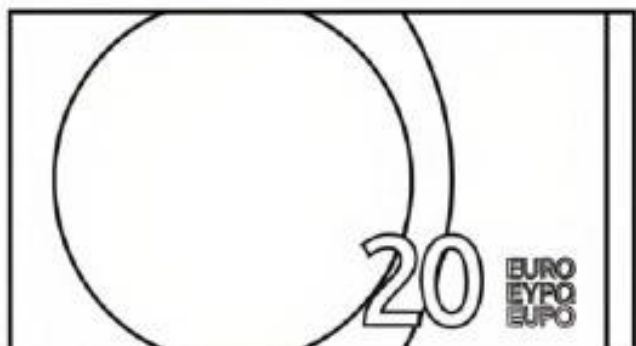
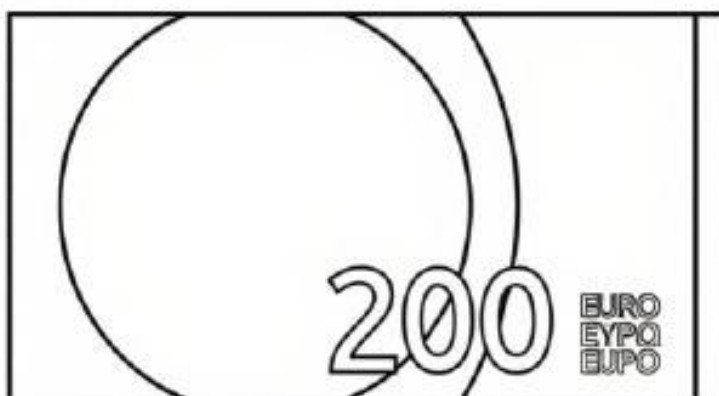
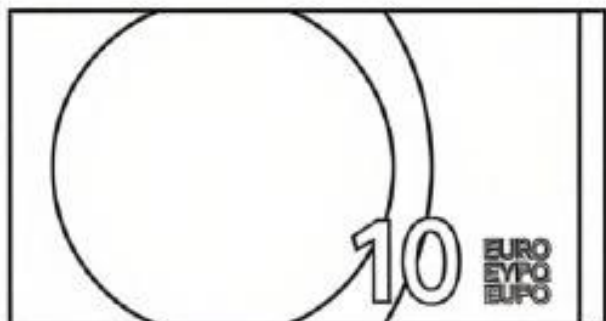
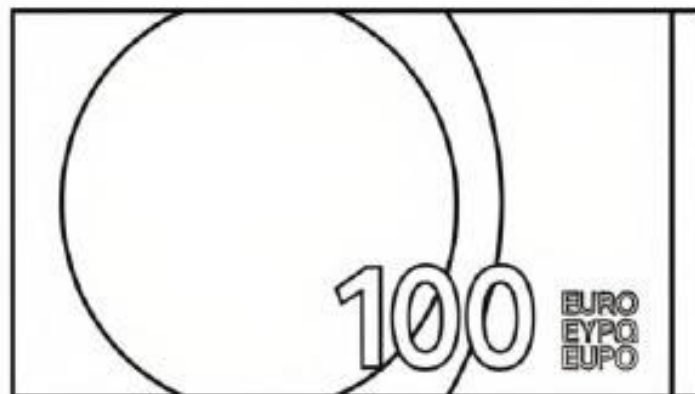
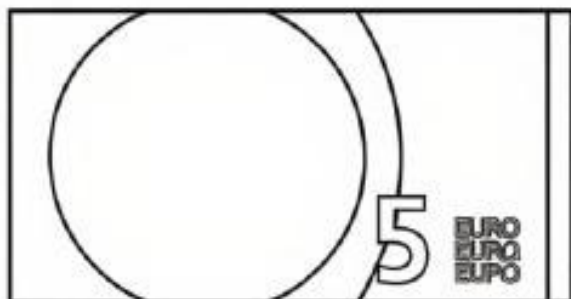
- Livello Base: L'alunno completa il template in modo semplice, inserendo disegni basilari senza un forte legame con il tema europeo.
- Livello Intermedio: Gestisce bene lo spazio grafico del template e inserisce simboli pertinenti ai temi discussi in classe.
- Livello Avanzato: L'alunno realizza una banconota originale e curata nei dettagli grafici, bilanciando elementi artistici e formali (valore, bandiera) in modo eccellente.

