



Centro di
Documentazione Europea
Punto Europa Forlì



Kit didattico **Are EU Learning?**

Per insegnanti delle scuole di ogni ordine e grado



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Indice

Introduzione.....	3
A. Attività di warm up.....	8
Indovina lo stato	8
B. Attività di consolidamento	10
Caccia al tesoro	10
L'UE in immagini	11
Chi fa cosa?.....	13
AGREE & DISAGREE	16
C. Attività di verifica	18
Cruciverba	18
Le parole dell'Europa	19
Europoly	21
D. Simulazione	24
Come l'UE prende una decisione?	24

Introduzione

Ogni giorno sperimentiamo il fascino ma anche le difficoltà di insegnare la storia del processo di integrazione europea e il funzionamento delle istituzioni comunitarie. Il fascino è dato dalla straordinaria trasversalità di una disciplina accademicamente molto giovane e che in Italia non ha ancora ottenuto – almeno dal punto di vista dell’organizzazione universitaria – il riconoscimento di una connotazione propria. La sua trasversalità è data dalle differenti discipline e approcci metodologici che convergono nell’insegnamento: storia, geografia, diritto, filosofia sono materie ben più antiche e che mettono in luce gli sviluppi che hanno permesso ai paesi del nostro continente di convivere pacificamente ed anzi di dar vita ad un’organizzazione unica nel suo genere, perché non ha precedenti. In virtù proprio della sua natura ibrida, l’insegnamento dell’Unione europea può trovare giovamento all’interno delle scuole italiane, dall’organizzazione dei corsi e delle lezioni di educazione civica, che per natura formativa, didattica e giuridica è stata riconosciuta come insegnamento trasversale. Il fascino di questa materia è però, se possibile, direttamente proporzionale alla sua difficoltà; legata a strumenti didattici spesso inadatti rispetto all’ambiente-classe con cui gli insegnanti sono chiamati a confrontarsi quotidianamente; al piano curricolare spesso frammentato da iniziative, eventi, attività o progetti che possono drenare risorse preziose per il completamento degli obiettivi didattici minimi; in ultimo, non certo per importanza, per il dilemma su cui da Aristotele in poi il mondo dell’educazione e dell’insegnamento è chiamato a pronunciarsi: quale approccio dovrebbe valorizzare la Scuola, quello del “Sapere” o “del Sapere agire”?

Che tradotto nell'insegnamento di educazione civica significa più prosaicamente valutare quali debbano essere gli obiettivi desiderabili e da perseguire: limitarsi all'insegnamento della disciplina, trasmettendo – o potremmo dire tramandando – dei contenuti, di generazione in generazione di studenti e studentesse, oppure se occorra anche spingersi nell'ambito della formazione della persona all'interno di un contesto sociale, per renderla quindi consapevole del suo essere cittadino oltreché individuo.

Su queste piste di riflessione, certamente meglio navigate in altri ambiti o contesti, nasce l'interesse del Punto Europa di Forlì a fornire il suo contributo nell'insegnamento del processo di integrazione europea, prima da Europe Direct della Commissione europea e oggi come Centro di Informazione e Documentazione e Centro di eccellenza Jean Monnet per gli studi europei, attivo nel Campus di Forlì dell'Università di Bologna. Il nostro comitato scientifico è composto da docenti universitari di diversi ambiti di ricerca, motivati dall'interesse comune di approfondire in modo interdisciplinare (e transazionale) lo studio del processo di integrazione europea, la storia della sua origine politica, il suo impatto sui livelli di benessere della società, le sue implicazioni con la storia e la tradizione dei diritti nazionali e sul funzionamento delle nostre istituzioni democratiche. Lo studio del “dodecaedro Europa”, dodici come le stelle dorate su sfondo blu della bandiera europea, ma che in realtà indica la complessa sfaccettatura del fenomeno, non può però essere limitato alle aule universitarie, per la formazione della classe dirigente di domani. Infatti, se le premesse sono quelle della cittadinanza attiva, occorre proprio a partire dall'università avviare una profonda riflessione sugli

