

Conosciamo l'U.E. attraverso il suo sito.

Scuola secondaria di 1° grado "G.Bartolena"

di Lucia Esposito

L'attività nasce con lo scopo, non solo di presentare l'U.E. agli alunni e alle alunne, ma soprattutto con l'intenzione di avvicinarli a questa organizzazione di cui fanno parte in quanto cittadini europei e di cui conoscono poco, avvertendola come qualcosa di astratto e lontana.

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

Classe: scuola secondaria 1° grado

DISCIPLINE COINVOLTE

Educazione alla Cittadinanza.
Storia.
Italiano

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Didattica innovativa e inclusione.

COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

- ✓ Conoscere l'U.E.: la storia, le istituzioni e i valori su cui si fonda
- ✓ Conoscere i diritti del cittadino europeo
- ✓ Conoscere l'Agenda 2030
- ✓ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- ✓ Competenza in materia di cittadinanza
- ✓ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
- ✓ Competenza digitale: uso del sito dell'U.E. e ricerca del materiale al suo interno; uso della piattaforma Genial.ly

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo progettato e preparato l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 1

DURATA: 2 ore

RISORSE: Video presentazione sull'U.E; LIM; documenti storici; computer.

AZIONI:

- Preparare il video o selezionarlo tra le risorse online
- Preparare il materiale sull'U.E. da condividere in classe con la LIM
- Discussione in classe
- Progettazione da parte degli alunni e alunne del prodotto da realizzare

OBIETTIVI:

- Conoscere l'U.E. e l'importanza che riveste nel mondo e nelle nostre vite.

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 2

DURATA: 2/3
ore

RISORSE: Computer o tablet

AZIONI:

In classe:

- Realizzare un prodotto digitale su uno degli argomenti o dei temi presenti sul sito dell'U.E.
- Installare la piattaforma Genial.ly

OBIETTIVI: Riflessione e Realizzazione di un prodotto digitale su uno dei temi sostenuti dall'U.E

RESTITUZIONE E VALUTAZIONE



Raccontiamo, passo dopo passo, come è avvenuta la restituzione e valutazione, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza

- Restituzione: 1. presentazione e condivisione dei lavori . 2.Feedback dei compagni e delle compagne.
- Autovalutazione.
- Valutazione dell'insegnante.
- Costruzione di una Jamboard condivisa su tutto il lavoro svolto.

Ecco uno dei lavori.

<https://view.genial.ly/5faae0f284006a0d0070d8a8/presentation-cultura-nellue>



CONSIGLI

Ecco alcuni link utili per stimolare lo studio anche attraverso il gioco (link su un gioco online sulla politica regionale)

https://ec.europa.eu/regional_policy/it/edu

https://www.youtube.com/watch?v=JIQbdN6Tb_I&feature=emb_logo

<https://www.focusjunior.it/scuola/storia/unione-europea-stor/>



LICENZA

Indica qui la licenza aperta da attribuire al documento, scegliendo e citando solo una delle seguenti:

- **CC BY 4.0**

I DIRITTI FONDAMENTALI PER OGNUNO DI NOI

13/11/2020

IONE EUROPEA

TTI

La tutela i diritti personali, civili,
economici e sociali, la
protezione dei dati personali, le
azioni contro le discriminazioni.



Want to make creations as awesome as this one?

[REGISTER NOW](#)