



Alla c.a. Servizio Diritti dei cittadini – Area Cittadinanza attiva
Assemblea legislativa della Regione Emilia-Romagna
Viale Aldo Moro, 50 – 40127 Bologna

PEC: aldiritti@postacert.regione.emilia-romagna.it

RELAZIONE FINALE

DATA: 11/04/2018

A. Dati di riferimento:

Nome completo della Ragione Sociale del soggetto iscritto	ISTITUTO COMPRENSIVO DI SALSOMAGGIORE TERME Scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado
Codice fiscale	82006860348
P.IVA	
Sede legale (Via, no. civico e Città)	VIA DON MINZONI 8/BIS, 43039 SALSOMAGGIORE TERME (PR)
PEC	pric820005@pec.istruzione.it



B. Descrizione del progetto:

<p>1. Tematica di lavoro</p>	<p>Memoria <input type="checkbox"/> Diritti <input type="checkbox"/> <u>Legalità</u> <input checked="" type="checkbox"/></p>
<p>2. Titolo del progetto</p>	<p>SCUOLA DI DEMOCRAZIA Un gioco per imparare le regole della convivenza e il funzionamento della democrazia.</p>
<p>3. Obiettivi del progetto</p>	<p>Insegnare ai ragazzi il funzionamento della politica in uno Stato democratico, dalla formazione delle idee alla campagna elettorale, dalle elezioni alla formazione di maggioranze/minoranze parlamentari, sino alla fase del governo e dell'opposizione parlamentare. Dimostrare ai ragazzi che il confronto e il dialogo sono gli strumenti da utilizzare per affrontare e risolvere i problemi tanto in ambito scolastico che in ambito politico.</p>
<p>4. Giovani coinvolti: numero, tipologia di aggregazione (es. CCRR, classe, ecc.)</p>	<p>Classi 2^AC (25 alunni), 2^AD (25 alunni), 2E (26 alunni) Scuola secondaria di primo grado "Carozza"</p>
<p>5. Partner e loro coinvolgimento</p>	<p>Comune di Salsomaggiore Terme nelle persone di Filippo Fritelli (sindaco) e Maria Timanti (consigliere comunale con delega all'Istruzione)</p>
<p>6. Descrivere il progetto realizzato (attività, iniziative, eventi) con particolare attenzione alla coerenza tra gli obiettivi prefissati e i risultati raggiunti</p> <p><i>Si veda il Cap. V, punto 4 delle Linee Guida (pag. 16)</i></p>	<p>Lo svolgimento del progetto ha rispecchiato fedelmente le tappe progettuali descritte nella scheda di presentazione e qui riproposte.</p> <p>INIZIO</p> <p>Le tre classi sono state divise in 3 gruppi ciascuna, ogni gruppo composto da 8/9 alunni.</p> <p>Ad ogni classe è stato assegnato un tema:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Orario scolastico: giorni, ore e materie di studio. 2. Regolamento di disciplina: quali sanzioni per quali infrazioni. 3. Assegnazione dei compiti a casa: quali e quanti. <p>FASI DI LAVORO</p> <ol style="list-style-type: none"> a) <i>Approfondimento</i>: i tre gruppi di una classe si sono documentati sulla situazione attuale (caratteristiche dell'attuale orario scolastico, regolamento di disciplina in adozione, situazione compiti nella scuola). b) <i>Confronto nel gruppo</i>: i tre gruppi hanno discusso fino a riuscire ad individuare una posizione condivisa da tutti i componenti sul tema assegnato. c) <i>Elaborazione</i>: ogni gruppo ha elaborato una propria posizione.