attributi della conoscenza e del Sapere, e della sua funzione primaria di rendere l'essere umano "libero", ovvero in condizione di sapere effettuare una scelta informata delle ragioni di opportunità, effetti, conseguenze e risultati. Per questo, l'università non può abdicare al suo ruolo sociale di cinghia di trasmissione tra l'eredità della conoscenza e le nuove generazioni che compongono la società civile, caratterizzandola ed anzi impegnandola, come nel momento più alto delle elezioni, ad assumere una direzione (invece che un'altra). Per questa ragione, da vent'anni il Punto Europa ha inteso rivolgere la sua attenzione e i suoi sforzi in quegli ambienti dove il percorso di strutturazione dell'opinione pubblica ha luogo, ovvero le scuole, per supportare l'insegnamento del processo di integrazione europea, attraverso seminari, conferenze, materiale didattico ma anche lezioni preparate e realizzate dalle studentesse e dagli studenti del corso di Laurea magistrale di Scienze internazionali e diplomatiche, opportunamente formati per intervenire nelle classi da European Union Junior Expert.

Vent'anni di attività nei territori, in particolare in quello così ricco e generoso dell'Emilia Romagna, ci hanno permesso di sviluppare una metodologia propria, incentrata sullo scambio di esperienze, sulla trasmissione delle conoscenze e sui linguaggi dell'educazione partecipativa e dell'animazione territoriale. Infatti, agli strumenti tradizionali – come le presentazioni multimediali – nel tempo sono state affiancate anche altre tecniche, capaci di sviluppare un'autentica relazione di empatia, in un ambiente di apprendimento sereno e sicuro, basato sull'assenza del giudizio, dove ciascun contributo possa essere valorizzato. Gli stessi effetti sono stati poi ottenuti

durante l'organizzazione delle Feste dell'Europa (il 9 maggio), un appuntamento ormai fisso – onorato anche durante la pandemia – di riflessione e divertimento, attività laboratoriali e giochi.

Durante il suo settennato, seppure molto interessato alle questioni di politica estera ed internazionale, il Presidente della Repubblica Pertini ha dedicato solo tre discorsi al progetto europeo, ciascuno però iscritto tra i più profondi e passionali del Capo dello Stato. In uno di questi, davanti al Consiglio d'Europa, citando Massimo D'Azeglio il Presidente convintamente dichiarò che: «Abbiamo fatto l'Europa dobbiamo fare gli Europei», consapevole della necessità di formare politicamente i cittadini, per la creazione di una coscienza pubblica sui temi europei. Questa è la sfida che abbiamo davanti, scuole, università, società civile.

Questo manuale si inserisce nella tradizione del Punto Europa di voler fornire materiale alle scuole, gratuito, liberamente consultabile e sviluppato direttamente a partire dalle attività svolte sul campo. In questa edizione, si intendono raccogliere e riorganizzare alcune delle attività che più hanno meritato interesse ed attenzione, tanto che il progetto di formazione nelle scuole del Punto Europa è stato già riconosciuto “best practice” dalla Commissione europea. Per rispondere ai quesiti posti e brevemente richiamati in questa introduzione, suggeriamo di fare proprie e di utilizzare queste tecniche, senza per questo diventarne subalterni, ma con l'intento di rendere vivi e far toccare con mano la storia e il processo di integrazione europeo alle migliaia di studentesse e studenti che quotidianamente incontrerete.

La sua realizzazione è stata resa possibile dal contributo degli EU Junior Expert e soprattutto dall’Azione Jean Monnet del Programma Erasmus + dell’Unione europea, senza il quale non sarebbe stato materialmente possibile procedere alla sua edizione.

Per praticità, la raccolta delle attività è stata suddivisa in quattro sezioni: A. Attività di warm up; B. Attività di consolidamento; C. Attività di verifica; D. Simulazione, ciascuna afferente alle differenti fasi dell’apprendimento.

Con l’auspicio che questo manualetto possa incoraggiare sempre più insegnanti a promuovere lo studio del processo di integrazione europea, la responsabilità di quanto prodotto è del Punto Europa di Forlì, che resta a disposizione per richieste di chiarimento, approfondimento o per valutazione di casi e consulenze.

A. Attività di warm up

Indovina lo stato

FINALITÀ: Avviare lo studio del processo di integrazione europea, attraverso un'attività di warm up consistente nella scoperta dei 27 stati membri, delle loro tradizioni e della loro cultura.