2. Consapevolezza Civica

- Livello Base: Riconosce l'Euro come moneta ma fatica a spiegarne il valore simbolico.
- Livello Intermedio: Comprende che la moneta è un simbolo dell'UE e sceglie elementi grafici legati all'identità europea.
- Livello Avanzato: Sa argomentare in modo critico e personale le scelte simboliche fatte, collegandole ai valori di unione, pace o sostenibilità che caratterizzano l'Unione Europea.



DISEGNA L'EURO DEL FUTURO: LA TUA BANCONOTA EUROPEA





OLTRE I CONFINI: CARTOGRAFIA EMOZIONALE E GEOGRAFIE DELLA MOBILITÀ

Scheda dell'attività

- Titolo: Oltre i Confini: Cartografia Emozionale e Geografie della Mobilità
- Ambito: Geografia ed Educazione Civica (Cittadinanza europea, sviluppo sostenibile e coesione territoriale)
- Destinatari: Scuola secondaria di I o II grado
- Durata: 2 ore
- Metodologia: Mappatura collaborativa, geocoding/geospatial thinking, analisi dei flussi

Obiettivi didattici

1. Competenze geografiche: Lettura e interpretazione di carte tematiche, comprensione del concetto di regione funzionale vs regione politica, analisi delle reti di trasporto e di scambio.
2. Educazione civica: Riflessione sulla libertà di circolazione (Accordo di Schengen), superamento del concetto di "confine-barriera" a favore del "confine-cerniera" e valorizzazione delle relazioni transfrontaliere.

Fasi di svolgimento

Fase 1: La Carta Geografica Capovolta

20 minuti - Cambiare prospettiva

Mostra alla classe carte tematiche non convenzionali dell'Europa:

- Carte dei flussi universitari Erasmus o dei treni ad alta velocità.
- Mappe notturne satellitari delle luci urbane.
- Carte anamorfiche (cartogrammi) dove la dimensione degli Stati varia in base a parametri come scambi culturali, popolazione giovanile o reti di ricerca.

Guida una discussione iniziale:

- Che forma ha l'Europa se la guardiamo attraverso le relazioni anziché attraverso i confini di Stato?
- Dove si concentrano i nodi di contatto e quali aree rischiano l'isolamento?

Fase 2: Costruzione dell'Atlante Personale

30 minuti - Lavoro a coppie

Ogni coppia di studenti sceglie due o tre città europee legate a partner di progetti Erasmus dell'istituto o a paesi membri dell'UE.

Utilizzando atlanti o carte tematiche digitali/cartacee, analizzano la distanza geografica e la "distanza funzionale":



1. Vie di collegamento: Come si spostano le persone tra queste città (ferrovie, rotte aeree, corridoi TEN-T)?
2. Paesaggi e rilievi: Quali barriere naturali (catene montuose, mari, fiumi) sono state trasformate nel tempo in elementi di connessione?

Fase 3: Mappatura Collaborativa 'Geografie Connesse'

40 minuti - Produzione cartografica

Su una grande carta muta dell'Europa stesa al centro dell'aula o affissa a parete, le coppie tracciano i propri itinerari e inseriscono elementi di analisi:

- Linee di connessione: Fili o tratti colorati per indicare scambi culturali, rotte di viaggio o progetti comuni.
- Punti di snodo: Simboli grafici per identificare le città come "piazze di incontro" anziché capitali isolate.
- Parole chiave: Inserimento di termini legati ai valori di Schengen (es. continuità, accoglienza, mobilità, cooperazione transfrontaliera).

Fase 4: Presentazione e Debriefing

30 minuti - Condivisione e sintesi

Ogni coppia illustra il proprio contributo sulla mappa collettiva.

Riflessione finale guidata dal docente:

- In che modo la geografia fisica e umana dimostra che l'Europa è un unico continente interconnesso?
- Che differenza c'è tra vivere un confine come un muro o come un luogo di passaggio?

