

Guida #EUandME per l'insegnante

I suoi studenti, di età compresa tra 17 e 18 anni, sono sulla soglia di un cambiamento importante; si stanno infatti preparando a lasciare la scuola e ad affrontare la fase successiva della loro vita. È a conoscenza delle opportunità, delle forme di supporto e dei vantaggi della cittadinanza europea per la loro vita quotidiana e per le loro prospettive future?

Per rendere queste opportunità più accessibili ai giovani europei, la Commissione europea ha lanciato una nuova campagna multimediale: #EUandME. Le risorse di #EUandME per l'istruzione presenti in questo Toolkit consentiranno a lei e ai suoi studenti di scoprire e approfondire le opportunità e le iniziative che l'Europa può offrire. Le risorse per l'istruzione comprendono attività che impegneranno i suoi studenti in lavori di gruppo e dibattiti che li aiuteranno a comprendere il ruolo che l'UE svolge nella loro vita e a scoprire tutti i loro diritti come cittadini di uno Stato membro dell'UE.

FINALITÀ E STRUTTURA DEL TOOLKIT DELL'INSEGNANTE

Uno dei messaggi chiave della campagna #EUandME è il fatto che l'UE mette i cittadini europei nelle condizioni di seguire i propri interessi e passioni attraverso diritti, forme di supporto e opportunità. Lo scopo di #EUandME è coinvolgere i giovani europei e aiutarli a realizzare il loro potenziale come cittadini europei.

Queste risorse per l'apprendimento mirano a incoraggiare lo sviluppo di abilità e competenze negli studenti, accrescendo la loro sicurezza e formando individui capaci di porsi domande e pensare in modo autonomo. Vengono suggerite alcune attività multimediali, che mirano a suscitare interesse negli studenti e a rafforzarne la motivazione, oltre ad aumentarne il livello di alfabetizzazione digitale.

La campagna è stata lanciata con la pubblicazione di 5 cortometraggi di premiati registi, ognuno riguardante un tema specifico: *Mobilità, Sostenibilità, Competenze e impresa, Digitale e Diritti*. La Sezione 1 di ogni Unità inizia con la visione di un video per suscitare una reazione da parte della classe. I cortometraggi rappresentano lo stimolo per coinvolgere gli studenti in un dibattito e per invitarli a scoprire le forme di supporto e le opportunità dell'UE descritte nella Sezione 2. Gli studenti avranno bisogno di utilizzare un computer per svolgere le attività a coppie o di gruppo e per iniziare la propria ricerca individuale in questa Sezione. Le attività li spingeranno a parlare delle proprie impressioni e dei propri punti di vista con il resto della classe.

Nella Sezione 3, gli studenti sono invitati a partecipare a un progetto creativo su argomenti di loro interesse, che li aiuterà a riassumere e comunicare ciò che sanno e hanno compreso delle opportunità che l'UE può offrire loro in un momento in cui si stanno preparando ad affrontare la fase successiva della loro vita. Queste attività incentrate sullo studente promuovono uno stile di apprendimento attivo e invitano l'alunno a porsi delle domande. Gli studenti approfondiscono un problema e una sfida reali, sviluppando competenze interdisciplinari mentre lavorano in collaborazione in piccoli gruppi; infine, presentano il proprio progetto per esporre i concetti e le nozioni apprese di fronte a un pubblico vero: la classe, la scuola e il mondo esterno. La presentazione del proprio lavoro stimolerà gli studenti a pensare in modo critico alla propria vita e ai tanti vantaggi messi a loro disposizione dall'Unione europea.

FASCE DI ETÀ

Anche se le risorse di #EUandME per l'insegnamento e l'apprendimento sono rivolte a studenti di 17 e 18 anni, tutte le Unità sono adatte anche agli alunni con qualche anno in più o in meno. Gli insegnanti possono affidarsi alla propria esperienza per decidere quale fascia di età può trarre stimoli da una specifica Unità. Nelle Linee guida che seguono, è riportata una nota sull'utilizzo dei social media quando coinvolge studenti di 16 anni o meno.

PANORAMICA DELL'UNITÀ

Grazie all'approccio tematico, l'insegnante può liberamente scegliere un'Unità adatta agli studenti, che sia in linea con il proprio piano di studi. La natura interdisciplinare dei temi ne consente l'integrazione in qualsiasi corso di secondo livello, sia di istruzione che di formazione. Molte Unità possono essere affrontate da un team di insegnanti o si prestano a un approccio interdisciplinare. Se si opta per un approccio interdisciplinare, gli insegnanti possono basarsi sul lavoro di molte materie, come arte, tecnologie dell'informazione e della comunicazione, studio dei mezzi di comunicazione, lingue, scienze sociali, storia o geografia. Le Unità esaminano una serie di opportunità e di diritti dei cittadini dell'UE e possono essere affrontate nell'ambito di varie materie di insegnamento. Di seguito sono riportati alcuni suggerimenti.





