

LINEE GUIDA PER GLI INSEGNANTI

MODULO 4 – L'UE NELLA NOSTRA VITA QUOTIDIANA

Questa lezione intende mostrare agli studenti come l'UE migliora la loro vita quotidiana. Per spiegare in che modo l'UE è diversa dal livello decisionale nazionale, regionale o locale, la lezione inizia con un gioco in cui vengono presentati alcuni esempi concreti di legislazione dell'Unione. In questo gioco eliminatorio, per ogni esempio dato gli studenti indicano se pensano che si tratti o meno di un atto legislativo dell'UE.

Dopo il gioco, l'insegnante può scegliere di fornire maggiori **informazioni o più esempi**.

METODOLOGIA	DURATA	MATERIALI
Gioco educativo: L'Unione europea nella vostra vita quotidiana	10 minuti	- 1 foglio di domande per insegnante
Presentazione	10 minuti	- Computer + proiettore - Presentazione del modulo 4

OBIETTIVI E COMPETENZE

APPROCCIO

- Gli studenti sono consapevoli dell'impatto dell'UE sulla loro vita quotidiana.

CONOSCENZE

- Gli studenti sanno che l'Unione europea ha potere legislativo.
- Gli studenti conoscono alcuni esempi concreti di legislazione dell'UE.

PASSO PER PASSO

1. IL GIOCO

IMPOSTAZIONE

Gli studenti sono seduti durante la breve introduzione. Dopo la spiegazione del gioco, tutti gli studenti si alzano in piedi. Ogni studente gioca individualmente. L'aula viene divisa in due parti: una parte è chiamata "angolo UE", l'altra "angolo non UE". L'"angolo non UE" include i livelli decisionali nazionali nonché regionali, comunali, ecc.

PROCEDURA

Introduzione: prima di iniziare il gioco è importante spiegare che l'Unione Europea ha il **potere di legiferare**. L'Unione europea può, tuttavia, agire solo nei settori in cui i suoi Stati membri l'hanno autorizzata a farlo attraverso i trattati UE. È anche importante sapere che **il diritto dell'Unione ha precedenza**: se una norma nazionale è contraria a una disposizione dell'Unione, le autorità degli Stati membri devono applicare la disposizione dell'Unione. Il principio del primato si applica a tutti gli atti vincolanti dell'Unione.

Spiegazione del gioco: il gioco è una gara a eliminazione tra gli studenti. Ogni volta che l'insegnante dà un esempio di una misura legislativa, legge o giurisdizione, gli studenti devono indicare se ritengono che si tratti o meno di una legislazione dell'UE. Gli studenti possono indicare la loro risposta posizionandosi nell'"angolo UE" o nell'"angolo non UE". Dopo che gli studenti hanno fatto la loro scelta, l'insegnante dà loro la risposta corretta. Gli studenti che hanno dato la risposta giusta possono rimanere fermi per l'esempio successivo. Gli studenti che hanno dato la risposta sbagliata devono sedersi.

L'insegnante va avanti fino a quando restano tre studenti (o può continuare fino a quando ne rimane solo uno). Se necessario l'insegnante può ricominciare il gioco (ad esempio, se tutti gli studenti sono eliminati dopo solo tre esempi, possono alzarsi tutti di nuovo per rispondere ad altri).

QUALCHE SUGGERIMENTO

- Se gli studenti si appassionano al gioco, non date troppe spiegazioni dopo ogni esempio. Potete ripercorrere gli esempi dell'UE dopo, in fase di presentazione.

CONTENUTO

Vedi il documento "domande per gli studenti".

2. PRESENTAZIONE: DISCUTERE LE CONOSCENZE ACQUISITE

IMPOSTAZIONE

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

PROCEDURA

La presentazione che accompagna questo gioco fornisce ulteriori informazioni generali su esempi concreti di legislazione dell'UE.

LINK UTILI

- Ci sono molti esempi concreti di legislazione dell'UE sul sito ["Cosa fa per me l'Europa"](#).
- Un divertente gioco online su come l'UE cambia la nostra vita quotidiana è the12differences.eu. L'obiettivo è cercare 12 differenze tra due disegni quasi identici di una città a caso, una situata nell'UE e l'altra al di fuori dell'UE. Ogni differenza indica un esempio concreto della legislazione dell'UE.