DURATA: 30 minuti.

SPAZIO NECESSARIO: Chiuso, di piccole dimensioni (aula)

OCCORRENTE: Sagome di carta degli stati europei, dei prodotti tipici ed etichette di carta con i loro nomi, le lingue parlate, le bandiere nazionali, i simboli dell'euro (n. 19) e di ogni altra informazione che si vorrà utilizzare durante l'attività.

ISTRUZIONI:

Organizzati individualmente, in coppie o in piccoli gruppi, ciascun partecipante riceverà le sagome di carta degli stati membri, così come le etichette e le indicazioni riguardanti le informazioni sui paesi europei. Obiettivo dell'attività è associare ad ogni sagoma tutte le informazioni che si vorranno approfondire nel corso della lezione, come il nome dello stato membro, la sua bandiera, la lingua parlata, il cibo o prodotto tipico, se il Paese abbia o meno adottato l'euro ecc. Al termine dell'attività sarà premiato chi avrà collezionato il maggior numero di abbinamenti corretti.

EVENTUALI VARIANTI: Potrebbe essere fornita una cartina completa dell'UE, al di sopra della quale incollare le diverse sagome; inoltre, si potrebbe chiedere ai partecipanti di provare a indicare anche la capitale di ciascuno stato, scrivendola con la penna direttamente sulla sagoma.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: L'attività è pensata per avviare la spiegazione del processo di integrazione europea, non per valutare le conoscenze acquisite. Pertanto, occorrerà accertarsi che i partecipanti siano consapevoli che non riceveranno un voto o altra forma di valutazione, quanto di provare a fare affidamento su conoscenze pregresse e soprattutto percezioni o convinzioni personali.

CONDIVISIONE FINALE: Al termine dell'attività, invitare i partecipanti a riflettere sulla profonda eterogeneità degli stati membri, che hanno deciso di mettere da parte le loro differenze per un progetto politico in cui riconoscersi, l'Unione europea, il cui motto è "Unita nella diversità". Inoltre, potrebbe risultare di interesse raccontare aneddoti su cultura popolare e tradizioni degli stati membri, a fronte di alcuni luoghi comuni che potrebbero influenzare la conduzione dell'attività (ad esempio, qual è l'origine della baguette, se scelta come prodotto tipico della tradizione culinaria francese).

B. Attività di consolidamento

Caccia al tesoro

FINALITÀ: Stimolare gli studenti ad approfondire in che modo l'UE è intervenuta nei territori, attraverso ad esempio i finanziamenti della politica di coesione, per la realizzazione o ristrutturazione di grandi opere o infrastrutture.

DURATA: attività da svolgere su più giornate, con una presentazione finale aperta al pubblico.

SPAZIO NECESSARIO: la città e un'aula attrezzata per la presentazione finale aperta al pubblico;

OCCORRENTE:

- Telefoni cellulari ed autorizzazione per il loro utilizzo;
- Scheda con le istruzioni per le foto da realizzare.

ISTRUZIONI:

Tramite il sito internet <https://www.what-europe-does-for-me.eu/it/home> è possibile conoscere i principali interventi di cui l'UE è (o è stata) responsabile, da livello nazionale fino a quello locale. In che modo l'UE è intervenuta anche nel nostro territorio? Lo scopo della caccia al tesoro è scoprire e fotografare i principali interventi finanziati dall'UE, per creare una mappa che racconti e spieghi come l'azione comunitaria abbia migliorato il nostro territorio. Sono infatti molte le targhe con impresso l'emblema dell'Europa e i codici dei finanziamenti; ma quelle targhe rappresentano delle storie, di ricerca, studio e presenza nei territori, nonché di solidarietà tra

stati membri. Al termine della ricognizione, la mappa potrà essere presentata alla città, alla presenza delle autorità civili locali e di alcuni rappresentanti del Parlamento europeo e della Commissione europea in Italia.

