



Presidenza del Consiglio dei Ministri  
Dipartimento Politiche Europee  
in collaborazione con il  
Ministero degli Affari Esteri



Parlamento europeo

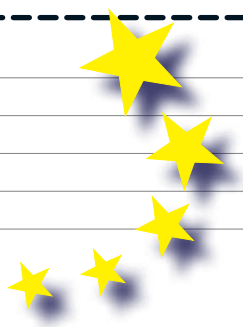
in collaborazione con



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca*

# A scuola di Europa

**Guida Didattica**  
per il Docente



**La lettura di questa Guida Didattica  
è indispensabile  
ai fini della conduzione della lezione.  
Si consiglia, inoltre, di stampare e conservare  
una copia cartacea delle pagg. da 8 a 14.**



## INFORMAZIONI TECNICHE E ATTREZZATURA

L'attrezzatura indispensabile per una lezione interattiva è costituita da:

- **computer;**  
(requisiti minimi di sistema: Pentium III – 1 Ghz, 256 Mb Ram, Windows XP/2000/Vista, Risoluzione 800X600);
- **casce acustiche collegate al PC da apposito cavo;**
- **proiettore.**

## L'OPEN MIND

“**A scuola di Europa**” è un educativo multimediale dinamico e versatile, capace di coniugare simbologie e stimoli audiovisivi a registri stilistici semplici e chiari.

La metodologia *Open Mind* **cattura l'attenzione** dei ragazzi attraverso contenuti significativi, esempi concreti, dati numerici e ampio spazio dedicato alla discussione.

Lo strumento è in grado di far acquisire ai suoi fruitori le **conoscenze fondamentali** e, soprattutto, di **incoraggiare il pensiero critico**.

Sia lo stile grafico che quello linguistico sono caratterizzati da una “**studiata**” **informalità**; le videate animate di contenuto e le attività laboratoriali sono **funzionali** e, al contempo, **coinvolgenti** per il giovane pubblico.

L'*Open Mind* è uno strumento organizzato con particolare attenzione alla **semplicità di utilizzo**: non si richiede alcuna complessa interazione con il personal computer e l'**interfaccia è estremamente intuitiva**. Il CD-ROM di supporto garantisce una **lettura ad avvio automatico**.

Si consiglia di **visionare preliminarmente l'intero educativo**, prima di affrontare la conduzione della lezione.



# STRUTTURA E CONTENUTI DELL'OPEN MIND

## MENU PRINCIPALE

Il docente inizia la sua lezione accedendo al **MENU PRINCIPALE**.

Esso consente di fruire delle quattro aree contenutistiche di cui si costituisce l'Open Mind:

1. **PRETEST**
2. **INTERVISTA DOPPIA**
3. **APPROFONDIMENTO**
4. **QUIZ**

Si consiglia di condurre la lezione affrontando le aree **secondo l'ordine indicato (Pretest -> Intervista Doppia -> Approfondimento -> Quiz)**.

## TASTI DI NAVIGAZIONE

Una volta selezionata l'area contenutistica desiderata, è sempre possibile avanzare o indietreggiare utilizzando i **TASTI "FRECCIA"** posizionati sul fondo della schermata (a sinistra il tasto per indietreggiare, a destra quello per avanzare).

In alto a destra, è presente il **TASTO PER IL CONTROLLO DELL'AUDIO**: cliccando sull'icona **"nota musicale"** si disattiva/attiva il tappeto musicale. La barra posizionata accanto al tasto consente, invece, la **regolazione del volume** del tappeto musicale.

Il **TASTO "CROCE"** in alto a destra consente la chiusura del multimediale.

Da qualunque punto, è possibile **tornare al MENU** cliccando l'apposito tasto, sempre visibile in alto a sinistra di ciascuna videata.



## AREE CONTENUTISTICHE

### 1. IL PRETEST

Accedendo all'area **PRETEST**, si apre un file (.pdf) costituito da due pagine.

