

# GENERAZIONE

U  
R  
O  
P  
A

have

your

**say!**

GIOCO DIDATTICO





# Generazione Europa, gioco didattico

## Il progetto

Il progetto *Have Your Say* persegue l'obiettivo di rafforzare la conoscenza e la consapevolezza sull'Unione europea, attraverso lo sviluppo di metodi didattici innovativi dedicati a cittadini europei debolmente scolarizzati o espulsi da sistema scolastico, in situazione di vulnerabilità lavorativa e sociale.

Il progetto ha permesso di mettere in campo 8 strumenti pilota tra i 7 Paesi facenti parte del partenariato. Il titolo "*Have Your Say*" rappresenta l'importanza di lasciare spazio alle opinioni, una volta fornite le informazioni necessarie allo sviluppo di queste ultime, attraverso un approccio basato sui fatti e non sui falsi miti così frequentemente diffusi riguardo all'Unione europea.

## Generazione Europa

Il CEFAL di Bologna (associato al Consorzio OPEN) ha messo a punto un gioco didattico per coinvolgere la cittadinanza in un percorso di conoscenza e interazione sulla storia, i valori e il funzionamento dell'Unione europea e l'impatto che questa ha nella quotidianità dei cittadini europei. Consigliato per adulti e ragazzi frequentanti i percorsi di 2° periodo didattico nei CPIA (Centri provinciali di istruzione per adulti), studenti dei percorsi di istruzione secondarie e della formazione professionale.



## Il gioco Generazione Europa contiene:

- 1 piano di gioco, plancia;
- 108 carte;
- 1 diploma per 15 giocatori;
- 10 pedine di colore diverso;
- 1 dado.

Lo svolgimento del gioco contempla la possibilità di trattare e affrontare **4 tematiche** relative ai temi che saranno trattati in un modulo/UDA dedicata all'Unione europea.

1. Storia dell'Unione europea (dalla Cee all'Ue);
2. La casa comune europea: le istituzioni europee e le loro funzioni;
3. L'Europa in casa (come l'Europa entra nella nostra vita quotidiana; es. mobilità, documenti, moneta unica, ecc.);
4. Un'Europa di valori (con particolare attenzione alla Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea).

Sul piano di gioco è riportato un percorso di **50 caselle**, suddivise in:

- 34 caselle "Carta";
- 10 caselle "Icona";
- 5 caselle "Debate sui valori europei";
- 1 casella "Diploma".

**Le carte sono in totale 108**, suddivise in:

- 66 carte sui primi 3 ambiti oggetto di studio;
- 18 carte “Icona”;
- 14 carte “Debate sui valori europei”;
- 10 carte per motivare.

## COME SI GIOCA

Sulla base del gruppo/classe, l'insegnante può decidere che il gioco si svolga individualmente (consigliabile per piccoli gruppi di max 6 persone) o a gruppi (consigliabile non formare gruppi numerosi, ma più gruppi composti da 2-4 persone).

L'insegnante posiziona davanti a sé il piano di gioco, forma i gruppi e decide chi comincia il gioco (si prosegue poi in senso orario). L'insegnante conduce il gioco, muovendo le pedine e esplicitando di volta in volta le regole.

A seconda del gruppo/classe (livello di scolarizzazione, livello linguistico, ecc.) l'insegnante decide il tempo a disposizione per ciascuna attività e, alla scadenza dei minuti previsti, ferma il gioco.

Il primo giocatore o il primo gruppo lancia il dado e avanza con la propria pedina del numero di caselle corrispondenti. La casella può corrispondere a:

casella “Carta”; casella “Icona”; casella “Debate sui valori europei”.

## Caso n. 1



La casella corrisponde a “**Carta**”. Si pesca una carta a piacere dal mazzo “Carta” (66 carte sui primi tre ambiti di studio). Il giocatore legge la domanda contenuta. Se la risposta è esatta, il giocatore avanza di una casella e ha la possibilità di un altro lancio di dadi.

