

L'EUROPA NEL MONDO CONTEMPORANEO E I DILEMMI DEL PRESENTE  
Per una didattica dell'UE e della cittadinanza europea

## Laboratori didattici per la scuola secondaria di I grado

- 1) Attività preliminare: Che cos'è l'Europa?
- 2) UE: un percorso ad ostacoli?
- 3) Euro: la moneta delle identità
- 4) Come funziona l'Unione Europea? Istituzioni e Agenzie
- 5) Come si entra nell'Unione Europea?

### **Laboratorio 1      Attività preliminare: Che cos'è l'Europa?**

Obiettivo: acquisire la differenza fra Europa e Unione Europea

Destinatari: alunni classe seconda

Attività.

**A) Ogni alunno deve:**

- 1)** Disegnare su carta lucida la carta fisica dell'Europa utilizzando un manuale o un atlante allegato ad un manuale di geografia.
- 2)** Disegnare su carta lucida la carta muta politica dell'Europa
- 3)** WebQuest su sito Europa.eu : ricercare gli stati appartenenti all'UE al seguente link

[https://europa.eu/european-union/about-eu/countries\\_it?country=AT#cartina](https://europa.eu/european-union/about-eu/countries_it?country=AT#cartina)

- 4)** Colorare sulla carta muta politica gli stati dell'Unione Europea.
- 5)** Scrivere i nomi degli stati sulle parti colorate; dove non è possibile per motivi di spazio, creare una legenda.

**B) Confronto fra le carte: riflessione con gli alunni sugli elaborati realizzati.**

**C) Questionario finale**

## Laboratorio 2      Unione Europea: un percorso ad ostacoli?

### Obiettivi:

- 1) Conoscere i momenti più significativi del processo di formazione dell'Unione Europea;
- 2) Rilevare che il processo di integrazione dell'Unione Europea non è lineare, ma articolato e con momenti di difficoltà

**Destinatari:** Alunni delle classi seconde o terze

**Discipline coinvolte:** Geografia, Educazione civica, Educazione fisica (seconda classe); Storia, Educazione civica, Educazione fisica (terza classe).

### Attività

- 1) Il docente prepara delle schede di cronistoria dell'UE in cui sono riportati i momenti più importanti e significativi del processo di integrazione europea e gli eventi che si caratterizzano come battute di arresto o di complicazione del suddetto processo di integrazione.  
**N.B:** Il numero delle schede di cronistoria è variabile. Infatti, quelle riportate in allegato [file Allegato\_Schede\_Cronistoria\_Lab2] costituiscono un "numero minimo" per svolgere l'attività, deciderà poi il docente se utilizzarle o se aggiungerne di nuove.
- 2) Orienteering (in alternativa, si può anche ipotizzare una caccia al tesoro). Il docente di educazione fisica predisponde un percorso di orienteering nella scuola. Vince la gara la squadra che completa il percorso e raccoglie le schede nel minor tempo.  
Consegna attestato agli alunni della squadra vincitrice.
- 3) Attività in classe: i gruppi ordinano cronologicamente le schede raccolte; successivamente, ogni alunno trascrive su un quaderno le schede in ordine cronologico.
- 4) Il processo di formazione dell'UE: riflessione con gli alunni sui contenuti delle schede.
- 5) Attività in classe: ogni alunno realizza una linea del tempo utilizzando i dati delle schede trascritti sul quaderno.
- 6) Attività in palestra: percorso di destrezza a tempo. Docenti coinvolti: Geografia/Storia, Educazione fisica. La classe viene nuovamente divisa in squadre (le stesse della gara di Orienteering). A turno, un alunno per squadra affronta il percorso ad ostacoli; il primo che lo supera ha diritto a rispondere ad una domanda dal questionario sul processo di formazione dell'UE che il docente di Lettere avrà predisposto. In caso di risposta sbagliata, risponde l'alunno arrivato secondo e così via a seguire. Vince la gara la squadra che totalizza il maggior punteggio dato dalla somma dei migliori piazzamenti e delle risposte esatte.  
Consegna attestato agli alunni della squadra vincitrice.
- 7) Attività in classe: Questionario finale di verifica.

### NOTE SULLA VALUTAZIONE.

Il docente di Educazione fisica valuta i singoli alunni secondo i criteri propri dell'orienteering e del percorso di destrezza a tempo. Il docente di Lettere valuta le linee del tempo e le risposte al questionario finale di ogni singolo alunno.

### Laboratorio 3

### Euro: La moneta delle identità

Attività

Scheda di rilevazione predisposta dal docente

Stato	Conio	Simbolo
Es. Italia	1 Euro	Uomo Vitruviano

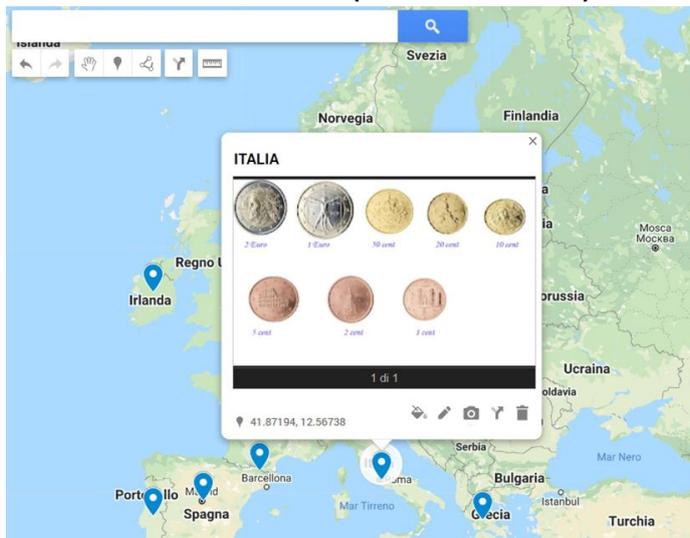
Web quest: [https://europa.eu/european-union/about-eu/euro\\_it](https://europa.eu/european-union/about-eu/euro_it)  
Ricerca all'interno della sezione sulle monete euro e sui simboli utilizzati dagli stati europei. Riportare le informazioni raccolte sulla scheda di rilevazione.