La prima riporta le indicazioni necessarie per il docente, la seconda contiene il test destinato agli studenti.

Si tratta di un'attività propedeutica alla lezione vera e propria.

I ragazzi sono chiamati a rispondere a dieci domande inerenti l'Unione europea, al fine di rendere possibile una **prima, sommaria valutazione sulle conoscenze possedute** dalla classe.

Al lavoro autonomo degli studenti, segue una **correzione collettiva** condotta dal docente.

Prima della lezione, è indispensabile **fotocopiare pagina n. 2 del pdf** in un numero di copie sufficiente per i componenti della classe.

### 2. L'INTERVISTA DOPPIA

Il pretest è seguito da un'**INTERVISTA DOPPIA**.

Al suo interno, due **personaggi animati** sono sollecitati da un intervistatore a rispondere ad alcune domande inerenti l'Unione europea, esprimendo anche il loro personale pensiero in merito alle tematiche trattate.

L'intervista predispone la classe a un'**immedesimazione empatica** con i due personaggi e allo sviluppo di un **giudizio critico** circa quanto ascoltato.

Al termine dell'intervista, una **DOMANDA STIMOLO** focalizza l'attenzione degli studenti e li invita alla **discussione** e alla **libera esternazione** delle opinioni.

#### *La domanda stimolo*

La **DOMANDA STIMOLO** presente al termine dell'intervista doppia è più volte rintracciabile anche all'interno dell'area **APPROFONDIMENTO** del multimediale educativo.

Si tratta di un quesito, seguito dall'invito "**Discutiamone**", oppure "**Dì la tua!**".

L'interrogativo intende sollecitare gli studenti a **liberare opinioni e pensieri** e a **favorire il dibattito**.





Le domande stimolo sono momenti molto utili per rendere i ragazzi **attori dell'apprendimento** e per mantenere elevato il livello d'attenzione.

Compito del docente è quello di **porre la domanda alla classe** (leggendola a voce alta) e attendere il tempo sufficiente a consentire la riflessione.

**Un consiglio** per dar vita alla discussione è quello di fornire una prima, possibile risposta, così da "rompere il ghiaccio".

### 3. L'APPROFONDIMENTO

L'approfondimento è composto da **cinque capitoli specifici**, comprendenti VIDEATE ANIMATE, DOMANDE STIMOLO e ATTIVITÀ di classe.

Selezionando il tasto **APPROFONDIMENTO** del menu, si apre un sottomenu, dal quale è possibile accedere a ciascuno dei capitoli.

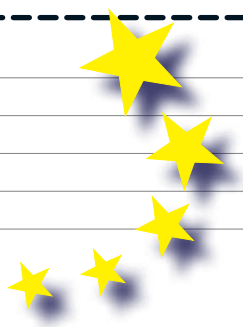
Si consiglia una **fruizione sequenziale**, partendo dal capitolo 1 e terminando col capitolo 5.

	TITOLO/ARGOMENTO	ATTIVITÀ IN CLASSE
Capitolo 1	L'Europa della pace e dei diritti	1. L'intervista multipla 2. Facciamo ordine
Capitolo 2	Come funziona l'EU?	1. In 1 minuto 2. Chi fa cosa
Capitolo 3	L'Europa della condivisione	1. Diamo i numeri
Capitolo 4	L'EU protagonista della scena mondiale	1. L'abito non fa il monaco
Capitolo 5	L'Italia e l'UE	1. Bamboccioni

#### *Le icone*

All'interno della videate animate dell'approfondimento, sono presenti i seguenti **TASTI-ICONA** cliccabili:

- **Icona LENTE DI INGRANDIMENTO** -> cliccandola, si può consultare un **APPROFONDIMENTO** del contenuto della videata relativa.
- **Icona OCCHIALI** -> cliccandola, si può consultare una **CURIOSITÀ** inerente al contenuto della videata relativa.