## Caso n. 2



La casella corrisponde a “**Icona**”. Il giocatore pesca una carta dal mazzo “Icona” e deve utilizzare l’immagine riportata per produrre una breve frase/testo. Se la produzione è corretta, il giocatore ha la possibilità di un altro tiro di dadi.

Esempio:



*Questa è la bandiera che vedo sempre negli uffici pubblici.*

## Caso n. 3 • Debate



Si tratta di una versione pensata per classi abituate alla pratica del **debate** (argomentare e dibattere) e con competenze linguistiche sostenute. Quando il giocatore [A] va sulla casella “Valori europei”, ottiene dal docente una carta dal mazzo comune dell’ambito “Debate”.

Il giocatore [A] (o il piccolo gruppo) sceglie un altro giocatore [B] (o piccolo gruppo) che avrà dal docente la carta corrispondente per realizzare il dibattito.

I due leggono le carte, hanno alcuni minuti (decisi dall’insegnante) per raccogliere le idee e le informazioni.

Sinteticamente, le **fasi del debate** possono essere enucleate come segue:

1. lettura del tema (stimolo);
2. raccolta dei dati e delle fonti a supporto delle argomentazioni assegnate;
3. preparazione delle argomentazioni e delle controargomentazioni;
4. esposizione delle tesi attraverso esempi, dati, opinioni.

Il tempo di sfida nel dibattito è **massimo 3 minuti**. Il docente e gli studenti non coinvolti nell’attività decidono poi il vincitore, tenendo presente il contenuto, la strategia di presentazione e lo stile. Il vincitore avanza di due caselle e ha possibilità di un altro tiro di dadi.

Una griglia per la valutazione del debate in:

<https://www.marcellinebolzano.it/sites/default/files/multari-valutazione.pdf>

## Caso n. 3 • Motivare



Si tratta di una versione pensata per classi che non sono abituate alla pratica del *debate* e che non hanno ancora maturato le competenze per sostenere un'argomentazione. Quando il giocatore [A] va sulla casella “Valori europei”, ottiene dal docente una carta dal mazzo comune dell'ambito “Motivare”. Legge la carta e ha un minuto per rispondere alle domande, producendo **una breve narrazione**.

Il docente valuta se la risposta e la sua formulazione sono corrette. In caso positivo il giocatore avanza di una casella.

Il gioco è stato realizzato nell'ambito di due percorsi scolastici all'interno del CPIA Montagna, coordinato dal professor Alessandro Borri.

Si ringraziano per la collaborazione i corsisti che hanno partecipato al progetto:

Francesca Anzellotti, Arianna Attanasio, Ramona Brighiu, Lucia Brugnano, Laura Butnariu, Alessandra Castagnoli, Erika Chavez, Nicholas Corsini, Fabio Costanzini, Vittoria Daldi, Matilde De Cristofaro, Halima El Badaoui, Asma Ellouzi, Alessio Falciani, Irene Fantoni, Stefania Fucile, Dulja Krasnic, Hab Majdoul, Nicola Mandaliti, Elena Martino, Dhira Mascagni, Arianna Massaro, Francesca Mazzei, Daniele Merighi, Giovanna Miceli, Giuseppe Morelli, Valentina Oliva, Gabriel Popa, Ovidiu Popa, Daniela Popi, Massimo Raffini, Silvin Ruggeri, Maurizio Siani, Delia Terranova, Diana Tingire, Giacomo Visconti, Alessandro Vitale.

Progetto grafico: Matteo Garuti



### **TUTTI FIGLI DI UNA STESSA TERRA**

*Questa creazione si ispira alla mia interpretazione di cittadina dell'Unione europea. Io penso che siamo tutti figli di una stessa terra, proveniamo dallo stesso ceppo, le foglie vuote che sono sull'albero della vita rappresentano gli Stati che in futuro si aggrenderanno.*

Delia Terranova