EVENTUALI VARIANTI: La mappatura può essere realizzata tramite le cartine della città oppure mediante Google maps, così da stimolare gli studenti anche all'utilizzo dei nuovi strumenti di lavoro. Inoltre, il racconto dei luoghi potrebbe diventare una piccola pubblicazione, oppure un insieme di podcast da pubblicare sui siti internet del Comune e della scuola, come audiodescrizione degli interventi realizzati.

CONDIVISIONE FINALE: L'attività invita gli studenti ad approfondire la conoscenza del loro territorio, attraverso la riscoperta di luoghi anche ordinari e che quotidianamente sono vissuti. Spesso l'UE è percepita come distante, le sue istituzioni lontane dai bisogni dei cittadini. Eppure, le aule dei nostri auditorium, i laboratori delle nostre scuole, grandi opere e infrastrutture spesso sono state finanziate tramite l'Unione europea, senza che le comunità scolastiche o cittadine ne siano pienamente consapevoli.

L'UE in immagini

FINALITÀ: Attraverso il linguaggio creativo delle immagini, promuovere la conoscenza dell'UE, ovvero dei principali momenti o avvenimenti che ne hanno caratterizzato lo sviluppo.

DURATA: 30 minuti.

SPAZIO NECESSARIO: Aperto/chiuso, di piccole dimensioni.

OCCORRENTE:

- Fogli;
- Penne;
- Carte con le istruzioni.

ISTRUZIONI:

Obbiettivo dell'attività è indovinare una parola o frase segreta, che un giocatore dovrà suggerire ai propri compagni, disegnando su un foglio di carta o mimando.

I partecipanti sono suddivisi in due squadre, che giocheranno due partite in parallelo. La prima squadra che avrà terminato, ovvero la prima dove tutti i componenti avranno almeno una volta provato a far indovinare la loro parola, vince la tappa. Ad ogni turno, un partecipante disegna la parola proposta dall'educatore, mentre la restante parte della squadra dovrà cercare di indovinarla.

Di seguito si propongono alcune piste:

- i. Disegna la Comunità Europea del carbone e dell'Acciaio
- ii. Disegna la libertà di circolazione
- iii. Disegna la caduta del muro di Berlino
- iv. Disegna la Francia
- v. Disegna la Brexit

EVENTUALI VARIANTI: La stessa attività può essere proposta come dinamica di mimo. L'educatore potrà fornire immagini e foto d'archivio, che rappresentano alcuni dei momenti che più hanno segnato il processo di integrazione, chiedendo ad una

squadra di mimare la scena e all'altra di riconoscere la situazione rappresentata. Vincerà la squadra che al termine del tempo assegnato dall'educatore avrà indovinato più immagini.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: Sia che si proponga l'attività nella sua proposta originale, che la sua variante, è importante che l'educatore preveda alcune forme di aiuto o suggerimento, per evitare situazioni di stallo o per intervenire laddove i giocatori riscontrassero delle difficoltà. Si potrebbe quindi valutare di fornire suggerimenti sulla data, luogo o soggetti raffigurati, a fronte del superamento di una prova.

CONDIVISIONE FINALE: Al termine dell'attività i partecipanti avranno potuto immedesimarsi direttamente o indirettamente con alcuni personaggi che hanno letteralmente scritto la storia dell'Unione europea. Per questa ragione, sarà importante soffermarsi sul contesto di riferimento, offrendo quegli elementi utili per una corretta collocazione e comprensione della situazione proposta, all'interno del gruppo classe al termine delle attività o mantenendo la suddivisione in squadre lì dove gli spazi e il numero di educatori coinvolti dovessero permetterlo.

Chi fa cosa?

FINALITÀ: Fare sedimentare le conoscenze sulle istituzioni e le loro competenze, data la complessità degli argomenti, stimolando la cooperazione all'interno della classe e favorendo così una maggiore coesione.

DURATA: 30 minuti

SPAZIO NECESSARIO: Chiuso, di piccole dimensioni (aula).

OCCORRENTE:

- Cartelletta con regolamento e domande;
- Pennarelli di tre colori differenti.

ISTRUZIONI:

È un gioco basato sulla cooperazione: la classe deve raggiungere il punteggio più alto possibile (massimo 10/10). La classe è suddivisa in tre gruppi (Parlamento, Consiglio, Commissione). Per fare punto ogni gruppo dovrà alzarsi quando la risposta alla domanda riguarda la propria istituzione.