- **Icona PUNTO DI DOMANDA** -> cliccandola, si può consultare la **SPIEGAZIONE** di una singola parola o frase (quella accanto a cui si trova posizionata l'icona).

### *Le attività*

Ogni capitolo dell'Open Mind propone uno o più esercizi che richiedono il **coinvolgimento attivo degli studenti**.

I ragazzi, a seconda del compito proposto, possono svolgere l'esercitazione suddivisi in gruppo, oppure intervenire individualmente per esprimere il proprio parere.

L'attività è un momento di **LEARNING BY DOING**, grazie al quale gli studenti sono spronati a diventare **attori del proprio sapere**, a **riflettere e mettersi in gioco** per accrescere la propria consapevolezza. Le attività consentono inoltre di **incentivare l'interesse**.

E' fondamentale gestire queste fasi della lezione in modo che la classe partecipi attivamente e, al contempo, in modo ordinato.

Di seguito, sono fornite le **ISTRUZIONI indispensabili per condurre le attività**: è necessario stamparle e averle a disposizione durante la lezione.

Per comodità di consultazione, le istruzioni sono suddivise a seconda del capitolo di appartenenza dell'esercizio.



# ISTRUZIONI ATTIVITÀ

## Capitolo 1

### L'intervista Multipla

L'**Intervista Multipla** è un'attività partecipativa, grazie alla quale ogni studente (nessuno escluso!) è coinvolto attivamente nel percorso di scoperta.

Il docente ha a sua disposizione **n. 20 domande**, inerenti ai temi europei (visibili di seguito, corredate dalle relative risposte).

Cominciando dal primo seduto alla sua sinistra, il docente pone a ciascuno studente, rapidamente e in modo sequenziale, gli interrogativi.

Le risposte devono pervenire altrettanto prontamente.

In caso di mancata risposta da parte dello studente "interrogato", il docente rivolge la stessa domanda al successivo e così via.

### **DOMANDE DA PORRE AGLI STUDENTI (elenco comprensivo di risposte a utilizzo esclusivo del docente)**

1. **Cosa si festeggia il 9 Maggio?** La Festa dell'Europa
2. **Cosa ha istituito il Trattato di Roma del 1957?** La Comunità economica europea (CEE)
3. **Quando nacque l'idea di un'Europa unita?** Nel 1951
4. **Cosa divise Berlino dal 1961 fino alla fine degli anni '80?** Il muro
5. **Come si chiama una guerra senza cannoni e spari, ma fatta di minacce?** Guerra Fredda
6. **Cosa segna la data del 9 Novembre 1989?** La caduta del muro di Berlino
7. **Le monete europee sono identiche in tutti i Paesi dell'eurozona?** No, hanno una faccia comune e una nazionale
8. **Al 30 Giugno 2013, quanti Paesi europei usavano l'euro?** 17
9. **Un alunno italiano può studiare in Francia?** Sì, grazie ai Programmi europei dedicati all'istruzione
10. **Quando è stato firmato il Trattato di Maastricht?** Nel 1992

*Da stampare!  
Indispensabile  
per la lezione.*





11. **In che anno l'Italia ha fatto il suo ingresso nella Comunità europea del Carbone e dell'Acciaio (CECA)?** Nel 1951
12. **In quale documento sono riportati tutti i diritti dei cittadini europei?** Nella Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea
13. **Se uno studente universitario vuole studiare all'estero, a quale Programma deve partecipare?** All'Erasmus
14. **Quale Trattato segna la nascita ufficiale dell'UE?** Il Trattato di Maastricht
15. **Ogni quanti anni è eletto il Parlamento europeo?** Ogni 5 anni
16. **Cosa significa l'acronimo BCE?** Banca centrale europea
17. **Quando entrò in circolazione l'euro in Italia?** Nel 2002
18. **Chi elegge il Parlamento europeo?** I Cittadini dell'UE
19. **Quale è il ventottesimo Paese dell'UE?** La Croazia
20. **Un cameriere croato può lavorare in Spagna?** Sì, un cittadino europeo è libero di risiedere e lavorare in tutti i Paesi UE

**Da stampare!**  
Indispensabile  
per la lezione.



# ISTRUZIONI ATTIVITÀ

## Capitolo 1

### Facciamo ordine

**Facciamo ordine** è un'attività partecipativa, grazie alla quale ogni studente è coinvolto attivamente nel percorso di scoperta.