Unità	Unità – Cortometraggio	Unità – Argomenti trattati	Esempi di collegamenti con materie scolastiche
Mobilità	« L'ostello della vita », diretto da Matthias Hoene [8:40 min.]	Opportunità di viaggiare, studiare e lavorare nell'UE per i giovani europei.	Orientamento professionale, Lingue, Geografia, Formazione professionale, Politica, Studi sulla cittadinanza, Studio dei mezzi di comunicazione, Storia.
Sostenibilità	« Oona », diretto da Zaida Bergroth [8:40 min.]	Le misure che l'UE sta adottando circa cambiamento climatico, alimentazione, forniture idriche sicure, protezione e miglioramento del paesaggio naturale dell'Europa.	Geografia, Biologia, Scienze sociali, Studi sulla cittadinanza, Filosofia, Economia domestica.
Competenze e impresa	« Party Animal », diretto da Yorgos Zois [7:52 min.]	Formazione e competenze per il futuro, sostegno all'occupazione e alla professione nell'UE, diritti dei lavoratori e supporto dell'UE per i giovani imprenditori.	Studi aziendali, Economia, Orientamento professionale, Formazione professionale, Studi europei, Studi sociali, Lingue.
Digitale	« Il solitario », diretto da Tomasz Konecki [9:52 min.]	I tanti diritti digitali che l'UE conferisce ai nostri studenti «nativi digitali», come l'abolizione delle tariffe di roaming e il «diritto all'oblio».	Tecnologie dell'informazione e della comunicazione, Filosofia, Studi europei, Studio dei mezzi di comunicazione, Lingue.
Diritti	« Debut », diretto da Dalibor Matanić [4:04 min.]	Come cittadini europei, gli studenti hanno il diritto di votare alle elezioni europee oltre a godere del diritto di voto nel proprio paese. Vengono esaminati anche i diritti dei consumatori e i diritti fondamentali.	Studi europei, Formazione professionale, Politica, Filosofia, Studi sulla cittadinanza, Studio dei mezzi di comunicazione, Studi sociali.

LINEE GUIDA PER IL LAVORO IN CLASSE O I LABORATORI

Ogni Unità inizia con la visione del cortometraggio basato sui temi descritti da parte di tutti gli studenti. Si consiglia di mostrare il video a tutta la classe per raccogliere le prime reazioni degli studenti dopo questa esperienza condivisa. La potenza e l'impatto dei cortometraggi favoriranno negli studenti la comprensione degli argomenti che si apprestano a discutere, leggere e approfondire sul sito Web di #EUandME. Come strategia di visione attiva, l'insegnante porrà una domanda correlata al video prima della visione per aiutare gli studenti a guardare il filmato in modo partecipato: lo scopo è aiutare lo studente a guardare il video con un preciso obiettivo.

Il metodo della classe capovolta è oggi molto seguito e si potrebbe chiedere agli studenti di guardare un video prima della lezione, ma così facendo si rischierebbe di ridurre la forza e l'immediatezza della risposta emotiva della classe a ogni video. Tutti i video sono brevi e l'ideale sarebbe fare leva sulla risposta condivisa degli studenti nel momento in cui essi cominciano a scoprire le tante e varie opportunità e forme di supporto che l'Europa può loro offrire.

Gli studenti partecipano a un'attività o a un progetto creativo in ogni Unità. In questo modo, potranno esprimere la loro creatività e migliorare le rispettive capacità di comunicazione e presentazione, mostrando contemporaneamente ciò che hanno appreso. I metodi di presentazione del lavoro potrebbero includere l'esposizione dell'attività svolta, compresa la presentazione di fronte a un pubblico di persone invitate. Tutte le Unità sono idonee come progetti **eTwinning** e permettono agli alunni di entrare a far parte della più grande community europea online di studenti, aiutandoli a interagire con altri studenti in tutta Europa con modalità che non possono essere replicate in aula. Gli studenti possono presentare i progetti a un pubblico più vasto della classe, utilizzando qualsiasi mezzo di comunicazione a loro scelta e qualunque combinazione di immagini digitali, podcast e strumenti interattivi. Possono inoltre curare l'attività per i loro ePortfolio, creando così una traccia dei rispettivi percorsi di apprendimento e documentando l'evolvere delle proprie competenze, anche digitali, conservando la raccolta di elaborati per dimostrare che conoscono e hanno compreso i vantaggi di vivere nell'UE.



