Il Progetto Erasmus EU@School in cui l'IC Maria Montessori è coinvolto, ha come obiettivi la conoscenza e la promozione dei valori, della storia e delle istituzioni della Comunità Europea per formare "cittadini europei consapevoli e attivi" attraverso la realizzazione di strumenti dedicati (formazione per adulti, piani didattici e giochi di ruolo).

EU@School...cosa abbiamo fatto?

- partecipato ai TPM previsti (in presenza e online)
- realizzato delle attività previste dal Project Management (analisi dei fabbisogni _ tramite questinario_ ideazione e testing dei prodotti, organizzazione del lavoro, realizzazione e aggiornamento dei time sheet, recupero dei fondi accreditati erroneamente ad altro istituto, rapporti con la DSGA, coordinamento generale del progetto, ecc)
- promosso e disseminato le varie fasi tramite i canali del ns Istituto
- sperimentato i prodotti realizzati dal progetto (piattaforma e_learning, lessons plan e giochi di ruolo).

A questi indirizzi è possibile avere maggiori info sui prodotti del progetto:

https://www.euatschool.eu/

bit.ly/3mU5WiB

Com'è andata la sperimentazione?

I Giochi e le Lesson plan sono stati testati nel mese di maggio 2023, mese in cui cade la Festa dell'Europa.

Sono state coinvolte sia classi di scuola primaria (fascia 7_9/10), sia classi di scuola secondaria di I grado (fascia 10_13).

Il campione

Nel complesso sono state coinvolte:

n. 3 Classi di scuola primaria (fascia 7_9/10 anni) che hanno lavorato sia sulle lesson che sui giochi

n. 5 Classi di scuola secondaria di I grado (fascia 10_13 che hanno lavorato sia sulle lesson che sui giochi)

(il target minimo previsto dal progetto era di 6 classi in totale)

Come sono state accolte le attività

Le attività hanno suscitato interesse negli alunni che sono stati invitati a formulare le loro impressioni attraverso alcune brevi interviste oppure attraverso brevi commenti.

In questa fase di sperimentazione è stato realizzato un prototipo per ciascun gioco che poi è stato fatto girare nelle varie classi, mentre le lesson plan sono state fornite in formato pdf e, ogni docente, ha poi scelto se stamparle o utilizzarle come materiale digitale, a seconda della fascia d'età a cui erano destinate.

Interessante il lavoro portato avanti con gruppi di classi terze della scuola secondaria che hanno utilizzato i giochi (Chi è la mia leggenda, Leggende della UE, Giornalisti e Trattati) insieme alle classi terze di scuola primaria. Questo ha favorito la continuità e lo "spirito di appartenenza all'istituto": i bambini più piccoli sono stati molto fieri di lavorare con i più grandi e quelli più grandi hanno adattato il loro comportamento ai più piccoli.

Quali saranno i prossimi impegni?

- Contribuire all'ulteriore revisione delle traduzioni in lingua nazionale dopo che i prodotti saranno implementati con i dati della fase di sperimentazione (ove possibile)
- Mettere online sul sito dedicato tutti i materiali prodotti (piattaforma e_learning, lesson plan, giochi di ruolo)
- Inserire questi strumenti nel nostro curricolo di Educazione civica
- Organizzare un incontro di presentazione dei prodotti realizzati (magari durante l'Erasmus Day di ottobre o comunque entro il mese di novembre) che coinvolga non solo la ns scuola ma anche le altre scuole del territorio e chi comunque si occupa di Formazione e Cittadinanza
- Ampliare il piano di disseminazione attraverso i ns canali istituzionali
- Chiudere la rendicontazione amministrativa del progetto

Il progetto si chiuderà il 30 Novembre 2023.