Esempio: Quale istituzione è eletta direttamente dai cittadini?
Risposta: il Parlamento europeo.

I membri di ciascun gruppo potranno confrontarsi tra loro, per valutare la risposta, che potrà essere ritenuta valida solo se tutto il gruppo l'avrà fornita (alzandosi da posto oppure restando seduti).

Domande:

1. Quale istituzione è eletta dai cittadini? *Il Parlamento europeo;*
2. Quale istituzione rappresenta l'Unione europea? *La Commissione europea;*
3. Quale istituzione è espressione dei Paesi membri? *Il Consiglio dell'Unione europea;*
4. Quale istituzione avvia l'azione legislativa? *La Commissione europea;*
5. Quale istituzione ha 705 membri? *Il Parlamento europeo;*

6. Quale istituzione non ha una presidenza fissa? *Il Consiglio dell'Unione europea;*
7. Chi modifica e approva le proposte della Commissione europea? *Il Consiglio dell'Unione europea e il Parlamento europeo.*

EVENTUALI VARIANTI: I partecipanti possono partecipare singolarmente all'attività, fornendo la propria risposta tramite diversi pennarelli colorati, uno per ogni opzione di risposta. Alzando il pennarello, come se fosse la paletta di un giudice, forniranno una rapida panoramica all'educatore sul grado di comprensione degli argomenti trattati. Un'ulteriore variante dell'attività consiste nella creazione di due gruppi, Stati membri e Unione europea. Le domande riguarderanno le tre tipologie di competenze dell'UE: esclusiva (si alzerà soltanto il gruppo UE), concorrente (si alzeranno entrambi i gruppi) e di sostegno (si alzerà solo il gruppo degli stati membri).

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: Nella spiegazione deve essere chiara la natura cooperativa del gioco per stimolare la riuscita del gioco.

CONDIVISIONE FINALE: Durante la condivisione finale, l'educatore avrà la possibilità di affrontare ed eventualmente chiarire dubbi o perplessità che sono emerse nel corso dell'attività.

AGREE & DISAGREE

FINALITÀ: Stimolare il pensiero critico dei giovani confrontandosi in merito a tematiche di attualità e/o storiche. Inoltre, far comprendere che vi possono essere diversi punti di vista circa una determinata tematica.

DURATA: 15 minuti a domanda.

SPAZIO NECESSARIO: Preferibilmente all'aperto, ma comunque uno spazio che permetta alle persone di muoversi liberamente. Quindi, se al chiuso, non devono esserci ostacoli (banchi, cattedre, sedie ecc.) all'interno della stanza.

OCCORRENTE:

- Una corda che delimita il campo;
- due cartelloni con scritto “agree” e “disagree” posti agli estremi del campo.

ISTRUZIONI:

L'attività consiste nel creare un dibattito attivo tra i giovani in merito a tematiche riguardanti l'Unione europea. Si divide lo spazio dell'attività in due campi: uno il campo “agree” e l'altro “disagree”. Dopo aver esposto i quesiti ai partecipanti, dovranno porsi da uno o l'altra parte del campo in base alle loro opinioni o convinzioni sull'argomento. Anche la distanza tra il singolo partecipante e il cartellone è significativa, poiché rappresenta il grado di accordo/disaccordo. In seguito, ha inizio il dibattito: i partecipanti dovranno confrontarsi. Durante il dibattito è permesso muoversi all'interno dell'area stabilita, se dovesse cambiare la percezione personale sull'argomento.

Esempio:

Titolo: l'energia nucleare è una fonte alternativa e sostenibile?

INTRODUZIONE: In ambito europeo l'energia nucleare è sfruttata in maniera più o meno ampia da alcuni Paesi, mentre in altri è ancora ostacolata. In Francia, Paesi Bassi e Bulgaria è una delle fonti primarie, mentre in Germania o Belgio discutono su come dismettere le centrali attive.

Ipotesi di posizioni che possono nascere durante il dibattito:

Agree: Le centrali nucleari sono più sostenibili di quelle tradizionali a carbone, perché non emettono biossido di carbonio e producono sostanze incomparabilmente meno tossiche che, comunque, non sono smaltite in atmosfera e quindi non respiriamo.