Lo scopo della campagna #EUandME è aiutare i giovani a relazionarsi con l'Unione europea e a godere dei diritti, delle forme di supporto e delle opportunità che la cittadinanza europea offre loro. Condividere gli elaborati tramite una pagina dei social media dell'Unità li aiuterà a connettersi con l'Europa come fanno normalmente nella vita quotidiana, ossia attraverso il digitale. Gli studenti di 17 o 18 anni potrebbero anche utilizzare i propri profili sui social media e divertirsi a condividere gli elaborati in questo modo. Gli insegnanti con allievi più giovani potrebbero però optare per la creazione di un account di classe. Dopo che gli studenti hanno protetto le rispettive informazioni personali, l'insegnante potrebbe gestire l'account della classe in linea con il Regolamento generale sulla protezione dei dati e la politica di utilizzo della scuola.

COLLEGAMENTI WEB E ALTRE RISORSE

Concorso per giovani registi europa.eu/euandme/how_it_works_it Presto verranno proclamati i 5 giovani registi vincitori, a giugno 2019.

UE — https://europa.eu/european-union/index_it Sito Web ufficiale dell'UE.

eTwinning — www.etwinning.net La community online delle scuole in Europa, eTwinning, offre una piattaforma per gli insegnanti e le scuole d'Europa per comunicare, collaborare e sviluppare progetti. È una piattaforma pensata per gli insegnanti, che incoraggia la collaborazione tra studenti e scuole in tutta Europa. La collaborazione tramite eTwinning invoglierà a conoscere i partner del progetto e metterà in risalto la dimensione europea dei progetti del Toolkit.

ePortfolios — eufolio-resources.eu/ L'ePortfolio di uno studente è uno spazio di lavoro digitale dinamico in cui raccogliere i concetti appresi e gli elaborati. È il luogo in cui è possibile documentare le proprie competenze e in cui è possibile conservare, condividere, collaborare e mostrare i propri elaborati e le nozioni apprese ad altre persone.

Competenze digitali e tecnologia per l'istruzione — https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_it Piano d'azione della Commissione europea per utilizzare meglio la tecnologia digitale per l'istruzione e l'apprendimento, per sviluppare le competenze e le abilità digitali e migliorare l'istruzione nell'era digitale.

Europeana — www.europeana.eu Europeana Collections consente di accedere a più di 51 milioni di voci, libri, musica, video, opere d'arte digitalizzate e altre risorse, con l'aiuto di strumenti di ricerca e filtri. Il materiale viene fornito a Europeana da numerose istituzioni che vi contribuiscono; Europeana, a sua volta, cerca di rendere disponibili tutte le risorse sul sito Web affinché possano essere riutilizzate. Alcune voci ancora sotto copyright sono protette dal diritto d'autore e gli studenti dovrebbero sempre menzionare la fonte e rispettare tutti i diritti di proprietà correlati.

Unità di #EUandME sulla mobilità

PANORAMICA

L'Unità sulla *mobilità* si propone di mostrare agli studenti i numerosi vantaggi di cui possono godere come giovani europei quando studiano, lavorano o viaggiano in qualsiasi Paese dell'UE. Il breve ma suggestivo video *L'ostello della vita* appassionerà gli studenti. Attraverso il lavoro di gruppo, gli studenti esploreranno le tante opportunità offerte dall'UE. Nella terza sezione, ogni studente è incoraggiato a creare *La mia tabella di marcia EUandME* per mostrare ciò che ha compreso riguardo a tutte le possibilità e forme di supporto a sua disposizione come giovane cittadino europeo.

SEZIONE 1

Per mostrare alla classe con quanta facilità i giovani europei possono viaggiare e spostarsi, si può chiedere agli studenti di nominare i Paesi dell'UE che hanno visitato. Elencare tutti i Paesi sulla lavagna e chiedere i possibili motivi per cui alcuni Paesi sono più popolari di altri, qual è il livello di mobilità degli studenti, in quali Paesi non si sono ancora recati e perché vorrebbero recarvisi.

Prima di mostrare il cortometraggio di #EUandME *L'ostello della vita* [8:40 min.], chiedere agli studenti di riflettere sulla domanda "In che modo l'Europa fa visita alla nonna, a Moritz e a sua sorella Heike?". Dopo la visione del video, incoraggiare gli studenti a parlare delle proprie reazioni.

