

LINEE GUIDA PER GLI INSEGNANTI

MODULO 2

GIOCO SUGLI STATI MEMBRI DELL'UE

È un gioco **rompicapo** che aiuterà gli studenti a saperne di più sugli Stati membri dell'UE. Si tratta di un gioco in cui gli studenti devono "decifrare il codice" il più velocemente possibile lavorando insieme in gruppi concorrenti. L'obiettivo del gioco è quello di stimolare gli studenti a scoprire quali paesi fanno effettivamente parte dell'Unione Europea.

Al termine del gioco l'insegnante **fornisce maggiori informazioni sul tema**. L'insegnante può anche scegliere di discutere delle diverse fasi del processo di allargamento, con l'aiuto della presentazione.

METODOLOGIA	DURATA	MATERIALI
Gioco educativo: Stati membri dell'UE	20 minuti	<ul style="list-style-type: none">- <u>Mazzo di carte di paesi</u> per ciascun gruppo- <u>Foglio di decodifica</u> per ciascun gruppo- <u>Cartina dell'Europa</u> per ciascun gruppo (facoltativo)
Presentazione	10-20 minuti.	<ul style="list-style-type: none">- Computer + proiettore- <u>Presentazione</u> del modulo 2

OBIETTIVI E COMPETENZE

APPROCCIO

- Gli studenti sono curiosi di scoprire quali paesi sono Stati membri dell'Unione Europea.

CONOSCENZE

- Gli studenti sanno quali Stati sono membri dell'UE.
- Potrebbero anche conoscere le diverse adesioni.

PASSO PER PASSO

1. IL GIOCO

IMPOSTAZIONE

La classe è divisa in squadre composte da 3-4 studenti. Le squadre competono tra loro.

PROCEDURA

- Chiedete agli studenti: "Quanti Stati membri ha attualmente l'UE?" Poi indicate agli studenti che ora spetta a loro scoprire quali sono i 27 Stati membri.
- Innanzitutto, spiegate il gioco:
 - Ciascun gruppo riceverà 40 carte. Ogni carta contiene la forma e il nome di uno dei 40 paesi.
 - La prima cosa che il gruppo deve fare è selezionare i 27 Stati membri dell'UE, il più rapidamente possibile.
 - Ogni carta relativa a un paese è accompagnata da una lettera. Si tratta di un pezzo del "codice". Conservate solo le carte dei paesi selezionati come Stati membri dell'UE. Avete bisogno delle lettere sulle carte, perché queste, insieme, formano un codice.
 - Utilizzate il foglio di decodifica per trovare il codice: indicate le lettere che avete trovato.
 - La soluzione è una frase in inglese.
- Fornite a ogni gruppo il materiale necessario: un mazzo di 40 carte, un foglio di decodifica e una cartina dell'Europa (facoltativa, per vedere dove sono i vari paesi).
- Il primo gruppo che decifra il codice vince il gioco.
- Lasciate che gli altri gruppi continuino fino a quando ognuno di loro avrà decifrato il codice.

Più errori commettono gli studenti durante la selezione degli Stati membri dell'UE, più sarà difficile trovare la soluzione, ma non è un problema. La cosa più importante è che, ogni volta che prendono una carta, si chiedano: "Questo paese è o non è uno Stato membro dell'UE?" Alla fine del gioco saranno molto curiosi di scoprire quali sono gli Stati membri dell'UE, vero obiettivo del gioco. Naturalmente, come insegnanti, potete aiutare i gruppi nel processo di selezione.

QUALCHE SUGGERIMENTO

- Se avete gruppi forti, non è necessario fornire loro molte informazioni su come utilizzare il foglio di decodifica: dovrebbero scoprirlo da soli. Basta dire loro che la soluzione è una frase in inglese. Se avete gruppi che necessitano di più aiuto, potete dire loro che hanno solo bisogno delle lettere delle carte dei paesi che hanno selezionato come membri dell'Unione Europea. Se trovano queste lettere sul foglio di decodifica, saranno in grado di leggere il codice (la frase) da sinistra a destra, dall'alto verso il basso.
- La soluzione consiste in 27 lettere, una per ogni paese. Significa che alcune lettere si ripetono più volte. Ad esempio, quando gli studenti hanno selezionato una carta nazionale con la lettera "E" come codice, implicitamente anche tutte le altre carte nazionali con la "E" sono corrette. Significa che gli studenti possono indicare immediatamente tutte le "E" sul foglio di decodifica. Altrimenti possono indicare la lettera di ogni carta man mano che procedono. Il risultato finale è comunque lo stesso. È meglio non condividere all'inizio queste informazioni con gli studenti, ma solo quando lo chiedono.

- Gli studenti probabilmente non se ne accorgeranno, ma le lettere della soluzione sono in ordine cronologico di ingresso nell'UE. Ad esempio, la prima "L" appartiene al Belgio e l'ultima "R" alla Croazia.

SOLUZIONE

LET US BUILD OUR FUTURE TOGETHER

L	A	Y	V	P	E	C	V	J	K	T	M
M	J	U	A	S	K	M	N	P	B	C	V
N	K	A	M	U	V	N	Q	I	A	W	P
A	L	N	W	C	D	J	P	W	N	O	K
P	J	U	M	K	J	X	V	Y	R	C	M
V	M	C	A	F	K	M	N	U	A	N	J
W	N	T	P	V	J	A	Z	U	N	W	K
C	R	M	A	K	E	Q	A	J	T	P	M
N	A	O	J	G	W	M	Z	E	T	C	N
V	J	H	M	A	P	E	K	V	N	R	A

2. PRESENTAZIONE: DISCUTERE LE CONOSCENZE ACQUISITE

IMPOSTAZIONE

Gli studenti sono seduti in modo da poter assistere facilmente alla presentazione.

PROCEDURA

Utilizzate la presentazione per passare in rassegna gli Stati membri e le fasi del processo di allargamento.

La presentazione inizia con una panoramica degli attuali Stati membri. Dopo il gioco, gli alunni saranno curiosi di vedere se le loro risposte sono corrette. La presentazione spiega poi quando ha avuto luogo ogni allargamento. Si può scegliere di concentrarsi solo sugli attuali Stati membri e non discutere del processo di allargamento. [Qui potete trovare utili informazioni generali.](#)