La classe visualizza una videata nella quale sono inserite **otto tappe fondamentali della storia europea**, prive di datazione, non ordinate cronologicamente e contraddistinte da colori differenti (gli eventi sono visibili di seguito ordinati cronologicamente e comprensivi di datazione corretta).

Il docente suddivide la classe in gruppi di 2/3 studenti e assegna a ciascuno un evento-colore.

Dà quindi il via a una riflessione di gruppo, chiedendo agli studenti di ipotizzare la corretta collocazione temporale di ciascun evento.

Terminata la riflessione, il docente invita un rappresentante per gruppo a posizionarsi lungo un'immaginaria LINEA DEL TEMPO, **ricreando l'ordine corretto delle tappe storiche** considerate.

È opportuno riservare a questa ultima fase d'attività un'area priva di banchi come, ad esempio, quella antistante alla lavagna.

### **EVENTI STORICI** (elenco in ordine cronologico a utilizzo esclusivo del docente)

1. **Altiero Spinelli scrive il Manifesto per un'Europa libera e unita (1941-42)**
2. **Winston Churchill propone di creare gli "Stati Uniti d'Europa" (1946)**
3. **Germania, Francia, Italia, Belgio, Olanda e Lussemburgo creano la Comunità europea del Carbone e dell'Acciaio - CECA (1951)**
4. **A Roma vengono firmati due Trattati: quello che istituisce la Comunità europea dell'energia atomica – EURATOM - e quello che istituisce la Comunità economica europea - CEE- (1957)**
5. **Si svolge la prima elezione a suffragio universale del Parlamento europeo (1979)**
6. **I dodici Paesi membri della CEE firmano il Trattato sull'Unione europea, detto anche Trattato di Maastricht (1992)**
7. **Entra in vigore il Trattato di Lisbona (2009)**
8. **I Paesi membri dell'UE diventano 28 (2013)**

*Da stampare!  
Indispensabile  
per la lezione.*



# ISTRUZIONI ATTIVITÀ

## Capitolo 2

### In 1 minuto

**In 1 minuto** è un'attività "a bruciapelo", che introduce la tematica del funzionamento dell'UE. La classe, a partire dall'attivazione del cronometro presente a video, ha 1 minuto di tempo per **elencare tutte le Istituzioni europee che conosce**.

Al termine dell'attività, il docente stimola una discussione su quanto emerso.

### Chi fa cosa

**Chi fa cosa** è un gioco drag&drop, finalizzato a veicolare agli studenti importanti nozioni relative al ruolo delle Istituzioni europee.

La classe visualizza una videata nella quale sono inseriti quattro nomi di Istituzioni europee e altrettante spiegazioni circa la loro funzione.

Guidato dalle indicazioni degli studenti, il docente **trascina i nomi delle Istituzioni, associandoli alle corrette definizioni**.

E' fondamentale che il docente agisca **solo su indicazione della classe**, in modo che le soluzioni non vengano svelate, ma nascano grazie al confronto e alla discussione di gruppo.

*Da stampare!  
Indispensabile  
per la lezione.*



# ISTRUZIONI ATTIVITÀ

## Capitolo 3

### Diamo i numeri

**Diamo i numeri** è un gioco di completamento, finalizzato a veicolare agli studenti i contenuti della Strategia “Europa 2020”.

Dopo aver diviso la classe in due gruppi, il docente mostra loro le **cinque videate** (visibili anche di seguito), riportanti **gli obiettivi concreti della Strategia “Europa 2020”**.