	<p>d) <i>Preparazione</i>: ogni gruppo si è preparato a presentare pubblicamente la propria posizione; in questa fase il gruppo ha individuato e ha ideato strategie comunicative originali.</p> <p>e) <i>Presentazione alla classe</i>: ogni gruppo ha presentato agli altri due gruppi della classe la propria proposta.</p> <p>f) <i>Presentazione pubblica</i>: ogni classe ha presentato le proprie posizioni alle altre due, ai docenti, al Dirigente scolastico, al Sindaco e ai genitori.</p> <p>g) <i>Elezione</i>: ogni classe ha votato le proposte elaborate dalle altre due.</p> <p>h) <i>Fase politica</i>: dopo lo spoglio, in base ai risultati ottenuti, in ogni classe si è formata un'assemblea composta da 8 membri assegnati ai gruppi con sistema proporzionale. A seconda delle situazioni venutesi a creare, in ogni assemblea il gruppo di maggioranza relativa ha cercato di dare vita ad un "governo" (da solo o in coalizione con il gruppo più affine in quanto a proposta presentata) per realizzare il proprio programma; i gruppi sconfitti alle elezioni hanno esercitato, dentro o fuori l'assemblea, il loro ruolo di "minoranza-opposizione". Ogni assemblea ha quindi votato una proposta definitiva da presentare al Dirigente scolastico in un incontro che si è tenuto nelle settimane successive.</p> <p>i) <i>Fase finale</i>: a questo punto ogni classe ha utilizzato i risultati delle proprie elezioni per immaginare quali situazioni politiche si sarebbero delineate su scala comunale, regionale e nazionale. In questo modo il portavoce del partito vincitore si è trovato ad interpretare il ruolo di Sindaco, Presidente della Regione e Presidente del Consiglio; la maggioranza ha ricoperto il ruolo di Giunta comunale, Giunta regionale e Governo nazionale (individuando assessori e ministri); il Consiglio di classe è così diventato, di volta in volta, Consiglio comunale, Assemblea regionale e Parlamento nazionale. Un test finale ha poi verificato quanto i ragazzi abbiano effettivamente compreso il gioco della politica e le regole della democrazia.</p>
<p>7. Segnalare gli elementi di originalità e innovazione sul piano contenutistico e metodologico</p> <p><i>Si veda il Cap. V, punto 4 delle Linee Guida (pag. 16)</i></p>	<p>- Originalità e innovazioni contenutistiche. Si è lavorato su temi importanti (funzionamento della politica – regole della democrazia) in un contesto come la Scuola Media, dove, in genere, si considera prematuro farlo. Come si prepara una campagna elettorale? Come si svolgono e quali esiti possono dare le elezioni? Come si costituiscono e come funzionano le istituzioni democratiche? Queste domande hanno trovato risposta durante il percorso progettuale.</p> <p>- Originalità e innovazioni metodologiche. La metodologia utilizzata è stata quella del gioco/simulazione. I ragazzi hanno imparato non per via teorica (contenuti calati dall'alto) ma per esperienza diretta, confrontandosi ed elaborando idee su argomenti alla loro portata e di loro interesse. I ragazzi sono stati chiamati ad elaborare</p>

	argomentazioni valide per sostenere le proprie idee e mettere in discussione quelle altrui in modo corretto e rispettoso.
8. Descrivere l'effettivo coinvolgimento dei giovani partecipanti nella realizzazione del progetto e la valorizzazione del loro contributo nello specifico percorso di cittadinanza attiva	Una volta stabilite le "regole del gioco" i ragazzi sono stati assoluti protagonisti del progetto in ogni sua fase: <ul style="list-style-type: none"> - formazione dei partiti; - elaborazione delle idee e delle modalità di presentazione; - conduzione della campagna elettorale con ascolto diretto delle loro proposte da parte dei rappresentanti delle istituzioni; - elezione dei rappresentanti ed espletamento delle operazioni di scrutinio; - confronto tra i gruppi di maggioranza e minoranza nelle sedute del consiglio di classe per giungere a votare una proposta ufficiale; - confronto del portavoce e dell'intera classe con il Dirigente scolastico per la presentazione della proposta.
9. Descrivere la relazione intercorsa con l'Assemblea legislativa <i>Si veda il Cap. V, punto 4 delle Linee Guida (pag. 16)</i>	L'Assemblea legislativa è stata tenuta periodicamente informata sullo sviluppo del progetto e sull'organizzazione dell'evento pubblico del 22 febbraio.
10. Descrivere l'evento realizzato all'interno del percorso progettuale nella relazione con il territorio. <i>Si veda il Cap. V, punto 4 delle Linee Guida (pag. 16)</i>	LO SPETTACOLO DELLA DEMOCRAZIA IN SCENA ALLA SCUOLA "CAROZZA". Così la Gazzetta di Parma ha definito l'evento organizzato dalla nostra Scuola lo scorso giovedì 22 febbraio. Si è trattato di un incontro pubblico nel corso del quale si è conclusa la prima fase della "Scuola di democrazia". Alla presenza di moltissimi genitori, del Dirigente Scolastico, del Sindaco Fritelli e di Maria Timanti, Consigliere comunale con delega allo sviluppo delle attività culturali e formative, gli alunni delle tre classi hanno portato a termine la prima fase di un gioco simulazione ideato per far loro scoprire il funzionamento della competizione elettorale. In ogni classe si erano formati tre "partiti" (con nome, logo, motto, portavoce e lista dei candidati) che si sono sfidati nell'elaborare proposte originali su tre temi concreti della loro vita di studenti: l'orario scolastico, i compiti a casa e il regolamento di istituto. Ogni partito ha prodotto volantini, poster, presentazioni PowerPoint e strategie originali nel tentativo di conquistare i voti degli elettori. Al termine della presentazione delle proposte e del successivo dibattito tra i portavoce dei partiti,



si è proceduto alle elezioni: gli alunni di ogni classe hanno votato le proposte delle altre due con "vere" schede elettorali, urne e verbali dello scrutinio. I ragazzi si sono preparati con grandissimo impegno ed hanno presentato con passione le proprie proposte, cercando anche di mettere in difficoltà gli avversari attaccandone i punti deboli. In questo modo i ragazzi stanno sviluppando quelle conoscenze e abilità (competenze chiave) che costituiranno la base di un apprendimento davvero significativo e di una autentica realizzazione del proprio sviluppo personale.

I partiti vincitori sono risultati:
per la 2C "Team sportivo"
per la 2D "Il partito Salso Best"
e per la 2E "Noi per cambiare"

FIRMA DEL REFERENTE DEL PROGETTO