SEZIONE 2

A questo punto la classe svolgerà ricerche online per pianificare e preparare un viaggio in tenda di 2 settimane in Europa per Moritz e sua sorella. Dividere la classe in 5 piccoli gruppi e chiedere loro di prendere una delle pagine elencate come ausilio per pianificare la loro avventura europea. Poiché ogni itinerario richiede un piano affidabile, iniziare il progetto occupandosi dei documenti di viaggio, degli accordi per l'assistenza sanitaria e, naturalmente, di come restare in contatto con la nonna dopo la partenza e solo successivamente pianificare il viaggio e trovare una sistemazione.

1. Come cittadini dell'UE, quali documenti di viaggio il gruppo consiglia a Moritz e Heike di procurarsi prima della partenza? Il [passaporto europeo o la carta d'identità](#)?
2. Le informazioni sui vantaggi della tessera europea di assicurazione malattia sono disponibili su [La mia salute. La mia vita.](#), che esplora l'accesso dei cittadini europei all'assistenza sanitaria pubblica all'estero. [Uomo avvisato, mezzo salvato!](#)
3. Gli studenti scopriranno come aiutare Moritz e Heike a ottenere un [abbonamento ferroviario #DiscoverEU gratuito](#).
4. [I miei viaggi. La mia vita.](#) spiega cosa fare in caso di spiacevoli imprevisti durante un viaggio all'estero (addebiti della carta, guida, moneta/denaro, ecc.). Quali suggerimenti importanti scopriranno gli studenti?
5. Ecco alcuni suggerimenti per la [Pianificazione degli aspetti essenziali del viaggio](#). Quali saranno utili a Moritz e Heike?

Dopo che gli studenti hanno completato la ricerca, ogni gruppo ha a disposizione 5 minuti per aggiornare tutta la classe durante una *Tavola rotonda di #EUandME sulla mobilità e i viaggi*.

SEZIONE 3

Ogni studente esplora le 2 pagine tematiche sul sito Web di #EUandME riportate di seguito, per scoprire eventuali opportunità future e riflette sui seguenti quesiti: "Hai intenzione di studiare all'estero nei prossimi 5 anni?", "Lavorerai o svolgerai un tirocinio in un altro Paese europeo?", "Farai parte del Corpo europeo di solidarietà?" e "Quali forme di supporto, vantaggi e opportunità l'UE può offrirti nella prossima fase della tua vita?".

1. La pagina per studiare all'estero, [La mia formazione. La mia vita.](#), presenta i programmi di studio all'estero (in particolare Erasmus+ ed Erasmus Mundus), le opportunità di tirocinio/volontariato (Corpo europeo di solidarietà) e la formazione linguistica.
2. La pagina per vivere e lavorare all'estero, [La mia carriera. La mia vita.](#), illustra i diritti di chi vive o lavora in un Paese straniero e le modalità per trovare lavoro e opportunità di volontariato o partecipare a un corso di formazione.

Ogni studente crea ora un piano quinquennale delle possibilità future chiamato *La mia tabella di marcia EUandME*, utilizzando la versione gratuita o a pagamento di uno strumento interattivo come [Book Creator](#) o [Sway](#) per illustrare:

- ▶ Gli obiettivi che intende raggiungere
- ▶ Le iniziative che dovrà intraprendere per raggiungere tali obiettivi

Al termine, gli studenti possono aggiungere la *Tabella di marcia* alla sezione CV del portfolio, se lo desiderano. La classe potrebbe ospitare un'esposizione, *Le mie tabelle di marcia EUandME*, per un pubblico esterno e presentare i progetti durante una fiera giornaliera di orientamento o la Giornata dell'Europa. Alcuni studenti, dopo aver protetto i rispettivi dati personali, possono scegliere di condividere le tabelle di marcia online, utilizzando il tag #EUandME sui profili personali dei social media.

Unità di #EUandME sulla sostenibilità

PANORAMICA

L'Unità sulla *sostenibilità* inizia con un dibattito in classe sul rapporto tra uomo e natura dopo la visione dell'interessante cortometraggio *Oona* da parte degli studenti. Successivamente, gli studenti esplorano il bisogno di sostenibilità e scoprono le iniziative e azioni di #EUandME per preservare l'ambiente e amministrare le risorse limitate del nostro pianeta. Nella sezione finale, gli studenti si impegnano in un progetto creativo che li aiuterà a comprendere la necessità di un intervento da parte di ogni uno di noi per raggiungere la sostenibilità; tutti noi dobbiamo svolgere un ruolo vivendo in modo sostenibile.