Le frasi sono, però, **incomplete del dato relativo** (si tratta di una percentuale nelle videate da 1 a 4, di un dato numerico nella videata 5).

Dopo la visione di ogni videata, il docente lascia ai gruppi 10 secondi di tempo per individuare il dato mancante e, successivamente, chiede loro di **rivelarlo attraverso un rappresentante**.

Il docente discute quindi con i ragazzi circa le ragioni della scelta e svela la soluzione.

**Proclama infine il gruppo vincitore** (quello che ha indovinato il numero maggiore di dati).

### **VIDEATE COMPLETE (elenco a utilizzo esclusivo del docente)**

1. Il **75%** delle persone tra i 20 e i 64 anni deve avere un lavoro.
2. Il **3%** del PIL (Prodotto Interno Lordo) deve essere investito in ricerca e sviluppo.
3. Il **100%** dei traguardi previsti in materia di clima ed energia deve esser raggiunto.
4. Il tasso di abbandono scolastico deve essere inferiore al 10% e almeno il 40% dei giovani deve avere un diploma o una laurea.
5. Il rischio povertà deve colpire **20** milioni di persone in meno.

*Da stampare!  
Indispensabile  
per la lezione.*



## ISTRUZIONI ATTIVITÀ

### Capitolo 4

#### L'abito non fa il monaco

**L'abito non fa il monaco** è un'attività finalizzata a favorire la riflessione a partire dall'analisi di ciò che si indossa.

Il docente chiede agli studenti di **leggere le etichette dei propri abiti** (maglie, pantaloni, scarpe, accessori...) e di verificare il Paese in cui essi sono stati prodotti. Annota, quindi, alla lavagna le risposte.

Stimola quindi una **riflessione condivisa sulla delocalizzazione extra-UE della produzione tessile** (e non solo), favorendo negli studenti la consapevolezza che l'Unione si avvale anche della manodopera di molti Paesi terzi.

Terminata la discussione di gruppo, la classe visualizza tre videate dedicate al confronto, tra Paesi UE e PVS, di alcuni indici di sviluppo umano.

La finalità è quella di **sensibilizzare gli studenti** sullo stato gravemente indigente di alcune aree del mondo e, quindi, sull'importanza degli aiuti che l'UE riserva loro.

*Da stampare!  
Indispensabile  
per la lezione.*



# ISTRUZIONI ATTIVITÀ

## Capitolo 5

### Bamboccioni

**Bamboccioni** è un gioco drag&drop, finalizzato a coinvolgere gli studenti su un tema che li riguarda da vicino: la **dipendenza economica dalla famiglia**.

La classe visualizza una videata nella quale sono inseriti i nomi di 8 Paesi europei e altrettanti dati inerenti alla **percentuale di giovani che dipendono economicamente dai genitori**.

Guidato dalle indicazioni degli studenti, il docente trascina i nomi dei Paesi, associandoli ai dati ritenuti corretti.

È fondamentale che il docente agisca solo su indicazione della classe, in modo che le soluzioni non vengano svelate, ma nascano grazie al confronto e alla discussione di gruppo.

### ASSOCIAZIONI CORRETTE (a utilizzo esclusivo del docente)

- > DANIMARCA: **5,4%**
- > FRANCIA: **30,3%**
- > GERMANIA: **25,9%**
- > ITALIA: **49,8%**
- > OLANDA: **16,9%**
- > PORTOGALLO: **44,4%**
- > SPAGNA: **34%**
- > GRAN BRETAGNA: **13,8%**

*Fonte: Eurostat-Eurobarometro*

*Da stampare!  
Indispensabile  
per la lezione.*





## L'IDEA PER IL DOCENTE

Ogni capitolo dell'Open Mind propone un'**IDEA PER IL DOCENTE**.

Si tratta di uno **spunto per implementare la didattica sul tema**, di un'idea per assegnare agli studenti attività in aula e/o domestiche utili alla comprensione delle principali tematiche inerenti l'UE. Di seguito, sono fornite le IDEE PER IL DOCENTE, suddivise a seconda del capitolo di appartenenza.

