

L'Europa nel mondo contemporaneo e i dilemmi del presente.

Per una didattica della cittadinanza europea

PER UNA DIDATTICA DELLA CITTADINANZA EUROPEA - EDIZIONE 2018/2019

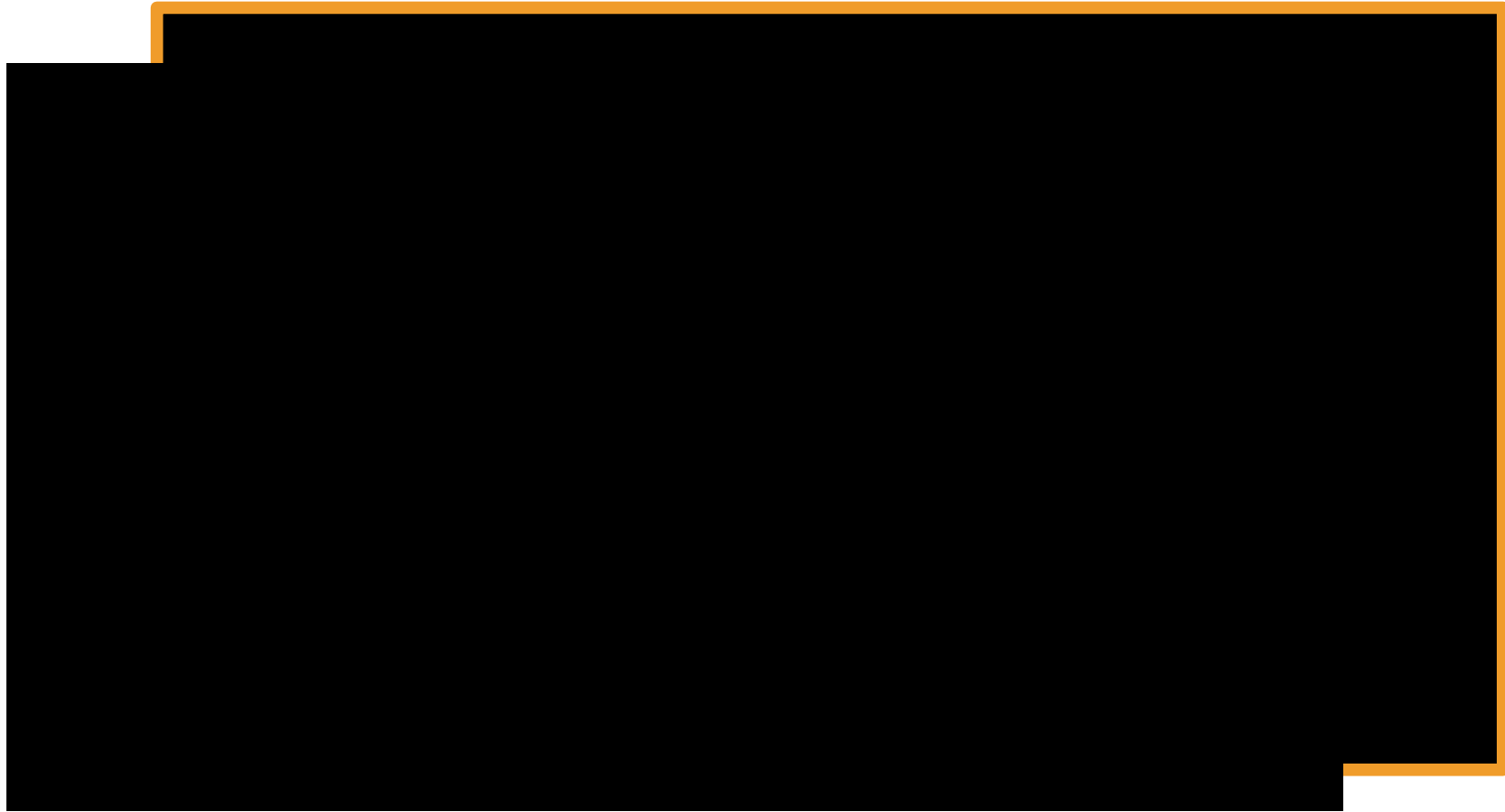


Dott.sse Doriana Dettole e Rosaria Leonardi

Laboratorio di didattica ludica: "From Europe to Europe"

DIPARTIMENTO DI STUDI UMANISTICI - UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI BARI
"ALDO MORO"





Alessandro Leogrande, *La frontiera.*



CATTEDRA JEAN MONNET - HICOM 2018-21
MATERIALE DISTRIBUITO CON LICENZA CC



Europa: una storia di frontiere e migrazioni

- Migrazione: un concetto complesso e dai molteplici significati.
- La storia dell'Europa dalla fine dell'Ottocento come storia di migrazioni
- La storia europea delle migrazioni come storia di frontiere.
- Viaggi e frontiere in movimento: storia del tempo presente.