SEZIONE 1

Chiedere agli studenti di prendere in considerazione i seguenti spunti di riflessione mentre guardano *Oona* [8:40 min.]: "All'inizio del video, Oona sembra distante da suo padre. Il loro rapporto è teso. Di conseguenza, Oona non è in contatto con il mondo circostante, perfino con la bellezza dell'ambiente naturale del bosco. Questa disconnessione potrebbe essere una metafora del nostro essere scollegati dal mondo, dandolo talvolta per scontato?".

Incoraggiare gli studenti a parlare delle loro reazioni al video e delle loro opinioni sul rapporto tra Oona e suo padre e chiedere se il film può essere una metafora del nostro essere scollegati dalla natura o della nostra mancanza di amore per la natura. Il regista Zaida Bergroth ha creato questo video perché ha fiducia nell'operato dell'UE volto a preservare la natura, gli animali selvatici e gli habitat naturali. Come viene sviluppato questo tema nel video?

La tutela dell'ambiente naturale e la conservazione delle risorse limitate della Terra per la nostra generazione e i figli dei nostri figli sono principi basilari di vita sostenibile. Nella Sezione 2 cercheremo di rispondere alla domanda: "Che cos'è la sostenibilità?".

SEZIONE 2

Che cos'è la sostenibilità? Dividere la classe in gruppi di 5 studenti. Consegnare una pagina A3 a ciascun gruppo e chiedere ai partecipanti di tracciare una "V" molto grande su tutta la pagina. Scrivere a sinistra della "V" «I problemi della Terra» e lasciare cinque minuti a ogni gruppo per elencarne il maggior numero di problemi possibili e le cause alla base della cattiva gestione delle risorse del pianeta. Per il momento, lasciare vuoto il centro della "V" e scrivere a destra della "V" «La Terra dei miei figli». Il gruppo dovrebbe di nuovo elencare in 5 minuti come vorrebbe che la Terra fosse in futuro, facendo riferimento alla tutela e alla conservazione delle risorse del pianeta.

Ogni membro di ogni gruppo esplorerà ora le possibili soluzioni al problema dei danni ambientali causati dagli esseri umani. Ognuno prende una delle seguenti pagine sul tema della *Sostenibilità* per scoprire l'operato e le azioni dell'UE in materia di sostenibilità:

1. **Le mie attività all'aria aperta. La mia vita.** illustra come l'UE stia cercando di proteggere la fauna selvatica e la natura, migliorare il paesaggio naturale europeo e garantire che tutta l'acqua potabile sia pulita e sicura.
2. **Il mio pianeta. La mia vita.** espone dettagliatamente le iniziative dell'UE contro il cambiamento climatico per ridurre le emissioni di anidride carbonica. Presenta inoltre le azioni che ognuno di noi può intraprendere per ridurre l'impatto del cambiamento climatico.
3. **Il mio ambiente. La mia vita.** esplora le azioni che l'Unione europea sta intraprendendo per ridurre, riutilizzare e gestire i rifiuti e il suo operato per impedire che la plastica si riversi nei mari.
4. **Il mio cibo. La mia vita.** esamina le politiche dell'UE per garantire che il cibo sulla nostra tavola sia conveniente e prodotto in modo equo e sicuro.
5. **La mia tecnologia. La mia vita.** esplora gli investimenti dell'UE per la ricerca e i progetti che mirano a soluzioni sostenibili alle nostre sfide attuali.

Quando gli studenti avranno trovato esempi di soluzioni e azioni di mitigazione dell'UE per la sostenibilità, li elencheranno al centro del loro grafico a "V" sotto il titolo «Soluzioni dell'UE». Quando tutti i gruppi avranno completato la ricerca e i grafici, questi verranno affissi su un tabellone. Ogni gruppo viene quindi invitato a presentare il proprio grafico e a discutere di problemi e soluzioni.

SEZIONE 3

Utilizzando qualsiasi supporto a scelta, ogni studente progetta, crea e mette in scena una rappresentazione per mostrare in che modo, come individuo, stia abbracciando una visione e delle prassi sostenibili nella vita quotidiana. Potrebbe, ad esempio, creare un cortometraggio o un oggetto artistico; scrivere un articolo per il notiziario della scuola o progettare un poster digitale per rappresentare il tema. Dovrebbe documentare i propri comportamenti proattivi per proteggere le risorse limitate della Terra e ridurre il consumo. Il suo elaborato potrebbe essere esposto in occasione della Giornata della Terra nella scuola o condiviso tramite i canali dei social media per il tema *Sostenibilità* di #EUandME.

