

Obiettivi:

Esercitare soprattutto l'abilità del parlato, in particolare la competenza discorsiva; organizzare e sviluppare un progetto in team, imparando a reagire con una certa flessibilità a situazioni impreviste.

Quando:

Si consiglia di proporre l'attività dopo la lezione 7 di Chiario! B1.

Occorrente:**Per tutta la durata del gioco:**

- Orologio segnatempo;
- Cartina delle Bellezze d'Italia;

Fase 1 «Fai la tua parte»:

- Schema-guida (vedi scheda 6d), fotocopiata tante volte quanti sono i giocatori;
- Tessere «finanziamento iniziale/contributo» fotocopiate in modo che ogni gruppo ne abbia una ad inizio gioco;

Fase 2 «Imprevisti»:

- due dadi;
- mazzo delle carte degli imprevisti «buone» (fotocopiate possibilmente su cartoncino di colore diverso dal mazzo delle carte «cattive»);
- mazzo delle carte degli imprevisti «cattive»;
- un foglio grande (formato flipchart) per ogni gruppo;
- pennarelli grossi;
- fogli e penne a disposizione per appuntare idee e scrivere eventuali testi, se necessario;

Fase 3 «Fine del gioco – Presentazione dei progetti»:

- nastro adesivo/magneti per appendere i fogli;
- il biglietto «congratulazioni», stampato eventualmente in formato A4 a colori.

Procedimento:

Il gioco è diviso in tre fasi:

La prima fase («Fai la tua parte») partirà con la scelta di un oggetto da cercare fra i simboli presenti sulla Cartina delle Bellezze d'Italia; l'obiettivo di questa fase sarà sviluppare un progetto finalizzato a promuovere l'oggetto scelto, sul modello della campagna FAI «Adotta l'Italia» (Chiario! B1, lezione 7).

La seconda fase («Imprevisti») prevede l'introduzione nel gioco di alcuni imprevisti, che potranno essere positivi o negativi e obbligheranno i giocatori a riesaminare il progetto, modificandolo dove necessario per cercare soluzioni, adeguate alla nuova situazione creatasi. Il progetto finale completo verrà poi

descritto sinteticamente su un foglio grande (formato flipchart) messo a disposizione a questo scopo. A lato di questo foglio i giocatori potranno aggiungere ulteriori testi/schemi/disegni o quant'altro abbiano prodotto nel corso dell'elaborazione del progetto e possa risultare di aiuto per illustrare il lavoro fatto.

Alla **fine del gioco** i progetti verranno presentati con l'aiuto dei fogli preparati da ogni gruppo e la classe sceglierà insieme il più interessante e convincente. Il gioco è pensato per gruppi di tre/quattro persone, in modo che ci sia un vivace scambio di idee in ogni fase del gioco. Non sono consigliabili gruppi troppo grandi perché la partecipazione dei singoli al gioco rischia di essere debole.

Preparazione:

Fase 1 «Fai la tua parte»: formatisi i gruppi, l'insegnante dispone su un tavolo le tessere «finanziamento iniziale/contributo» a faccia in giù. Ogni gruppo ne prende una: questo sarà il contributo di partenza di cui disporrà il gruppo per dare avvio al progetto. È importante sottolineare che la bontà dello stesso dipenderà soprattutto dall'originalità e dalla novità delle idee; il contributo iniziale è una delle tante variabili che vanno tenute presente durante la fase di ideazione. Ogni giocatore riceve inoltre la griglia (scheda 6d) come «schema-guida» per strutturare il progetto e appuntare idee e osservazioni. Il lavoro resta comunque un lavoro di gruppo.

Fase 2 «Imprevisti»: le carte degli imprevisti vengono messe coperte su un tavolo e divise in due gruppi («carte buone»/«carte cattive»). L'insegnante mette a disposizione due dadi. Ogni gruppo designerà una persona che dovrà lanciare i due dadi per tre volte ed estrarre le carte degli imprevisti. Lanciando i due dadi, una somma pari corrisponderà ad una carta «buona», una somma dispari corrisponderà ad una carta «cattiva». Alla fine dell'estrazione ogni gruppo avrà dunque a disposizione tre carte, che incideranno sull'evoluzione del progetto. Compito del gruppo nella fase 2 sarà discutere i cambiamenti introdotti dalle carte e modificare il progetto, adattandolo alla nuova situazione. Se necessario, il gruppo scriverà su dei fogli a parte (normali fogli di quaderno) quanto richiesto dalle carte (in alcune carte, per esempio, si richiede di scrivere una e-mail, o di raccogliere argomentazioni a favore del progetto).

N.B. Classi numerose: siccome ogni gruppo deve avere tre carte a disposizione, è opportuno preparare un numero adeguato di carte degli imprevisti, fotocopiandole più volte, in modo da averne un numero sufficiente. In questo caso alcuni gruppi si troveranno a fronteggiare gli stessi imprevisti, ma arriveranno probabilmente a soluzioni diverse, il che renderà il gioco ancora più interessante.

