

MYSTERY GAME

COMITATO
3 OTTOBRE

MYSTERY GAME nasce dall'intuizione di Janneke Kampfraath docente presso Emmauscollege di Rotterdam durante la partecipazione alla Giornata della Memoria e dell'Accoglienza organizzata dal Comitato 3 ottobre a Lampedusa in ricordo del naufragio avvenuto il 3 ottobre 2013 sulle coste dell'isola. Il Mystery si ispira alla storia vera di Alex (nome di fantasia) e ha l'obiettivo di aiutare gli studenti ad entrare nel delicato tema delle migrazioni attraverso una modalità ludica che aiuta a sviluppare empatia, curiosità e interesse nella ricerca di cause e soluzioni e ad elaborare un pensiero critico nei confronti della realtà e delle informazioni legate al tema.

MYSTERY GAME deriva dall'approccio Thinking Through Geography (pensa con la geografia) che è basato sul metodo di David Leat. Viene utilizzato come risorsa per creare lezioni di geografia basate sulle competenze di pensiero geografico. L'obiettivo è sviluppare abilità di apprendimento trasferibili attraverso l'apprendimento interattivo e indipendente.



COMITATO
3 OTTOBRE

otto
per
mille
Istituto
Buddista Italiano
Soka Gakkai

"A Europe of Rights"
Progetto sostenuto con i fondi otto per mille
dell'Istituto Buddista Italiano Soka Gakkai