Unità di #EUandME Competenze e impresa

PANORAMICA

Nel video *Party Animal*, Alex ha un'ispirazione improvvisa; seguendo la sua passione, scopre come delineare il suo progetto di vita. Nell'Unità *Competenze e impresa*, gli studenti esploreranno le varie iniziative e forme di supporto che l'UE può offrire a coloro che iniziano a pianificare la fase adulta della propria vita.

SEZIONE 1

Mentre guardano [Party Animal](#) [7:52], gli studenti si soffermano sui seguenti spunti: "Alex è un animale da discoteca; in che modo inseguire un suo sogno lo aiuterà, paradossalmente, a coltivare questa sua inclinazione?"

Incoraggiare gli studenti a parlare delle loro reazioni al video e delle loro opinioni sul rapporto tra Alex e i suoi genitori, il suo atteggiamento nei confronti della vita all'inizio del video e il suo atteggiamento verso il lavoro. All'inizio del video, Alex sembra non avere una meta precisa; gli studenti hanno sempre saputo quale sarebbe stato il loro passo successivo nella vita? Che cosa li ha aiutati a trovare la direzione da seguire nella vita? Quali passi successivi consiglierebbero ad Alex per trasformare la sua idea imprenditoriale in realtà? Che cosa sanno delle forme di supporto e delle iniziative dell'UE a loro disposizione in questa fase della loro vita?

SEZIONE 2

I consulenti professionali e aziendali consigliano di includere le seguenti fasi sia nei piani per acquisire competenze e qualifiche che nei business plan:

- Passo 1: svolgere alcune ricerche
- Passo 2: redigere un piano
- Passo 3: assicurarsi che il piano sia semplice da attuare

Chiedere a ogni studente di esaminare le quattro pagine tematiche su *Competenze e impresa* sul sito Web di [#EUandME](#) per trovare le forme di supporto e le risorse che l'UE può offrire loro per redigere un piano di studio, di formazione o professionale:

1. [Le mie competenze. La mia vita.](#) illustra ciò che l'UE sta facendo per migliorare la qualità della formazione oggi e favorire la comprensione delle competenze che saranno importanti in futuro.
2. La ricerca di un buon lavoro e il tutoraggio sono gli argomenti esaminati nella pagina [La mia ambizione. La mia vita.](#) Scoprire i molti programmi che l'UE offre per supportare i giovani nella loro ricerca di un lavoro di qualità.
3. [La mia attività. La mia vita.](#) spiega come l'Unione europea può fornire il necessario per ottenere il massimo da un'idea di impresa: dai finanziamenti al tutoraggio fino alle reti aziendali per i programmi di scambio. Viene spiegato come avviare e ampliare un'attività.
4. [I miei diritti lavorativi. La mia vita.](#) illustra i diritti di cui godono i lavoratori e le tutele garantite quando si svolge un lavoro nell'UE.

Dopo aver redatto il piano (facendo riferimento ai programmi e alle forme di supporto dell'UE per la realizzazione dei piani di formazione o del business plan), ogni studente si prepara ad affrontare la *Commissione competenze e impresa*. Si immagina che gli studenti debbano presentare le proprie idee imprenditoriali a una commissione formata da quattro giudici, che potranno valutare individualmente la presentazione e decidere se investire nell'idea o meno. Gli studenti dovranno stampare il piano e darne una copia ai giudici prima del colloquio.

SEZIONE 3

Quattro studenti formeranno la giuria, entrando a far parte della *Commissione competenze e impresa*. La commissione sarà a rotazione, così la maggior parte degli studenti avrà la possibilità di fare da giudice.

Ogni giudice dovrà specializzarsi in una delle quattro pagine del tema *Competenze e impresa* di [#EUandME](#). Dopo aver letto il piano di uno studente, i giudici, seduti di fronte alla classe, intervisteranno il candidato che si siederà davanti a loro.

Il ruolo dei giudici è sostenere i candidati e offrirgli ulteriori suggerimenti. Faranno domande al candidato circa i suoi studi, obiettivi e verso quale professione è orientato. Chiederanno anche esempi di programmi dell'UE che possono essere utili al candidato per seguire il suo percorso di studi e professionale. Inoltre, presenteranno il piano a al pubblico (cioè alla classe) per invitarlo a fornire ulteriori suggerimenti e idee.

Unità di #EUandME sul digitale

PANORAMICA

Fortunatamente per Jan, timida e impacciata guardia forestale che vive nella natura incontaminata, come cittadino europeo non solo ha accesso a Internet, ma anche a molti diritti e facoltà legate al mondo digitale. Attraverso la commedia romantica *Il solitario*, vediamo quanto sia importante essere connessi e come l'UE lavora per il mondo digitale.