Disagree: Esistono alternative migliori che non producono rifiuti radioattivi e non richiedono un numero così elevato di investimenti per un'unica sede.

EVENTUALI VARIANTI: Suddividere in ulteriori sottocampi con delle corde per specificare molto-abbastanza-poco d'accordo/in disaccordo.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: Gli educatori incaricati allo svolgimento dell'attività offriranno una breve introduzione sull'argomento, permettendo a tutti gli studenti presenti di comprendere la tematica e formulare così delle opinioni personali. Gli educatori non dovranno far trasparire i loro punti di vista: questo permetterà a tutti i presenti di riflettere in maniera libera e priva di condizionamenti, attraverso quindi un

ragionamento individuale o tramite il confronto tra pari. Se durante le attività uno dei due campi (Agree o Disagree) dovesse restare sguarnito, gli educatori potrebbero scegliere di posizionarsi all'opposto dell'opinione prevalente degli studenti, per ampliare e approfondire la discussione.

CONDIVISIONE FINALE: A fine attività si possono fare delle sessioni di debriefing per favorire il racconto e il confronto tra i partecipanti, in particolare su cosa abbiano provato durante il dibattito, quanto il confronto gli abbia aiutati a costruire la loro opinione e se nel corso delle attività hanno cambiato anche idea o parere su alcuni particolari argomenti.

C. Attività di verifica

Cruciverba

FINALITÀ: Verificare le conoscenze riguardo l'Unione europea attraverso la compilazione di un cruciverba.

DURATA: 30 minuti.

SPAZIO NECESSARIO: Aperto/chiuso, di piccole dimensioni

OCCORRENTE:

- Cruciverba e definizioni stampati;
- Penne per la compilazione.

ISTRUZIONI:

Attraverso la creazione di un cruciverba, gli educatori potranno

valutare il grado di apprendimento dei loro studenti al termine di una lezione sull'Unione europea.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: l'attività potrebbe essere realizzata in coppia o in piccoli gruppi, se vi dovessero essere studenti con bisogni educativi personalizzati.

CONDIVISIONE FINALE: Verificare la correttezza delle parole inserite e consolidare le conoscenze già acquisite.

Definizioni:

- Il motto dell'UE: uniti nella...;
- Una delle due risorse della CECA;
- Come si chiama l'area di libera circolazione?;
- Il nostro continente;
- La CEE era una...;
- Dopo la Seconda Guerra mondiale, cosa ha portato l'integrazione europea in Europa?;
- Euro.

Le parole dell'Europa

FINALITÀ: Riepilogare alcune tematiche principali trattate, attraverso l'ausilio dei giochi di parole.

DESTINATARI: 8-10 anni.

DURATA: 20 minuti.

SPAZIO NECESSARIO: Chiuso, di piccole dimensioni (aula)

OCCORRENTE:

- Carta;
- Penne;
- Schede dei giochi.

ISTRUZIONI:

L'educatore preparerà una serie di giochi linguistici che, risolta, porterebbe alla soluzione di un enigma, ovvero alla vittoria della sfida.

Tra i giochi linguistici principali ci sono:

- Acrostico: frase formata dall'insieme delle lettere con le quali cominciano le parole di un testo (es. Erano Uomini Reali O Provvidi Attori);
- Anagramma: una parola composta dalle stesse lettere, ma in ordine diverso, di una parola di partenza (es. NOTIZIA/TIZIANO);
- Bifronte: una parola che, se letta al contrario, diventa una parola diversa (es. Suez/Zeus);
- Catena: una sequenza di parole che si determina per affinità di significato o ambito di applicazione;
- Crittografia: scegliere di nascondere il testo, ovvero le singole lettere, utilizzando al suo posto una sequenza di numero.

L'educatore comporrà un indovinello, magari in rima, al quale solo attraverso la risoluzione di uno o più giochi linguistici sarà possibile trovare la soluzione.

EVENTUALI VARIANTI: L'attività può essere effettuata scegliendo uno solo dei giochi linguistici elencati o componendo un testo bucato, da risolvere attraverso l'utilizzo delle rime.