Il dossier dell'insegnante



ET - HICOM 2018-21
TO CON LICENZA CC
S O I

- Pillole per una storia europea delle migrazioni
- Appunti dalle fonti bibliografiche
- Spunti per la conduzione del debriefing
- Linee guida per condurre le attività didattiche
- Bibliografia & Sitografia



Struttura del laboratorio



- Quattro storie digitali e interattive
- Debriefing
- Attività didattiche



CATTEDRA JEAN MONNET - HICOM 2018-21

MATERIALE DISTRIBUITO CON LICENZA CC

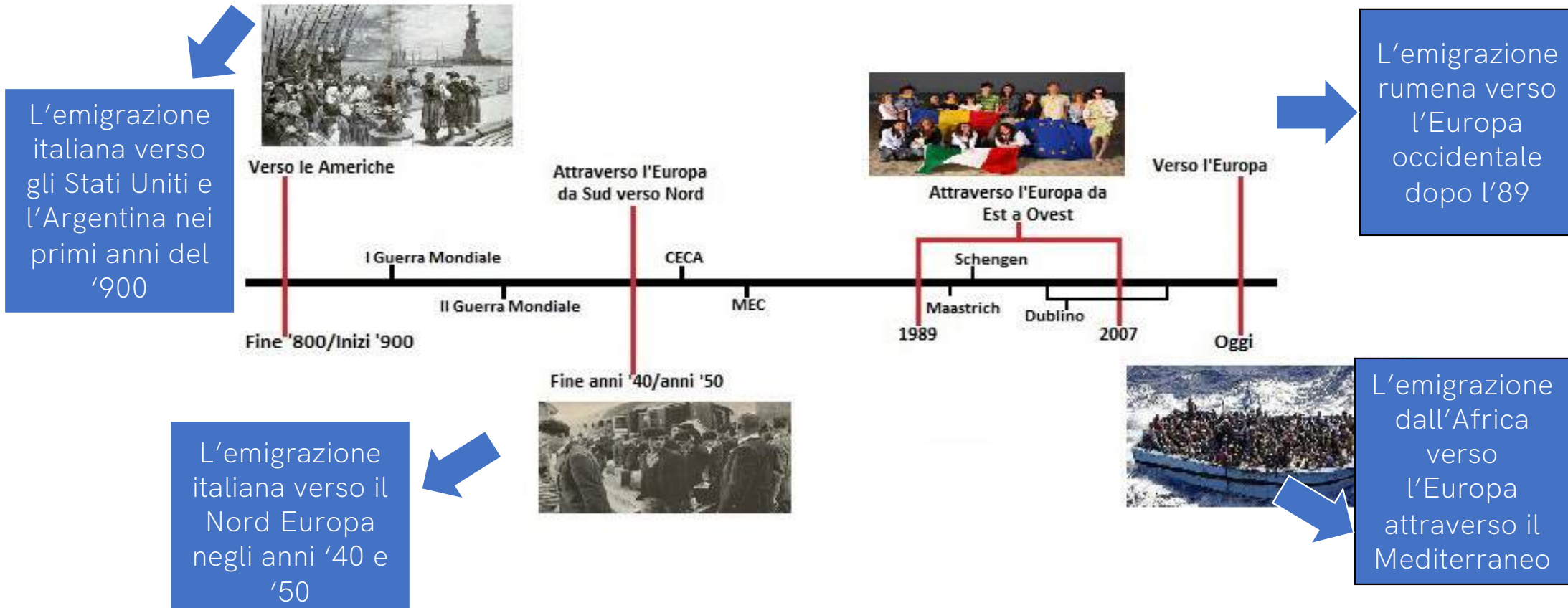


Dal libro gioco alla storia digitale

- Dalla carta al digitale: bivi, scelte e percorsi
- Dal linguaggio testuale a quello multimediale
- Possibilità di utilizzo



Le quattro storie digitali



Il debriefing



- Condivisione delle esperienze di gioco
- Discussione e contestualizzazione delle tematiche emerse



Proposte didattiche post gioco

- Questionari pre e post gioco
- Giocare con i documenti
- Contestualizzare
- Indagare
- Raccontare



Questionari pre e post gioco

- Obiettivo del questionario pre gioco è comprendere le conoscenze degli studenti in materia di migrazione e cogliere eventuali pregiudizi o stereotipi
- Obiettivo del questionario post gioco è capire se il laboratorio ludico abbia, in qualche modo, cambiato o modificato la percezione degli studenti circa il tema delle migrazioni



Giocare con i documenti

- Ogni storia digitale è corredata da un dossier documentale, con il quale le storie sono state create
- Obiettivo della proposta è sviluppare le capacità critiche e di ricerca degli studenti, attraverso un'attività di analisi delle fonti che permetta loro di capire quali parti della storia sono vere e quali inventate



Contestualizzare

- Sulla base delle esperienze di gioco e di debriefing, i gruppi di lavoro dovranno elaborare un saggio o un articolo di giornale sul tema delle migrazioni
- Obiettivo è di stimolare alla riflessione su importanti temi storiografici, attivando connessioni con il tempo presente, e di migliorare l'elaborazione scritta



Indagare con le interviste

- Entrare in contatto con i migranti di oggi e di ieri tramite la realizzazione di interviste
- Obiettivo è di approfondire la conoscenza diretta del tema e dei protagonisti delle migrazioni, avvicinandosi a una metodologia di ricerca quale la storia orale



Raccontare

- Scrivere il seguito delle storie digitali, scegliendo finali alternativi e ispirandosi a quanto presente nei dossier
- Obiettivo è imparare a raccontare attraverso l'historytelling, migliorando le tecniche di scrittura, a leggere e a utilizzare in modo critico le fonti



Esperienza di gioco

- La classe verrà suddivisa in quattro gruppi
- A ciascuna storia verrà assegnata una lettera
- Ogni gruppo sorteggerà una lettera e avvierà l'esperienza di gioco
- Ogni gruppo avrà bisogno di un dispositivo informatico: pc, tablet, smartphone, connesso a internet
- L'insegnante dovrà coordinare i gruppi durante la fase di gioco e guidarli nelle fasi post gioco



Grazie

Per ulteriori informazioni

PROF.SSA CLAUDIA VILLANI

claudia.villani@uniba.it

SITO DELLA CATTEDRA JEAN MONNET

www.jmc.uniba.it