Rubrica di valutazione integrata

1. Competenza geografica e analisi spaziale

- Livello Base: Individua gli elementi geografici essenziali sulla carta solo con il supporto dell'insegnante.
- Livello Intermedio: Legge e interpreta le carte tematiche riconoscendo connessioni tra aspetti fisici e umani.
- Livello Avanzato: Analizza con padronanza i flussi di mobilità e le reti territoriali, stabilendo relazioni complesse tra ambiente e società.

2. Consapevolezza civica e territorialità

- Livello Base: Riconosce la differenza tra Stato e Unione Europea a livello descrittivo.
- Livello Intermedio: Comprende il valore della libertà di circolazione e della cooperazione tra regioni europee.
- Livello Avanzato: Rielabora in modo critico i concetti di confini, cittadinanza europea e coesione territoriale.

3. Elaborazione grafica e lavoro collaborativo

- Livello Base: Riporta dati sulla carta collettiva in modo essenziale.
- Livello Intermedio: Contribuisce con precisione alla stesura della mappa collaborativa rispettando il lavoro altrui.
- Livello Avanzato: Arricchisce la mappa con spunti originali, coordinando l'integrazione dei diversi itinerari con spirito di iniziativa.



EURO-MEMORY: SCOPRIAMO L'UNIONE EUROPEA GIOCANDO

Scheda dell'attività

- Titolo: Euro-Memory: Scopriamo l'Unione Europea Giocando
- Ambiti: Geografia, Educazione Civica (Cittadinanza Europea), Arte e Immagine.
- Destinatari: Scuola primaria (adattabile per le classi dalla prima alla quinta).
- Durata: 2 ore.
- Materiali: Copie stampate del file "memory-game-offline-flags_it.pdf", forbici per bambini, colla da carta, matite colorate o pennarelli.
- Metodologia: Gamification, didattica laboratoriale, apprendimento cooperativo (con eventuale peer-tutoring da parte degli alunni della secondaria).

Obiettivi didattici

1. Competenze geografiche e civiche: Conoscere i 27 Paesi membri dell'Unione Europea, associando la corretta bandiera nazionale. Riconoscere la bandiera dell'Unione Europea (blu con 12 stelle dorate) e comprenderne il significato di unità e perfezione.
2. Competenze trasversali e sociali: Sviluppare la memoria visiva, rispettare i turni e le regole del gioco in gruppo, collaborare in armonia.
3. Competenze fino-motorie e artistiche: Esercitare la precisione nel ritaglio e nella piegatura della carta per costruire in autonomia il proprio materiale ludico.

Fasi di svolgimento

Fase 1: L'Officina delle Bandiere - Costruzione del gioco (60 minuti)

- L'insegnante distribuisce le schede del file "memory-game-offline-flags_it.pdf" stampate. Se stampate in bianco e nero, gli alunni procedono prima a colorare le bandiere seguendo un modello alla LIM. Qui il link per scaricare il file:
<https://drive.google.com/file/d/1FgsotobwvAE-jqHwuHhSvqCWYbFu5dNU/view?usp=sharing>
- Successivamente, muniti di forbici, i bambini ritagliano con cura ogni carta seguendo la linea tratteggiata più esterna.
- Infine, piegano le carte lungo la linea tratteggiata centrale (in modo da avere la bandiera europea da un lato e quella della nazione dall'altro) e incollano i due lati interni per creare tessere resistenti.



Fase 2: Il Torneo di Euro-Memory (30 minuti)

- I bambini vengono divisi a coppie o in piccoli gruppi (4 alunni massimo).
- Si sistemano tutte le carte sul banco con la bandiera dell'UE rivolta verso l'alto.
- A turno, ogni bambino scopre due carte cercando di abbinare le coppie di bandiere nazionali identiche. Chi trova una coppia la tiene e gioca di nuovo. Vince chi ha raccolto più nazioni.

Fase 3: Passaporto delle Curiosità Europee (30 minuti)

- Al termine della partita, ogni bambino o gruppo prende le carte delle nazioni che ha "conquistato" durante il gioco.
- Utilizzando le informazioni presenti alle pagine da 21 a 24 del file "memory-game-offline-flags_it.pdf", l'insegnante guida la scoperta: per ogni bandiera vinta, gli alunni leggono ad alta voce la capitale, la popolazione e le lingue ufficiali parlate in quel Paese (es. Belgio: 11 milioni e mezzo di persone, capitale Bruxelles, lingue olandese, francese e tedesco).