Fase 3 «Fine del gioco – Presentazione dei progetti» e scelta del progetto vincitore: ogni gruppo avrà una superficie a disposizione (parete, lavagna, flipchart...) per poter fissare il foglio grande con le informazioni più importanti riguardanti il progetto, nonché per appuntare eventuali fogli aggiuntivi necessari a spiegarlo. Il gruppo vincitore riceverà dall'insegnante il biglietto di «congratulations».

Inizio gioco:

All'inizio del gioco è importante avvertire che il gioco ha due fasi principali, più una terza in cui ogni gruppo esporrà in classe il progetto a cui ha lavorato.

Si annuncerà che le prime due fasi durano circa 20 minuti e che la durata della terza fase sarà invece variabile.

L'insegnante spiega la prima fase del gioco, mostrando la Cartina delle Bellezze d'Italia e facendo un esempio concreto di un oggetto che per esempio vorrebbe adottare (cfr. «Gioco»). Dopo aver spiegato le regole, distribuirà i materiali (cfr. «Preparazione»), si accetterà che le voci della griglia siano chiare e darà inizio al gioco.

Gioco:

Fase 1 «Fai la tua parte»: Per questa fase sono previsti 20 minuti. Ogni gruppo ha a disposizione un contributo di partenza di entità variabile, che avrà estratto scegliendo fra le carte «finanziamento iniziale/ contributo» (cfr. «Preparazione»). Nel tempo indicato il gruppo dovrà scegliere l'oggetto da adottare, usando la Cartina delle Bellezze d'Italia. Potrà essere un edificio, una località famosa, un pezzo artistico particolare, un cibo tradizionale. Obiettivo è organizzare un progetto, per esempio per far conoscere di più nel proprio Paese l'oggetto scelto, per aiutare a tutelarlo, per raccogliere fondi, per promuovere lo scambio fra Paesi e culture diverse... Lo schema-guida fornisce i punti su cui il gruppo deve riflettere e secondo i quali sviluppare il progetto.

Fase 2 «Imprevisti»: Per questa fase sono previsti circa 20 minuti. All'inizio di questa fase ogni gruppo riceverà il foglio grande (formato flipchart) e dei pennarelli grossi; ogni gruppo dovrà anche avere a disposizione dei normali fogli di quaderno per appuntare idee/argomentazioni o per scrivere eventuali testi. L'insegnante avvertirà brevemente che i fogli serviranno per la presentazione del progetto, senza aggiungere per il momento altre informazioni. Per ogni gruppo l'insegnante fornisce due dadi e dispone coperti sul tavolo i due mucchi di carte precedentemente divisi (carte buone/carte cattive). Ogni gruppo designa una persona che getterà i dadi tre volte: per le somme pari avrà diritto ad estrarre una carta dal mucchio delle carte «buone», corrispondente ad aiuti, finanziamenti, situazioni favorevoli; se la somma sarà dispari estrarrà una carta «cattiva», corrispondente ad un ostacolo che il gruppo troverà nella realizzazione del progetto.

Compito del gruppo è adesso tener presenti gli aiuti/le potenzialità e/o gli ostacoli che si sono frapposti al progetto, adattandolo a seconda delle carte estratte (l'insegnante può riservarsi due carte estratte dai due mucchi per fare un esempio). Una volta concluso il progetto, ogni gruppo ne presenterà la versione finale utilizzando il foglio grande messo a disposizione. Quanto si sarà prodotto per adattare il progetto secondo le indicazioni delle carte (per esempio e-mail scritte a responsabili, liste di argomentazioni addotte per convincere possibili collaboratori, eventuali schemi con le idee raccolte per promuovere il progetto ecc.) verrà allegato al foglio grande.

Fase 3 «Fine del gioco – Presentazione dei progetti» e scelta del progetto vincitore: Ogni gruppo attaccherà il suo foglio con la presentazione del progetto, allegando anche ulteriori «documenti» nati durante la realizzazione dello stesso (e-mail, liste di possibili argomentazioni a favore del progetto ecc.). Gli studenti avranno circa cinque minuti a disposizione per dare un'occhiata a quanto hanno creato i compagni. Scaduto il termine ogni gruppo avrà al massimo 5 minuti per presentare il suo programma: che cosa si è scelto, perché, come lo si vuole realizzare, con quali mezzi, che difficoltà o situazioni favorevoli si sono incontrate (spiegando i cambi introdotti dalle tre carte) e come le si sono superate o utilizzate. Una volta terminata la presentazione, la classe al completo sceglierà il programma risultato più innovativo e convincente. Il gruppo vincitore riceverà dall'insegnante il biglietto di congratulations.

MATERIALI PER LA FASE 1

Finanziamento iniziale



Contributo
€ 1500

Contributo
€ 2000

Contributo
€ 2500

Contributo
€ 3000

Schema-guida per il progetto

<p>OGGETTO SCELTO</p>	
<p>MOTIVI</p>	
<p>DESCRIZIONE DEL PROGETTO</p>	
<p>REALIZZAZIONE DEL PROGETTO (finanziamenti, istituzioni, personale necessario ecc.)</p>	
<p>TABELLA TEMPI</p>	

MATERIALI PER LA FASE 2
Carte degli imprevisti

CARTE «BUONE» (dadi – numero pari)



Avete ricevuto un finanziamento europeo di € 10.000 per il progetto. Come lo potete spendere?

