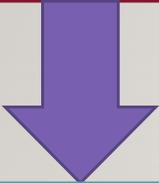


PACE EUROPA 15/18 SECONDA ANNUALITÀ

TERZO INCONTRO

IL MENU' DELLA SECONDA ANNUALITA'

Nuovi percorsi di laboratorio



SCUOLA
DELL'INFANZIA

PRIMARIA PRIMO CICLO

SCUOLA SECONDARIA
DI SECONDO GRADO

Attività in autonomia

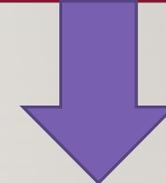


Tutte queste: continuità
con i percorsi realizzati

Primaria secondo ciclo:
oggi vedremo qualche
esempio di attività



Puntare sulla partecipazione



SCUOLA PRIMO
GRADO

SCUOLA SECONDARIA
DI SECONDO GRADO



OBIETTIVO DI QUESTA UNITÀ FORMATIVA

- Illustrare il percorso che faremo con le scuole primarie e dell'infanzia
- Sperimentare alcune attività prevesite:
 - Il personaggio d'Europa
 - Il Bidisegno
- Mettere a vostra disposizione alcuni spunti per la realizzazione di attività in autonomia:
 - Il gioco della rete: che si può usare per raccontare ai bambini da dove viene il motto dell'Unione Europea e per visualizzarlo
 - Un gioco che permette ai bambini (primaria secondo ciclo) di vedere l'Europa formarsi sotto i loro occhi

IL PERCORSO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA / PRIMO CICLO PRIMARIA I

Incontro	Tema	Attività
Primo incontro	Diversità	Il personaggio d'Europa: attività manipolativa realizzata con plastilina e materiali di recupero
	Regole	Attività di brainstorming: che cosa sono le regole? Quali conosciamo? Cosa succede se non le rispettiamo
	Cooperazione	Il bidisegno: disegno realizzato dai bambini a coppie che devono manovrare insieme un bastoncino al centro del quale è posizionato un pennello con della tempera

IL PERCORSO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA / PRIMO CICLO PRIMARIA II

Secondo incontro	La pace	Attraverso la proiezione di alcuni video verrà affrontato il tema della pace e della convivenza
	Libera circolazione	Gioco di movimento che fa passare il concetto di frontiera o dogana
	Il viaggio come conoscenza	Collage con simboli dell'Europa e dei Paesi europei
	La costruzione della valigia	Conterrà tutti i collage realizzati dalla classe

UN'ATTIVITÀ SUCCESSIVA: LO SCAMBIO DELLA VALIGIA

- Si chiede agli insegnanti di rendersi disponibili a portare la valigia in un'altra classe (se siamo all'interno della stessa scuola si possono far incontrare anche i bambini)
- Il momento dello scambio e dell'apertura della valigia dovrebbe essere documentato con qualche foto o un piccolo video (realizzato con Tablet o cellulare)



UNITI NELLA DIVERSITÀ: IL GIOCO DELLE CORDE I



UNITI NELLA DIVERSITÀ II





IL GIOCO DEGLI ALLARGAMENTI I

La classe deve essere divisa in squadre:

Il gioco ripercorre le tappe dei diversi allargamenti dell'UE attraverso attività ludiche.

Vengono presentate 6 differenti attività, al termine di ogni attività la squadra vincente riceverà le sagome dei Paesi che sono entrati a far dell'Ue.

Prima di iniziare il percorso vero e proprio si può pensare di proporre ai bambini di ritagliare gli Stati Ue e di colorarli. Vanno scelti sei colori diversi per rappresentare i sei allargamenti

PIMA ATTIVITÀ: LE ZONE CLIMATICHE

Per aggiudicarsi le sei sagome di Italia, Francia, Belgio, Spagna e Lussemburgo le squadre devono rispondere a un quiz sulle zone climatiche (programma di geografia)

Fonte: http://www.schededigeografia.net/clima/fasce_climatiche.htm

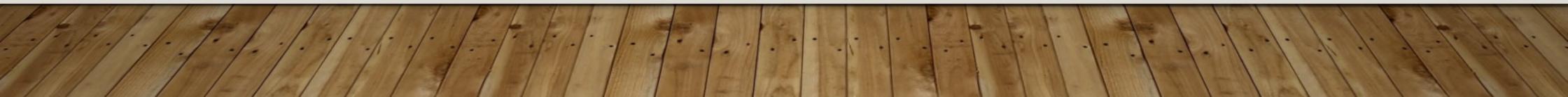
SECONDA ATTIVITÀ: LA CATENA UMANA DEI DIRITTI

Gioca una squadra per volta, davanti alla cattedra. Un bambino/a di un'altra squadra dovrà pescare dei bigliettini con delle indicazioni su quale parte del corpo utilizzare per cominciare a creare la catena umana.