Fase 4: Social Media Reporter (Opzionale per l'Istituto)

- In linea con le iniziative di disseminazione del vostro IC, gli alunni fotografano i "momenti salienti" del torneo o i mazzi di carte realizzati. Un piccolo testo scritto dalla classe racconterà l'entusiasmo della scoperta, pronto per essere pubblicato dal Team Social sui canali della scuola (Facebook/Instagram), celebrando l'impegno dei più piccoli verso l'Europa.

Rubrica di Valutazione Integrata

1. Competenza Civica e Geografica

- Livello Base: Riconosce la bandiera europea e alcune bandiere nazionali principali se guidato.
- Livello Intermedio: Riconosce autonomamente e nomina la maggior parte delle bandiere dei Paesi UE trattati.
- Livello Avanzato: Associa in autonomia bandiere, nomi dei Paesi e ricorda alcune capitali o curiosità apprese durante la lettura finale.

2. Abilità Manuali e Laboratoriali

- Livello Base: Ritaglia e incolla le carte in modo approssimativo, necessitando del supporto del docente.
- Livello Intermedio: Segue le linee guida per ritagliare e piegare le tessere con buona cura.
- Livello Avanzato: Dimostra ottima coordinazione fino-motoria, realizzando carte perfette e resistenti nel pieno rispetto dei tempi.

3. Partecipazione e Rispetto delle Regole (Gamification)

- Livello Base: Partecipa al gioco ma fatica ad attendere il proprio turno o ad accettare la sconfitta.
- Livello Intermedio: Gioca in modo corretto, rispettando i compagni e i materiali.
- Livello Avanzato: Dimostra spirito di squadra (fair play), aiuta i compagni in difficoltà e coordina il proprio gruppo durante la fase ludica.



EURO-DETECTIVE: ALLA SCOPERTA DELLA MAPPA EUROPEA

Scheda dell'attività

- Ambiti: Geografia, Educazione Civica (Cittadinanza europea).
- Destinatari: Classi quinte della scuola primaria o prime della scuola secondaria di I grado.
- Durata: 1 ora.
- Materiali: Una copia stampata della carta politica muta per ogni squadra, la mappa "gli stati membri dell'unione europea" proiettata alla LIM, pennarelli o matite colorate.
- Metodologia: Gamification, Cooperative Learning.

Fase 1: Il Briefing dell'Agenzia Europea (15 minuti)

L'insegnante divide la classe in squadre investigative da 4 alunni e proietta sulla LIM la mappa a colori. L'insegnante spiega le regole d'ingaggio: verranno letti degli indizi geografici e visivi. L'insegnante specifica ogni volta il numero dell'indizio. Le squadre dovranno consultare la mappa proiettata, che mostra i Paesi, le loro capitali, i mari confinanti e le bandiere nazionali.

Fase 2: La Risoluzione degli Enigmi (45 minuti)

Ogni squadra riceve la mappa vuota. Per ogni enigma letto dall'insegnante, la squadra deve individuare il Paese corretto, scrivere il nome del Paese e il numero dell'indizio corrispondente sulla propria mappa muta. Vince la squadra che associa correttamente il maggior numero di Stati agli indizi dell'insegnante.

Gli indizi sui 27 Stati Membri dell'Unione Europea:

1. Confina a nord con la Germania e a sud con l'Italia; la sua capitale è Vienna (Austria).
2. È lo Stato dove ha sede il Consiglio dell'Unione europea, la sua capitale è Bruxelles e confina a sud con la Francia (Belgio).
3. Si affaccia a est sul Mar Nero, la sua capitale è Sofia e confina a sud con la Grecia (Bulgaria).
4. È un'isola situata nel Mar Mediterraneo, la sua capitale è Nicosia e la sua bandiera ha il contorno dell'isola stessa disegnato sopra (Cipro).
5. Ha una forma a "mezzaluna" che si affaccia sul Mar Adriatico, confina a est con la Serbia e la sua capitale è Zagabria (Croazia).
6. È una penisola che punta verso il Mare di Norvegia, la sua capitale è Copenaghen e confina a terra solo con la Germania (Danimarca).
7. È il più a nord dei tre Paesi Baltici, la sua capitale è Tallinn e si affaccia sul Golfo di Finlandia (Estonia).
8. Confina a ovest con la Svezia, la sua capitale è Helsinki e ha una bandiera bianca con una croce blu (Finlandia).