L'attività può essere effettuata inserendo ulteriori difficoltà, come un testo scritto ribaltato verticalmente (che solo attraverso l'ausilio di uno specchio sarà possibile decifrare). I giochi linguistici potrebbero essere anche utilizzati come singoli indizi per una caccia al tesoro. È possibile suddividere i partecipanti in piccole squadre (max 4 membri).

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: L'educatore dovrà accertarsi che tutti i giocatori conoscano il significato delle parole. Non è escluso che alcuni partecipanti possano avere qualche difficoltà, anche nella lettura e, soprattutto, nella comprensione del testo.

CONDIVISIONE FINALE: Alla fine dell'attività far riflettere i partecipanti sulle parole-chiave individuate. Spesso, infatti, anche in forma subliminale, le parole possono essere utilizzate per condizionare.

Europoly

FINALITÀ: Rendere gli studenti partecipi e attivi nel processo di apprendimento delle materie storiche, attraverso un'attività ludica e di gruppo che favorisca la costruzione di relazioni positive, in un ambiente protetto e favorevole alla cooperazione.

DURATA: 1 ora

SPAZIO NECESSARIO: Spazio piccolo, al chiuso, con banchi e sedie (aula).

OCCORRENTE:

- Targhette plastificate, una per ogni stato membro dell'UE, riportanti bandiera e nome;
- Una linea del tempo sviluppata su cerchi concentrici, riportante le principali date e protagonisti che hanno caratterizzato il processo di integrazione europea;
- Un dado;
- Un segnaposto.

ISTRUZIONI

Consegnare ad ogni partecipante una targhetta con bandiera e nome degli Stati membri.

L'attività si presenta come una simulazione "guidata" del processo di integrazione, secondo la dinamica del "role play": i partecipanti potranno vestire i panni dei rappresentanti degli stati membri, preparandosi per riscoprire il ruolo e il contributo che i diversi stati membri hanno offerto al processo di integrazione europea, già a partire dalle negoziazioni per il loro ingresso e quindi dai diversi allargamenti.

L'educatore dà il via all'attività, lanciando il dado e spostando il segnaposto lungo la linea del tempo. Ogni qual volta il segnaposto raggiunge una nuova data, tramite il lancio dell'educatore, i rappresentanti degli stati coinvolti potranno prendere la parola e presentare l'avvenimento che li riguarda, anche attraverso un piccolo momento di dibattito o di confronto, laddove ad esempio si tratta anche di momenti di forte tensione (come la "crisi della sedia vuota" oppure la richiesta di "rebate" del Regno Unito).

L'attività termina quando sarà raggiunta l'ultima casella della linea del tempo.

EVENTUALI VARIANTI: In aggiunta alle targhette con il nome degli Stati membri e la loro bandiera, si potrebbe creare un mazzo di carte obiettivo e un mazzo di carte imprevisti:

Le prime, le carte obiettivo, sono da assegnare ad alcuni Stati. Sulle carte obiettivo dovranno essere indicate alcune istruzioni per lo Stato, come ad esempio Francia: “Opponiti all’ingresso del Regno Unito”, oppure Regno Unito: “Opponiti alla dotazione del bilancio comunitario”. Le carte obiettivo sono quindi da assegnare all’inizio dell’attività, assieme alle targhette con le bandiere.

Le seconde, le carte imprevisti, contengono i momenti considerati “di stallo” del processo dell’integrazione e vengono fatte pescare dagli Stati – magari quelli che al momento sono esclusi dalla CEE/UE, allo scopo di far partecipare tutti. Le carte imprevisti si pescheranno quindi durante la spiegazione, a discrezione degli educatori. Per esempio, una carta imprevisto può essere fatta pescare con il primo allargamento: il Regno Unito chiede di entrare nella CE e nella carta obiettivo della Francia, consegnata invece in precedenza, si legge “Opponiti all’ingresso del Regno Unito”.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: Poiché le classi possono essere composte da più di 28 studenti, uno cioè per stato membro (contando anche il Regno Unito), possono essere introdotte altre figure come i Presidenti del Parlamento europeo o della Commissione europea, oppure organizzare l’attività per gruppi di lavoro.