SEZIONE 1

Mentre guardano il video [Il solitario](#) [9:52 minuti], fare in modo che gli studenti riflettano sul seguente quesito: "In che modo Jan utilizza la tecnologia digitale per ottenere aiuto in questo splendido ma remoto paesaggio incontaminato?"

Incoraggiare gli studenti a discutere dei risvolti umoristici del video. Qual è stato il momento più divertente? In che modo l'attore che interpreta Jan ne rende la goffaggine e la timidezza?

SEZIONE 2

Gli studenti sanno già che l'UE sta investendo 2 miliardi di euro per l'accesso a banda larga ad alta velocità nelle zone rurali come quella del video?

Il video ritrae i vantaggi della connessione digitale per le persone timide come Jan. Ad esempio, Jan esce per restituire un acquisto online indesiderato avvalendosi del «periodo di ripensamento di 14 giorni nell'UE» per gli acquirenti online che utilizzano siti web dell'UE. Ulteriori informazioni sono disponibili [qui](#).

Incoraggiare ogni studente, o gli studenti che lavorano in piccoli gruppi, a creare un'infografica intitolata *I nostri diritti digitali*. Gli studenti esplorano i propri diritti e facoltà digitali attraverso i collegamenti di #EUandME riportati di seguito, quindi progettano e creano un'infografica accattivante per suscitare l'interesse di studenti più giovani della scuola. Gli studenti potrebbero servirsi di strumenti come [Canva](#), [Easel.ly](#), [Piktochart](#), [Infogram](#), [Venngage](#) o di un qualsiasi altro strumento a scelta. Lo scopo è creare un'infografica di forte impatto visivo, che presenti messaggi sul digitale di #EUandME agli studenti più giovani.

1. [Il mio telefono. La mia vita](#). illustra i regolamenti dell'UE che pongono fine all'era dei costi di roaming.
2. [La mia connessione. La mia vita](#). spiega come le leggi dell'Unione europea garantiscono l'accesso alla migliore connessione Internet possibile a un prezzo conveniente, anche nelle zone rurali o isolate.
3. [La mia sicurezza online. La mia vita](#). illustra in che modo il diritto dell'UE esige che la protezione dei dati personali sia un diritto fondamentale, che deve essere gestito con cautela e senso di responsabilità.
4. Proprio come Jan, come acquirenti online che utilizzano i siti Web dell'UE, gli studenti possono restituire un acquisto online indesiderato avvalendosi del «periodo di ripensamento di 14 giorni nell'UE». Maggiori informazioni sono disponibili [qui](#).
5. Per chi desidera [consigli per i passeggeri](#) in viaggio, esiste un'app dell'UE!
6. [Linee di assistenza per la sicurezza su Internet](#) sono disponibili in ogni Stato membro per favorire e supportare la vita digitale dei giovani europei. [Safer Internet Day](#) è l'iniziativa dell'UE all'interno della campagna per una rete Internet migliore per tutti, specialmente per i giovani.
7. Mostrare agli studenti questa breve lista di controllo, che li aiuterà a verificare se sono riusciti a informare chiaramente il loro giovane pubblico su alcune delle seguenti iniziative digitali dell'UE nella loro infografica.
 - Rimozione permanente
 - Abolizione dei costi di roaming
 - Diritto all'oblio
 - Fine del blocco geografico
 - Regolamento generale sulla protezione dei dati

SEZIONE 3

Dopo la pubblicazione di tutte le infografiche, invitare gli studenti a scegliere le loro 5 infografiche preferite valutandole per i seguenti aspetti: presentazione dei dati in modo interessante; capacità di rendere i dati complessi di facile comprensione; capacità di fornire contenuti e informazioni in modo chiaro e pertinente; impatto visivo; uso del colore, delle immagini e dei grafici; idoneità al pubblico di destinazione; indicazione della fonte delle informazioni.

Ognuna delle 5 infografiche con le valutazioni più alte potrebbe essere visualizzata sul sito Web della scuola per una settimana e condivisa nelle pagine dei social media della scuola o degli studenti con il tag #EUandME.

Utilizzando una delle 5 infografiche con le valutazioni più alte come modello, la classe potrebbe anche progettare e offrire un breve workshop sulle competenze digitali intitolato «Come creare un'infografica» per studenti più giovani nella scuola. Durante il workshop, uno o due studenti più grandi mostrano come hanno creato e progettato la loro infografica; gli altri studenti, intanto, offrono supporto individuale a studenti più giovani che creano la loro prima infografica.