9. Si affaccia sia sull'Oceano Atlantico che sul Mar Mediterraneo, la sua capitale è Parigi e confina a sud-ovest con la Spagna (Francia).
10. È un grande Paese al centro dell'Europa, la sua capitale è Berlino e confina a nord con la Danimarca (Germania).
11. È formata da una penisola e moltissime isole nel Mar Ionio e Mar Egeo, la sua capitale è Atene (Grecia).
12. È un'isola situata a ovest, bagnata dall'Oceano Atlantico e dal Mar Celtico, e la sua capitale è Dublino (Irlanda).
13. Ha la forma inconfondibile di uno stivale, si allunga nel Mar Mediterraneo e la sua capitale è Roma (Italia).
14. È il Paese baltico centrale, la sua capitale è Riga e confina a nord con l'Estonia e a sud con la Lituania (Lettonia).
15. È il più a sud dei tre Paesi Baltici, la sua capitale è Vilnius e la sua bandiera è formata da tre strisce orizzontali gialla, verde e rossa (Lituania).
16. È un piccolissimo Stato senza sbocco sul mare, incastrato esattamente tra Belgio, Francia e Germania (Lussemburgo).
17. È una piccolissima isola a sud dell'Italia, nel Mar Mediterraneo, e la sua capitale è La Valletta (Malta).
18. Si affacciano sul Mare del Nord, confinano a sud con il Belgio e la loro capitale è Amsterdam (Paesi Bassi).
19. Si affaccia sul Mar Baltico a nord, la sua capitale è Varsavia e confina a ovest con la Germania (Polonia).
20. È il Paese più a ovest della mappa, si affaccia interamente sull'Oceano Atlantico e la sua capitale è Lisbona (Portogallo).
21. Si trova al centro dell'Europa senza sbocchi sul mare, la sua capitale è Praga e confina a ovest con la Germania e a est con la Slovacchia (Repubblica Ceca).
22. La sua capitale è Bucarest, si affaccia a est sul Mar Nero e confina a sud con la Bulgaria (Romania).
23. La sua capitale è Bratislava, confina a ovest con l'Austria e a sud con l'Ungheria (Slovacchia).
24. Confina a ovest con l'Italia, ha un piccolissimo sbocco sul Mar Adriatico e la sua capitale è Lubiana (Slovenia).
25. Occupa gran parte della penisola a sud-ovest dell'Europa, la sua capitale è Madrid e le Isole Canarie fanno parte del suo territorio (Spagna).
26. È situata a ovest del Mar Baltico e del Golfo di Botnia, la sua capitale è Stoccolma e la sua bandiera è blu con una croce gialla (Svezia).
27. La sua capitale è Budapest, non ha sbocchi sul mare e confina a ovest con l'Austria e a est con la Romania (Ungheria).







DAI CONFLITTI ALL'UNIONE: LE PIETRE MILIARI DELLA PACE EUROPEA

Scheda dell'attività

- Titolo: Dai Conflitti all'Unione: Le Pietre Miliari della Pace Europea
- Ambito: Storia ed Educazione Civica (Cittadinanza europea e memoria storica)
- Destinatari: Scuola secondaria di I o II grado
- Durata: 2 ore
- Metodologia: Laboratorio sulle fonti storiche, visual storytelling, linea del tempo cooperativa

Obiettivi didattici

1. Competenze storiche: Analisi e contestualizzazione di fonti primarie e secondarie (discorsi politici, trattati, manifesti d'epoca), comprensione delle cause e delle conseguenze del processo di integrazione europea nel secondo dopoguerra.
2. Educazione civica: Riconoscimento del valore della pace e della cooperazione internazionale come conquista storica, comprensione delle tappe fondative della democrazia europea (Dichiarazione Schuman, Trattati di Roma, Accordo di Schengen, Trattato di Maastricht).

Fasi di svolgimento

Fase 1: Il Contesto del Dopoguerra

20 minuti - Il punto di partenza storico

Mostra alla classe due immagini storiche a contrasto:

- L'Europa in macerie nel 1945 al termine della Seconda Guerra Mondiale.
- La firma della Dichiarazione Schuman (9 maggio 1950) o dei Trattati di Roma (1957).