CONDIVISIONE FINALE: Tramite una dinamica interazionale, l'attività ha come obiettivo quello di far sentire gli studenti pienamente partecipi e protagonisti del progetto di integrazione, rappresentando uno stato membro, ovvero acquisendo le conoscenze di base e gli strumenti propri della disciplina storica e della geografia per poter presentare a tutta la classe posizioni, interessi, richieste e contributi in termini di proposte registrati durante il processo di integrazione e che hanno determinato il rapporto con gli altri stati e con le istituzioni europee.

D. Simulazione

Come l'UE prende una decisione?

FINALITÀ: Far comprendere come l'Unione europea prende le decisioni attraverso una simulazione del cosiddetto "triangolo istituzionale".

DURATA: 2 ore.

SPAZIO NECESSARIO: Chiuso, di piccole dimensioni (aula).

OCCORRENTE:

- Carta e penna per ciascun partecipante;
- Template per la votazione;
- Computer o altri device con accesso a internet.

ISTRUZIONI:

L'educatore, che parteciperà alla simulazione nei panni della Commissione europea, presenta una proposta legislativa (es.

eliminare tutta la plastica entro il 2030). La classe è poi suddivisa in due gruppi: Parlamento europeo e Consiglio dell'Unione europea. All'interno del sottogruppo del Parlamento, i partecipanti potranno organizzarsi in gruppi politici, secondo una scheda predisposta dall'educatore e riguardante le principali posizioni che quel gruppo ha assunto sul tema. Allo stesso modo, l'educatore suddividerà i membri del sottogruppo del Consiglio, assegnando a ciascun partecipante il ruolo di uno stato membro o di gruppi di stati, secondo le posizioni che hanno assunto durante le negoziazioni. Si procede poi con la simulazione di Procedura Legislativa Ordinaria. Partendo dal Parlamento e dando ai partecipanti la possibilità di scegliere se emendare, approvare o rifiutare la proposta della Commissione europea.

A seguito del dibattito, sarà effettuata una vera e propria votazione sulle eventuali proposte di modifica e per l'approvazione del documento finale. Mentre il Parlamento europeo al suo interno dovrà eleggere un Presidente, che si occuperà dello scrutinio e della presentazione dei lavori, il ruolo di Presidente del Consiglio dell'UE sarà svolto dal partecipante che rappresenta lo stato che detiene il turno di presidenza in quel momento.

Al termine delle due fasi di approvazione, ciascuna per istituzione, i Presidenti, assieme alla Commissione europea, ovvero all'educatore, proveranno a stilare un documento conclusivo, che sarà successivamente sottoposto a votazione nelle due istituzioni e che, in caso di approvazione, sarà un nuovo regolamento europeo. Se invece non dovesse esservi accordo sul testo, la Commissione potrà proporre un rinvio.

EVENTUALI VARIANTI: La stessa attività potrebbe essere proposta su argomenti o decisioni che potrebbero riguardare la classe, come piccole regole o modi di comportarsi, che quindi potrebbero realmente diventare vincolanti per tutti (ad esempio, quali tipologie di merende potrebbe essere opportuno portare a scuola).

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: La Commissione europea – ovvero l’educatore – non si occupa soltanto di avviare il processo, ma anche di fornire tutti i documenti, le posizioni e le informazioni necessarie per il corretto svolgimento della simulazione. Inoltre, la Commissione ha il ruolo proattivo di individuazione di punti di incontro durante le negoziazioni tra istituzioni, per favorire l’individuazione di un compromesso.

CONDIVISIONE FINALE: Al termine dell’attività l’educatore è chiamato a promuovere una riflessione sui diversi livelli di complessità crescente a cui i partecipanti sono stati sottoposti. Infatti, al di là del risultato finale, ciascun partecipante ha dovuto approfondire una particolare posizione, provato a confrontarsi con i suoi pari e soprattutto farsi interprete di una decisione che potrebbe avere dei risvolti ed essere vincolante per tutta la classe. È importante quindi riflettere sulle modalità di esposizione delle proprie idee e proposte, della modalità democratica di confronto e presa delle decisioni, nonché sui differenti ruoli che potrebbero crearsi all’interno di una piccola società, come maggioranza e opposizione.