Unità sui diritti di #EUandME

PANORAMICA

Nel video *Debut*, Ivan, figlio di un agricoltore, è un calciatore di talento. Come Ivan, ogni cittadino di uno Stato membro dell'UE e in virtù dello stato di diritto dell'UE ha diritto di essere trattato con equità e rispetto.

SEZIONE 1

Il regista, Dalibor Matonić, descrive [Debut](#) [4:04 min.] come una storia dai sottili risvolti. Mentre gli studenti guardano il video, chiedere quale potrebbe essere il tema del film secondo loro. In che modo il regista crea tensione e suspense intorno alla consapevolezza di Ivan di avere il diritto di essere chi è?

Come cittadini dell'UE, i nostri diritti e le nostre libertà sono stabiliti nella Carta europea dei diritti fondamentali. In questa carta, l'Unione europea chiarisce che ognuno nasce libero e uguale, con il rispetto e i diritti che merita. L'Unione europea garantisce anche altri diritti e altre forme di supporto nella vita quotidiana dei cittadini in quanto consumatori, passeggeri e membri di una democrazia: gli studenti esploreranno questi diritti e i diritti sanciti dalla [Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea](#).

SEZIONE 2

Nel video *Debut*, Ivan impara che come cittadino dell'UE ha il diritto di essere chi è. In tutta l'UE i nostri diritti sono protetti dallo stato di diritto. La Carta dei diritti fondamentali riunisce in un unico testo tutti i diritti personali, civili, politici, economici e sociali di cui beneficiano i cittadini all'interno dell'Unione europea. La Carta contiene i diritti e le libertà fondamentali suddivise in 6 capi:

- ▶ Dignità
- ▶ Cittadinanza
- ▶ Solidarietà
- ▶ Uguaglianza
- ▶ Libertà
- ▶ Giustizia

Chiedere a tutti gli studenti di scoprire e imparare i diritti e le libertà di cui godono i cittadini dell'UE per garantire che persone di diverse età, sesso, etnia, orientamento sessuale, religione e opinione possano vivere insieme in pace e in armonia nella pagina [I miei diritti. La mia vita](#).

I diritti dei cittadini LGBTQI (lesbiche, gay, bisessuali, transgender, intersessuali e queer) sono tutelati nell'UE. Come classe, discutere se la propria scuola è un luogo sicuro per gli studenti LGBTQI. Durante l'orario scolastico, hanno tutti la possibilità di partecipare pienamente alle attività educative e sociali? Che cosa potrebbe essere fatto per migliorare l'accettazione e la tolleranza nella scuola? Dividere la classe in gruppi di lavoro per condurre una ricerca sui provvedimenti adottati da altre scuole; collaborare con il coordinatore scolastico per invitare alcuni relatori a tenere seminari per discutere di tali argomenti. I relatori potrebbero fornire riferimenti bibliografici per creare consapevolezza e ideare dei poster, oltre a ricercare informazioni sui servizi di supporto per gli studenti LGBTQI. Successivamente la classe elabora un piano d'azione da sottoporre ai dirigenti scolastici e al consiglio scolastico intitolato «Un luogo sicuro di apprendimento», suggerendo modifiche da apportare a scuola per renderla un luogo più inclusivo in cui apprendere.

SEZIONE 3

Per questa attività, gli studenti lavorano per *“La famosa società di marketing”*: partecipano a un concorso interno per ideare una campagna sui social media per l'Unità sui *diritti* dell'UE. Vengono suddivisi in 3 squadre in competizione tra loro per creare e progettare una campagna sui social media per uno dei *Diritti* che costituisce il tema delle pagine seguenti:

1. [Il mio shopping. La mia vita](#). illustra, in pillole, le norme dell'UE che mirano a rendere lo shopping chiaro, semplice ed equo e a informare i consumatori circa i loro diritti.
2. [I miei viaggi. La mia vita](#). esplora le norme dell'UE in vigore per proteggere i passeggeri e i loro diritti in caso di ritardi o cancellazioni durante il viaggio.
3. [La mia voce. La mia vita](#). spiega il diritto di voto durante le elezioni europee e municipali per chi vive nell'UE.

La famosa società di marketing utilizzerà la campagna della squadra vincitrice per il lancio in tutta Europa di una campagna sui social media per l'Unità sui *diritti* di #EUandME. Ogni squadra concepisce una campagna sui social media rivolta ai giovani europei. Le squadre creano uno slogan per la campagna, progettano la parte grafica e forniscono 2 post di esempio e note esplicative sui canali di social media scelti per la campagna. Ciascun team presenterà i rispettivi programmi a tutta la classe, che voterà per la campagna di maggiore impatto ed efficacia.