Proponi una breve riflessione guidata:

- Come hanno fatto Paesi scontratisi per secoli in guerre devastanti a scegliere la via dell'integrazione?
- Qual era l'idea chiave di Robert Schuman e Jean Monnet per evitare nuovi conflitti (mettere in comune le risorse strategiche come carbone e acciaio)?

Fase 2: Laboratorio sulle Fonti e sui Padri Fondatori

35 minuti - Analisi in piccoli gruppi

Dividi la classe in gruppi da 4 studenti. Assegna a ciascun gruppo un documento storico chiave o la figura di un Padre/Madre fondatrice dell'Europa (es. Konrad Adenauer, Alcide De Gasperi, Robert Schuman, Altiero Spinelli e il Manifesto di Ventotene, Ursula Hirschmann, Simone Veil).

Ogni gruppo analizza la fonte assegnata rispondendo a un set di domande guida:

1. Contesto: In quale anno è stato prodotto il documento e quale problema storico voleva risolvere?
2. Concetto chiave: Quale valore fondamentale propone (es. superamento dei nazionalismi, cooperazione economica, diritti umani)?
3. Attualità: In che modo quella scelta influenza la nostra vita quotidiana di cittadini europei oggi?



Fase 3: La Linea del Tempo della Memoria e del Futuro

35 minuti - Costruzione visiva

Su un cartellone a parete o uno spazio digitale condiviso, la classe mappa la linea del tempo del processo d'integrazione.

Ogni gruppo colloca la propria tappa storica inserendo:

- L'evento e la data chiave.
- Un'immagine o un simbolo rappresentativo.
- Una frase sintetica che spieghi il passaggio da una situazione di divisione a una di unione (es. 1951: Dal conflitto per le risorse alla CECA).

Fase 4: Il Testamento Formativo e Discussione

30 minuti - Confronto e de-briefing

La classe analizza la linea del tempo completata.

Discussione finale coordinata dal docente:

- Perché la pace in Europa non è un fatto scontato ma una costruzione quotidiana?
- Quali sono le nuove sfide storiche che l'Unione Europea deve affrontare oggi rispetto ai decenni del dopoguerra?

Rubrica di valutazione integrata

1. Competenza storica e analisi delle fonti

- Livello Base: Individua le informazioni esplicite nel documento storico solo con l'aiuto del docente.
- Livello Intermedio: Contestualizza correttamente la fonte storica e ne sintetizza i punti principali.
- Livello Avanzato: Analizza le fonti con acume critico, stabilendo collegamenti storici complessi tra cause, eventi e conseguenze.

2. Consapevolezza civica e memoria storica

- Livello Base: Comprende in modo generale che l'Unione Europea è nata per mantenere la pace.
- Livello Intermedio: Spiega con chiarezza le tappe del processo di integrazione e il valore dei diritti di cittadinanza.
- Livello Avanzato: Rielabora criticamente il concetto di identità storica europea, raccordando il passato alle sfide del presente.

3. Lavoro collaborativo e rielaborazione

- Livello Base: Riporta le informazioni sulla linea del tempo in modo essenziale.
- Livello Intermedio: Collabora efficacemente alla stesura della scheda di gruppo e alla realizzazione visiva della tappa storica.
- Livello Avanzato: Argomenta le proprie idee con proprietà di linguaggio, arricchendo la discussione collettiva con spunti originali.



PIXEL, RETI E DIRITTI: LA TECNOLOGIA SOSTENIBILE ED ETICA IN EUROPA

Scheda dell'attività

- Titolo: Pixel, Reti e Diritti: La Tecnologia Sostenibile ed Etica in Europa
- Ambito: Tecnologia ed Educazione Civica (Cittadinanza digitale e sostenibilità ambientale)
- Destinatari: Scuola secondaria di I o II grado
- Durata: 2 ore
- Metodologia: Reverse engineering concettuale, analisi di impatto ciclo di vita (LCA), laboratorio di design etico

Obiettivi didattici

1. Competenze tecnologiche: Comprensione dell'architettura hardware/software delle reti digitali, analisi dell'impronta carbonica dell'IT e dei processi di riciclo dei RAEE (Rifiuti di Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche).
2. Educazione civica: Consapevolezza dei diritti digitali dei cittadini europei (privacy, sicurezza dei dati, regolamentazione dell'Intelligenza Artificiale) e promozione del consumo tecnologico responsabile.