Il primo giocatore si posiziona davanti alla cattedra su un lato e ascolta cosa riporta il bigliettino pescato per lui (es.: “*Mano sx*”) dovrà quindi “legarsi” al secondo concorrente attraverso la mano sinistra. Il secondo concorrente ascolta la seconda indicazione (es.: “*Ginocchio dx*”): dovrà quindi toccare con il ginocchio dx la mano sx del primo compagno.

Verrà estratto un terzo bigliettino, che indica la seconda parte del corpo con cui il secondo concorrente deve toccare il terzo.....e così via, fino a che la catena non si spezza e cade.

La squadra che avrà realizzato la catena umana più lunga, riceve le sagome di Regno Unito, Danimarca, Irlanda.





TERZA ATTIVITÀ: LA TORRE DELLA DEMOCRAZIA

- Con a disposizione fogli e schotch le squadre devono fare la torre più alta e solida che deve reggere il mattone della democrazia. Chi si aggiudica la prova si aggiudica il cartoncino raffigurante la Grecia

QUARTA ATTIVITÀ: DIRITTI O CAPRICCI

I ragazzi hanno a disposizione 25 cartoncini che riportano alcuni diritti oppure falsi-diritti (capricci; es.: *ho il diritto di guardare la televisione fino a tarda notte*). I bambini devono eliminare dal proprio mazzo di carte tutti i falsi-diritti. Allo scadere del tempo si correggono le carte dei partecipanti: chi ha in mano meno capricci e più diritti vince le sagome di Spagna e Portogallo

QUINTA ATTIVITÀ: EURO-CRITTOGRAFATI (*)

Le squadre riceveranno un foglio con un quiz crittografato: per ogni moneta o banconota di Euro, corrisponde una lettera: bisogna completare il crittogramma e formare la frase: es. *sommate 12,30 (in numero) euro più 8,70 euro*

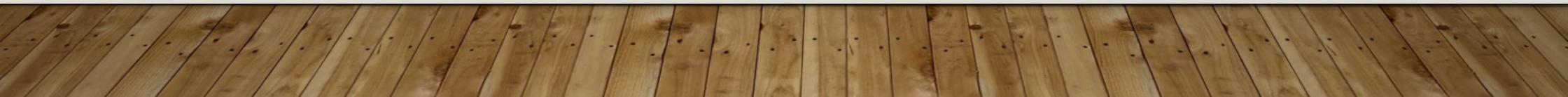
La squadra che per prima darà la risposta esatta (21 euro), vincerà le sagome di Austria, Finlandia, Svezia.

* Da un'idea dell'IC Govone

SESTA ATTIVITÀ: GIOCO DEL MURO

La prova associata a questo allargamento è il Gioco del muro: regole del gioco: si tende un grande telo (Muro di Berlino), tenuto teso dai due conduttori. Un giocatore per squadra passerà dall'altra parte del telo e avrà un cestino (o scatolone). Gli altri giocatori, raggruppati per squadra, staranno dall'altro lato del telo e avranno a disposizione fogli colorati e pennarelli. Ogni squadra avrà i fogli di un colore (squadra 1: blu; squadra 2: giallo...). Sui fogli i ragazzi dovranno scrivere messaggi di pace, appallottolarli e lanciarli dall'altra parte del muro dove ci saranno i 4 giocatori con i cestini; questi decideranno se cercare di acchiappare nel cestino il messaggio oppure no (a seconda del colore).

Allo scadere del tempo, vince la squadra che è riuscita per più volte a far centro nel cestino del giocatore della stessa squadra.



SETTIMA ATTIVITÀ: QUIZZONE

Quizzone: si consegna ai bambini un articolo semplice sulla storia dei Paesi balcanici. Ogni squadra ha 5-10 min per studiare il testo, dopodiché dovrà riconsegnarlo.

Ogni squadra ha a disposizione un fischietto per prenotare la risposta alle domande poste dall'insegnante, inerenti il testo studiato.

La squadra che risponde al numero maggiore di risposte vince la sagoma della Croazia.

OTTAVA ATTIVITÀ: TELEGRAMMA UMANO

Ad ogni squadra vengono consegnate 6 buste numerate contenenti ciascuna un foglio con una lettera (B-R-E-X-I-T). 3 concorrenti per squadra si posizionano davanti ad un cartellone fissato al muro. Gli altri componenti delle squadre si dispongono in fila dietro al proprio compagno di squadra, con in mano le buste in ordine crescente. Il concorrente che ha di fronte a sé la schiena del compagno davanti al cartellone, apre la propria busta e con il dito appoggiato sulla schiena del compagno, riproduce la lettera. Chi sta davanti al cartellone deve riprodurre sul cartellone con un pennarello la lettera che ha “sentito”. Tocca al secondo della fila riprodurre la lettera della propria busta che verrà riportata sul cartellone. Così via fino all'esaurimento delle buste.

La squadra che compone per prima la parola Brexit, avrà il compito di togliere la sagoma della Gran Bretagna dalla mappa.