

REPORT PERCORSO ACMOS- LICEO SCIENTIFICO N.COPERNICO

DATE INCONTRI: 7 dicembre 2017- 21 dicembre 2017- 8 febbraio 2018 (tre incontri da 2 ore l'uno)

CLASSI COINVOLTE E NUMERI: 1SL e 2QL (indirizzo linguistico)

TEMI AFFRONTATI: il significato di “confine” (geografico e politico) – cittadinanza europea- presentazione e sperimentazione del gioco “Europa in gioco” all’interno del progetto PEAK

STRUMENTI UTILIZZATI:

1. “Europa in gioco” : le classi sono state suddivise in gruppi che hanno sperimentato il gioco a partire dalla lettura dei materiali forniti dalla piattaforma. E’ seguita dibattito in classe a cura degli operatori di ACMOS e del docente di lingua tedesca
2. Gita scolastica in Svizzera: la presentazione e il dibattito del PEAK è stato inserito nel percorso che ha portato gli studenti in gita scolastica in Svizzera in cui si è affrontato il tema del “confine”

OBIETTIVI RAGGIUNTI:

1. Informazione: grazie al gioco è stato possibile trasmettere maggiori informazioni e contenuti sull’Unione Europea e sul progetto PEAK in una modalità ludico-formativa
2. Dibattito: il gioco ha permesso la nascita di un confronto e dibattito tra gli studenti-insegnanti- educatori sul senso di appartenenza all’identità europea

PUNTI DI FORZA:

1. il fatto di aver inserito la sperimentazione del gioco all’interno di un percorso didattico ha mostrato un buon lavoro di rete e sintonia educativa tra due diversi strumenti (gita e gioco)
2. PEAK: lo strumento del gioco ha permesso di raccontare il progetto PEAK in una modalità concreta e innovativa

PUNTI DI CRITICITA’: il dibattito nato tra studenti, pur essendo stato molto attento e interessante, si è focalizzato solo sul concetto di “confine” e non sugli altri temi rappresentati dagli scenari del gioco (ambiente, economia, giovani, lavoro)

RILANCI : docenti e collaboratori scolastici hanno mostrato interesse a sperimentare nuovamente il gioco in altre classi