Il vostro Comune è gemellato con il Comune italiano dove c'è l'oggetto che volete adottare! Avete nuove possibilità...

Avete ottenuto un contributo regionale di € 3000.

Partecipate a un programma culturale europeo per la collaborazione fra Università tedesche e italiane. È un'occasione perfetta per promuovere il progetto...

Avete vinto € 15.000 alla Lotteria! Adesso avete nuove idee...

Il vostro gruppo partecipa a un programma europeo per la collaborazione fra scuole. In una scuola i nonni dei bambini hanno tempo libero e sono pronti ad aiutarvi. Che cosa potrebbero fare?

Avete un gruppo di 30 volontari. Come possono aiutarvi?

Avete l'aiuto di un gruppo di esperti europei, pagati dal Ministero corrispondente. Di quali informazioni avete bisogno?

Avete partecipato a una trasmissione televisiva per raccogliere finanziamenti e adesso avete € 7000 in più per il vostro progetto.

Un gruppo di amici ha deciso di partecipare al vostro progetto! Che cosa possono fare?

Siete membri di una ricca Fondazione per tutelare l'ambiente e la cultura europea e collaborate con molte istituzioni. Sceglietene una interessata al vostro progetto e pronta ad aiutarvi. Che cosa potrebbe fare per il vostro progetto?

Siete amici di George Clooney, che è pronto a pubblicizzare il vostro progetto...

Un/-a partecipante del vostro gruppo è un/-a famoso/-a cantante...

Potete utilizzare una trasmissione alla televisione per pubblicizzare il vostro progetto: inventate uno slogan efficace!

Un grande negozio della vostra città è pronto ad aiutarvi.



MATERIALI PER LA FASE 2
Carte degli imprevisti

CARTE «CATTIVE» (dadi – numero dispari)



I finanziamenti europei che speravate di avere sono bloccati! Dove potete trovarne altri? Fate una lista.

Il vostro Comune è gemellato con una città italiana, che si trova nella regione dove c'è l'oggetto da adottare. Per darvi un finanziamento ha organizzato un incontro, ma vuole capire i vantaggi che ne avrà. Che cosa racconterete?

Alcuni mesi fa' un Comune italiano interessato alle vostre idee vi ha parlato di un finanziamento, ma adesso c'è la crisi economica. Dovete ridurre il progetto.

Partecipavate a un programma culturale europeo per la collaborazione fra Università, ma purtroppo questo programma è finito. Dovete ridurre il vostro progetto.

Avete smarrito un documento importante per i contributi al progetto e avete perso € 1500! Raccogliete fondi con un mercatino: che cosa avete a casa? Che cosa potreste vendere?

Partecipavate a un programma europeo per la collaborazione fra scuole, ma la collaborazione non funziona. Dovete cercare un nuovo partner.

Avevate 30 volontari, ma 15 hanno deciso di non partecipare più al progetto. Dove potreste trovarne altri?

Avevate l'aiuto di un gruppo di esperti europei, ma purtroppo ci sono dei problemi: non partecipano alle riunioni, non rispondono ai vostri dubbi ecc. Pensate a cosa fare.

Avete calcolato male i costi e vi è rimasta solo la metà dei soldi! Pensate a raccogliere altri finanziamenti.

Degli amici che volevano aiutare non hanno più voglia di partecipare al progetto. Voi ne siete entusiasti. Raccogliete argomenti per convincerli a continuare...



Siete membri di una ricca Fondazione per tutelare l'ambiente e la cultura europea. Quest'anno la Fondazione vorrebbe adottare un oggetto diverso dal vostro. Dovete convincere i capi a scegliere il vostro «oggetto». Raccogliete idee interessanti!

Siete amici di George Clooney e lui era pronto a pubblicizzare il vostro progetto. Ma avete litigato. Come potete convincerlo a non lasciare il progetto?

Conoscevate un/-a famoso/-a cantante, che però non ha nessuna intenzione di promuovere il vostro progetto... Cercate un nuovo VIP!

Avete dimenticato di mandare un documento importante al Dott. Rossi, che lavora al Comune della città in cui si trova l'oggetto che volete adottare. Scrivetegli subito una breve e-mail, spiegate che cosa è successo e i motivi della vostra smemoratezza e ricordategli ancora una volta l'importanza del vostro progetto.

Avete cominciato a lavorare per il progetto ma la burocrazia italiana è un problema: gli impiegati non rispondono al telefono, gli uffici sono spesso chiusi, bisogna aspettare moltissimo per avere un documento... Scrivete una e-mail di protesta al Comune dove c'è l'oggetto che volete adottare.

MATERIALE PER LA FASE 3



CONGRATULAZIONI VIVISSIME!