### • Capitolo 1

## L'IDEA PER IL DOCENTE

Per favorire un apprendimento più efficace, si consiglia di affrontare la tematica degli "allargamenti europei" servendosi di una **carta geografica europea**.

Il docente o gli stessi studenti possono indicare su di essa ciascun allargamento, consentendo alla classe di visualizzare e memorizzare l'**ubicazione degli Stati coinvolti**.

### • Capitolo 2

## L'IDEA PER IL DOCENTE

Per aiutare i ragazzi a comprendere cosa sia:

> la procedura **LEGISLATIVA ORDINARIA** (ex procedura di **CODECISIONE**) che conferisce lo stesso peso al Parlamento europeo e al Consiglio dell'Unione in numerosi ambiti (es: governance economica, immigrazione, energia, trasporti, ambiente ecc.)

> il **PRINCIPIO DEMOCRATICO** insito nell'idea stessa dell'UE

si consiglia di porre ai ragazzi (divisi in gruppi) un piccolo problema e chiedere loro di trovare una soluzione utilizzando il metodo illustrato di seguito.



### IL METODO DI RISOLUZIONE CONDIVISA DEI PROBLEMI

1. Definite il problema da affrontare, cercando di individuarne le cause.
2. Elencate tutte le possibili soluzioni.
3. Valutate con i compagni le soluzioni individuate, analizzando vantaggi e svantaggi di ciascuna opzione.
4. Dopo la riflessione di gruppo, scegliete la soluzione che avete deciso di adottare.
5. Programmate in quale modo volete agire per mettere in pratica la soluzione prescelta.
6. Verificate le probabilità di successo.

## · Capitolo 3

### L'IDEA PER IL DOCENTE

Poiché i Programmi europei nel settore dell'istruzione e della formazione sono numerosi e strutturati, si consiglia di approfondire l'argomento mediante una **ricerca web**.

Gli studenti, divisi in gruppo, possono **analizzare un singolo Programma** (Comenius, Leonardo da Vinci, Erasmus, SVE...) preparare una sintetica presentazione ed esporla in plenaria alla classe.

## · Capitolo 4

### L'IDEA PER IL DOCENTE

Gli otto Obiettivi del Millennio sono stati sottoscritti da 191 Capi di Stato e di Governo nel 2000, anno dell'approvazione della Dichiarazione del Millennio. Il termine ultimo per la loro realizzazione è il 2015.

Gli studenti, divisi in gruppi, possono **analizzare i singoli MDG** (uno per gruppo), **verificare quale sia la situazione attuale** ed esporre i dati raccolti alla classe.



## • Capitolo 5

# L'IDEA PER IL DOCENTE

Nonostante l'introduzione, nel 2008, di Costituzione e Cittadinanza, sono ancora molti i giovani che ignorano **la struttura dello Stato italiano**, non solo a livello "nazionale", bensì anche a livello "locale".

Conoscere **l'organizzazione e il funzionamento di Regioni, Province e Comuni** può aiutare i ragazzi ad accrescere il loro senso di cittadinanza e a usufruire appieno delle opportunità offerte dalle Istituzioni.

### 4. IL QUIZ

Al termine degli approfondimenti, la classe è chiamata a rispondere alle domande di un **QUIZ INTERATTIVO** (10 quesiti a risposta chiusa).

La finalità è quella di **verificare le conoscenze acquisite e sedimentare i contenuti appresi**.

Guidato dalle indicazioni degli studenti, il docente seleziona le risposte ritenute corrette dalla classe.

È fondamentale che il docente agisca solo su indicazione dei ragazzi, in modo che le soluzioni non vengano svelate, ma nascano grazie al confronto e alla discussione di gruppo.

È possibile anche selezionare casualmente dieci studenti e "interrogarli", chiedendo loro di fornire risposta al relativo quesito.