Fasi di svolgimento

Fase 1: Anatomia Digitale dell'Europa

20 minuti - Il costo invisibile dei dati

Mostra alla classe una mappa fisica e concettuale dei Data Center e dei cavi sottomarini che collegano l'Europa al resto del mondo.

Poni alcune domande stimolo:

- Cosa succede fisicamente quando inviamo un messaggio o usiamo un'app da un Paese Erasmus all'altro?
- Quanta energia consuma il cloud europeo e come viene prodotta?
- Cosa definisce la "Sovranità Digitale" dell'Unione Europea rispetto ad altre potenze mondiali?

Fase 2: Il ciclo di vita dei dispositivi (RAEE e Diritto alla Riparazione)

35 minuti - Analisi in piccoli gruppi

Dividi la classe in gruppi da 4 studenti. Distribuisci schede di analisi tecnologica incentrate sul ciclo di vita di uno smartphone o di un computer.

I gruppi analizzano:

1. Materie prime: Provenienza delle risorse critiche (litio, cobalto, terre rare).
2. Impatto della rete: Consumo energetico di server e infrastrutture durante l'uso quotidiano.
3. Normativa UE: Come la direttiva europea sul "Diritto alla Riparazione" e l'introduzione del caricatore unico USB-C riducono i rifiuti tecnologici in tutto il continente.



Fase 3: Laboratorio 'Green & Ethical App'

35 minuti - Progettazione partecipata

Ogni gruppo deve progettare il mockup cartaceo o concettuale di un'applicazione o di un servizio digitale pensato per gli studenti Erasmus, applicando i principi del "Privacy by Design" e dell'ecodesign digitale.

Requisiti della scheda di progetto:

- Efficienza energetica: Soluzioni per ridurre il consumo di dati (es. modalità scura di default, no auto-play dei video).
- Tutela dei dati: Rispetto del GDPR europeo (raccolta dei soli dati essenziali).
- Inclusività: Accessibilità per utenti con disabilità o con diverse competenze linguistiche.

Fase 4: Pitch tecnologico e Discussione

30 minuti - Esposizione e confronto

Ogni gruppo presenta il proprio progetto di tecnologia etica.

Riflessione finale guidata dal docente:

- In che modo le leggi europee sulla tecnologia proteggono gli utenti meglio rispetto ad altre parti del mondo?
- Qual è il ruolo di ciascuno di noi nel ridurre l'impatto ambientale del nostro "consumo digitale"?

Rubrica di valutazione integrata

1. Competenza tecnologica e analisi dei sistemi

- Livello Base: Riconosce i componenti essenziali di un sistema digitale solo su guida del docente.
- Livello Intermedio: Comprende il ciclo di vita dei dispositivi e l'impatto energetico delle reti di trasmissione.
- Livello Avanzato: Analizza con precisione le architetture tecnologiche e propone soluzioni di ecodesign e riduzione dell'impronta carbonica.

2. Consapevolezza civica e cittadinanza digitale

- Livello Base: Identifica le regole base per l'uso sicuro dei dispositivi.
- Livello Intermedio: Spiega il valore delle tutele europee sui dati personali, sulla privacy e sulla sostenibilità dei RAEE.
- Livello Avanzato: Rielabora in modo critico le politiche digitali dell'Unione Europea (AI Act, GDPR) raccordandole all'etica della tecnologia.

3. Progettazione e lavoro di gruppo

- Livello Base: Collabora alla realizzazione della scheda di progetto se indirizzato dai compagni.
- Livello Intermedio: Partecipa attivamente all'ideazione del prototipo rispettando i vincoli etici e ambientali.
- Livello Avanzato: Promuove idee innovative, coordinando la presentazione del progetto con chiarezza e proprietà di linguaggio.



EUROPEAN UNION



IC Copparo



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Erasmus+

Enriching lives, opening minds.

ERASMUS DAYS
10th
edition
ERASMUS DAYS

ERASMUS+
DAYS | 12 > 17
of October
2026