Prot. n° 162 del 08/02/19

Technological Applications for
Learning, Empowerment and Thoughts

Attività laboratoriali per Modulo PON - IC. Monteprandone

Proposta economica per 1 Modulo PON da 60 ore

Tipo di attività	Ore	Importo forfait (es. Iva)
Improve your word power	60	**4.200€**

L'eventuale ordine dovrà essere intestato alla società:
TALENT SRL, sede legale in via Bachelet 23, 60027 Osimo AN – P.IVA 02685590420
Rappresentante legale: Elisa Mazzieri, residente in via M. L. King 2 – Osimo AN; CF. MZZLSE87C49A271F
Nell'ordine dovranno essere esplicitati il Codice Univoco e il CIG per la fatturazione elettronica.
La fattura verrà emessa al termine delle lezioni (es. Iva ex art.10 DPR 633/72 comma 20)

Osimo, 07/02/2019

Firma

Elisa Mazzieri
Amministratore Delegato
TALENT SRL
Via Bachelet 23
Osimo (AN) 60027
P.I e C.F. 02685590420
PEC: talent-srl@pec.weturtle

Laboratorio per la promozione della Cittadinanza Europea

per classi della scuola secondaria di primo grado

Obiettivi:

- ridurre la distanza tra giovani cittadini e l'Europa
- accrescere l'identificazione con le istituzioni europee;
- conoscere la struttura e le funzioni delle istituzioni europee;
- conoscere i processi storici, economici, politici e culturali che consentono di interpretare gli eventi del presente dentro e fuori l'Unione Europea;
- saper leggere criticamente la comunicazione nei media digitali e sviluppare competenze nella produzione di media digitali;
- conoscere la realtà economica delle Marche e comprendere come il sistema produttivo regionale si connette con le politiche e l'economia europea.

Temi

Il laboratorio si snoderà attorno ad alcuni grandi quesiti da indagare con i ragazzi:

- Da dove viene l'Europa? La storia dell'Unione Europea e dei suoi grandi personaggi;
- Com'è fatta l'Unione Europea? Le istituzioni europee, l'Europa politica e le relazioni tra i Paesi membri;
- Perché una moneta unica per tanti Stati? L'euro e le sfide dell'economia europea nel mercato mondiale;
- Com'è l'Europa vista da quaggiù? L'economia delle Marche e il suo rapporto con il mercato europeo;
- Quali sfide per l'Europa del futuro? Le grandi questioni del presente e del futuro dell'Europa: frontiere e migrazioni, diversità culturali, mondo dell'informazione, futuro sostenibile.

Metodologie:

I temi saranno affrontati attraverso un **approccio didattico laboratoriale e interattivo** (*hands-on*), basato su sfide e sul lavoro in gruppo. Tutte le fasi del progetto saranno caratterizzate, oltre che da un approccio pratico, anche dall'**uso di strumenti digitali** (creazioni di infografiche digitali, produzione di app e/o videogiochi, produzione di supporti audio/video...) e di **strumenti tangibili** (mappe, oggetti) per veicolare in modo chiaro ed inclusivo i messaggi dell'Europa.

Di seguito sono descritte le principali metodologie che verranno applicate:

Dibattito

Il "Debate", una metodologia didattica da tempo consolidata nelle scuole anglosassoni e promossa in Italia dall'INDIRE[1], è ritenuto una *best practice* in ambito didattico. Il dibattito sviluppa competenze di ricerca e selezione delle fonti, il *public speaking*, l'ascolto, ma soprattutto allena a problematizzare

1 http://avanguardieeducative.indire.it/wp-content/uploads/2016/04/AE_04_DEBATE.pdf

i problemi complessi attraverso la valutazione di posizioni diverse: competenze che permetteranno ai ragazzi di compiere scelte su questioni cruciali che interessano l'Europa attraverso il pensiero critico e contro la tendenza diffusa alla semplificazione dei problemi reali.

Si svolgeranno dibattiti formali – dettati da regole e tempi precisi – per affrontare i grandi temi, ed esercizi che utilizzeranno il dibattito con funzione di facilitazione per gli apprendimenti.

Educazione ai media digitali

La Media Education si prefigge di educare non solo *con*, ma soprattutto *ai* media digitali e ha la finalità di sviluppare nei giovani una *media literacy* che comprenda il saper "leggere" i fenomeni della comunicazione digitale come consumatori critici e il saper produrre risorse come cittadini digitali attivi[2].

Il modulo porrà il focus sulle *fake news* e sulla società della "post verità" (*post truth*): attraverso esercitazioni di tipo investigativo, si consegneranno ai ragazzi gli strumenti del *fact checking*, una competenza oggi richiesta a tutti i cittadini per difendersi dalle notizie false del web.

Laboratorio di comunicazione giornalistica

Una pratica di educazione mediale che privilegia un ruolo attivo è il laboratorio giornalistico: una piccola redazione in cui i ragazzi si occuperanno di *produrre informazione*, ovvero analizzare problemi e raccontare vicende che riguardano l'Unione Europea a partire dalla loro realtà vissuta.

Le domande sorte dai ragazzi saranno i propulsori a video interviste a persone della loro e di altre generazioni, inchieste, rubriche e "pezzi" che raccontino il loro punto di vista sull'Europa e sul mondo. Queste narrazioni avranno come palcoscenico le pagine web (es. il blog), i social network e le piattaforme video. La redazione è un luogo per progettare, ma anche per costruire nuove competenze digitali come la ripresa, l'editing e il montaggio audio-video.

Game making

Il settore della progettazione e creazione di videogames (*game making* o *game design*) applicata alla didattica sta ricevendo in questi anni sempre maggiore attenzione per le potenzialità educativo-didattiche che porta con sé. Il videogame oggi sta dimostrando di poter essere non solo strumento di fruizione passiva relegato alla dimensione dell'intrattenimento, ma, tra l'altro, anche un *medium* con cui allenare competenze grazie alle sue potenzialità di immersività e interattività.

A partire dalla conoscenza maturata sull'Europa del presente, in particolare sulle sue criticità e debolezze, i ragazzi in team utilizzeranno l'ambiente virtuale di un videogame per plasmare una versione "utopistica" di Europa (o forse possibile?), focalizzandosi su grandi settori strategici come cultura, trasporti, rapporti commerciali, ambiente e sostenibilità. Queste mappe tridimensionali costruite in modo collaborativo e liberamente esplorabili saranno lo spazio per una progettazione in cui interrogarsi sulle possibili soluzioni ai problemi del presente.

2 D. Buckingham, *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*, Polity Press, 2003

TALENT
apprendere
tecnologicamente

Osimo, 8/11/2018

Elisa Mazzieri
Amministratore Delegato
TALENT SRL
Via Bachelet 23
Osimo (AN) 60027
P.I e C.F. 02685590420
PEC: talent-srl@pec.weturtle