Riflessione con la classe . Simboli e identità: monete, banconote (immagini preparate dal docente) e simboli a confronto.

Ad Esempio:



## Carta delle monete (e dei simboli) su Google maps



Per realizzare la carta: 1) predisporre un file excel da salvare in formato .CSV

Stato	Conio	Immagine
Es. Italia	1 Euro	

Alumni: Presentazione Power Point  
Questionario finale

## Laboratorio 4 Come funziona l'Unione Europea: Istituzioni e Agenzie

### Attività

Scheda di rilevazione predisposta dal docente Es.

Stato	Città	Istituzione	Agenzia
Italia	Parma		Agroalimentare
Francia	Strasburgo	Parlamento Europeo	

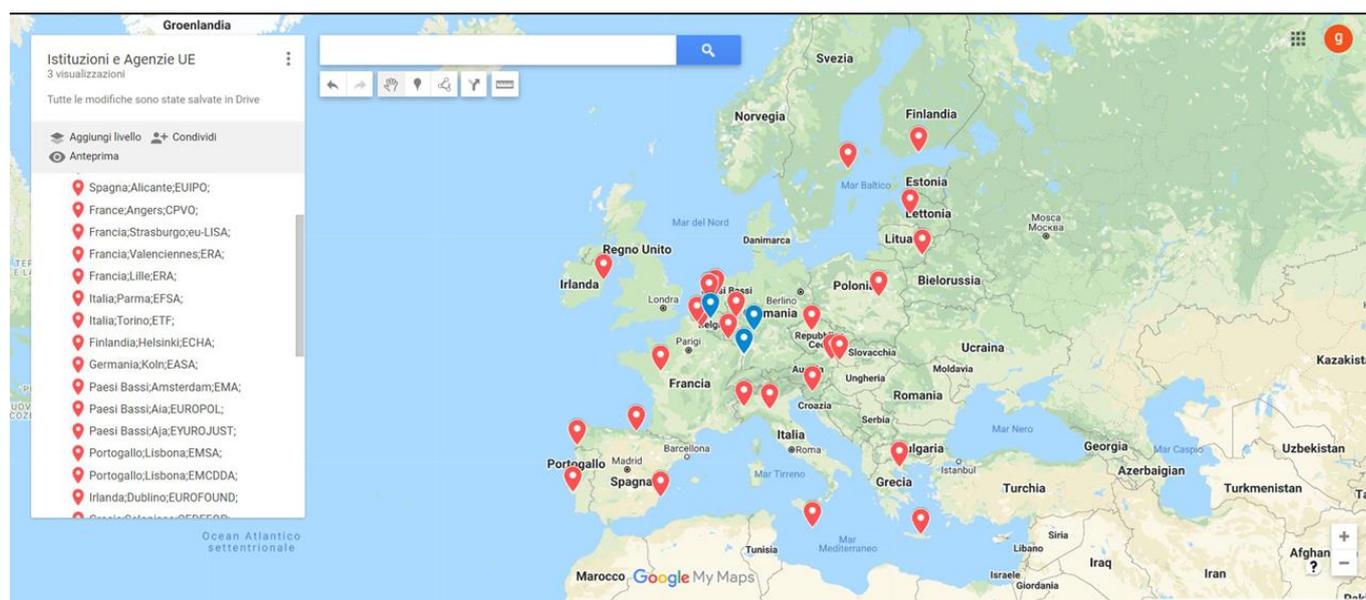
La scheda va predisposta in excel, salvata in formato .csv e copiata su My Maps

Web quest: Ricerca istituzioni e agenzie dell'UE: compiti e ubicazioni.

- 1) [https://europa.eu/european-union/about-eu/institutions-bodies\\_it](https://europa.eu/european-union/about-eu/institutions-bodies_it)
- 2) [https://europa.eu/european-union/about-eu/agencies\\_it](https://europa.eu/european-union/about-eu/agencies_it)

Riflessione con la classe. Istituzioni dell'Unione Europea

Carta delle istituzioni e delle agenzie dell'UE su Google maps (Ricavata dalla scheda di rilevazione)



Documentazione: Screenshot delle mappe e semplice Presentazione Power Point

Questionario finale

### **Laboratorio 5. Come si entra nell'Unione Europea?**

Attività

Materiali forniti dal docente: requisiti e procedure per entrare nell'UE.

Il docente opererà una selezione delle informazioni essenziali dal seguente sito

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=LEGISSUM%3AI14536>

evidenziando il criterio politico, il criterio economico e il criterio economico-amministrativo

La classe si divide in gruppi: ogni gruppo «adotta» uno stato esterno all'UE che vorrebbe farne parte

Web quest: se la classe possiede un buon livello di autonomia e di competenze digitali, i gruppi possono utilizzare il seguente link

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=LEGISSUM%3AI14536>

oppure lavorare sui materiali selezionati dal docente.

Ogni gruppo realizza una scheda geografica (carta dello stato e principali informazioni di carattere politico, sociale, demografico, economico e culturale)

e una relazione con le caratteristiche richieste per entrare nell'UE

Riflessione con la classe. Procedure per entrare nell'UE

Simulazione seduta Commissione esaminatrice Stati candidati UE