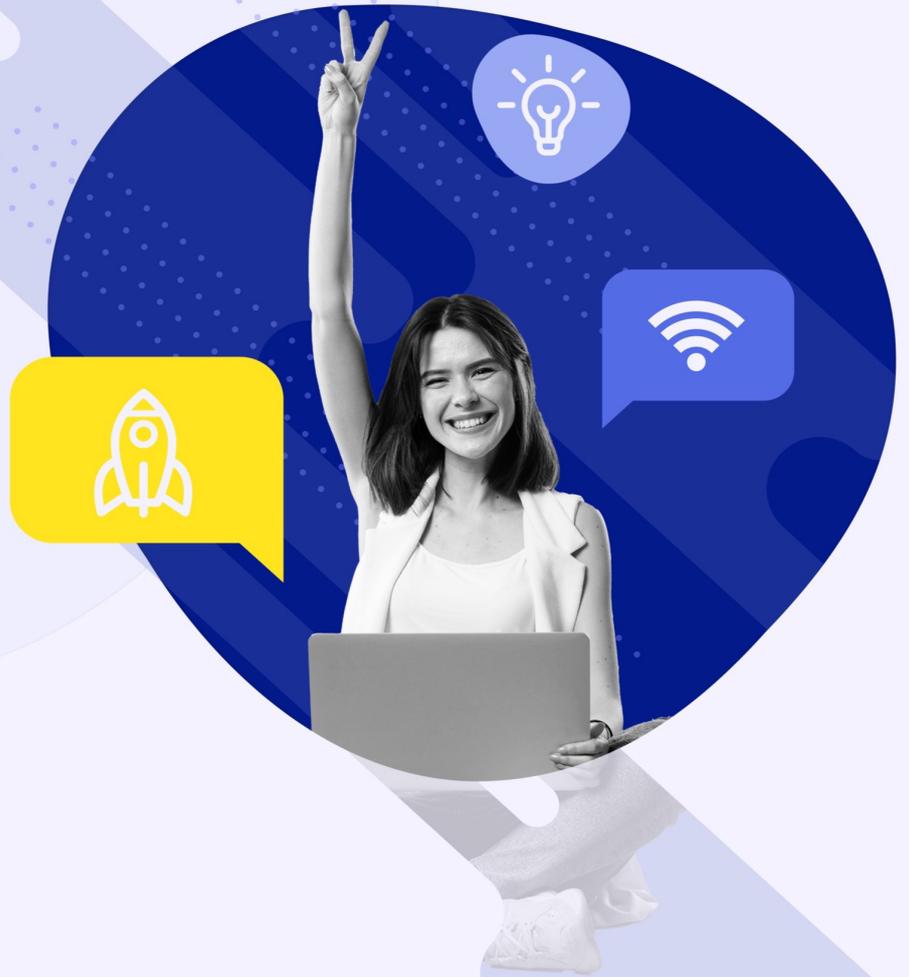




Co-funded by
the European Union



Learning about the European policy for youth participation

Project Number: 2022-1-ES02-KA220-YOU-000086217



www.gameufying.eplusproject.eu



CEIPES



aspaym
castilla y león



Introduzione → 3

1. Referenze dei partner e target group → 4

1.1 ASPAYM Castilla y León → 4

1.2 CEIPES → 5

1.3 Consejo de la Juventud de Castilla y León → 6

1.4 Rosto Solidário → 7

2. Cittadinanza attiva dei giovani → 8

2.1 Italia → 9

2.2 Portogallo → 11

2.3 Spagna → 13

3. Apprendimento basato sui giochi nel contesto giovanile: una panoramica generale → 15

3.1. Background → 15

3.2. Concetto di gamificazione → 15

3.3. Breve storia della gamificazione → 15

3.4. Differenziazione dei concetti → 16

3.5. Ambiti di applicazione della gamificazione → 17

3.6. Benefici per i giovani → 18

4. Apprendimento basato sui giochi nel contesto giovanile: una panoramica generale → 20

4.1. Italia → 20

4.2. Portogallo → 23

4.3 Spagna → 26

Giochi Specifici → 29

1. Puzzles → 29

1.1. Fondazione EU → 29

1.2. Personaggi rilevanti → 31

1.3. Il patrimonio culturale a livello comunitario → 38

2. Gameboard → 41

3. Escape Room Virtuale → 42

4. Escape Box → 45

Testimonianze → 46

1. ASPAYM Castilla y León → 46

2. CEIPES → 47

3. CJCyL → 48

4. Rosto Solidário → 49

Conclusioni → 50

Bibliografia → 52

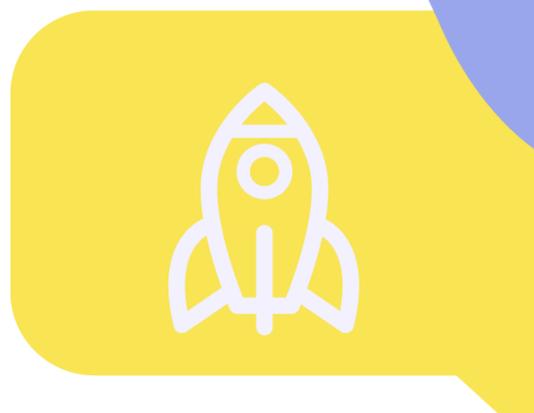
introduzione

GameUfying - Learning about the European policy of the youth participation è un progetto finanziato da ERASMUS+, coordinato dal Consejo de la Juventud de Castilla y León (Spagna) in partnership con ASPAYM (Spagna), CEIPES (Italia) e Rosto Solidário (Portogallo). L'obiettivo principale del progetto è quello di creare un partenariato per la cooperazione transnazionale con lo scopo di sviluppare, testare e implementare una nuova metodologia pedagogica per il lavoro giovanile che si tradurrebbe in una partecipazione più attiva di questo gruppo target attraverso l'uso di risorse interattive basate sulla gamification. Queste risorse gamificate mirano ad aumentare la conoscenza dei giovani sull'Unione Europea e sul processo decisionale, fornendo loro gli strumenti per essere coinvolti nel processo decisionale a livello comunitario.

Il progetto ha inoltre i seguenti obiettivi specifici:

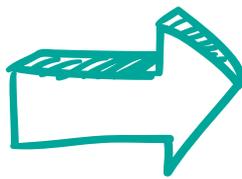
- Creare pratiche innovative nel campo dell'educazione giovanile attraverso lo sviluppo di uno strumento pedagogico che possa essere utilizzato per acquisire conoscenze politiche, economiche e sociali dell'UE;
- Migliorare l'identità, la cittadinanza e i valori europei tra i giovani;
- Aumentare la trasferibilità di metodologie innovative e non formali attraverso lo sviluppo di un manuale virtuale interattivo, che sarà disponibile in quattro lingue (inglese, spagnolo, italiano e portoghese) nella pagina del progetto;
- Sviluppo organizzativo di quattro istituzioni con diverse esperienze culturali e organizzative e rafforzamento dell'associazione per la cooperazione tra loro attraverso lo sviluppo e la diffusione dei risultati dei progetti e delle metodologie di lavoro innovative create nei settori dell'istruzione non formale e dell'educazione dei giovani;

Questo documento è una risorsa per partecipare al terzo obiettivo specifico, che contiene una panoramica dei partner del progetto e dei loro gruppi target, un contesto generale e nazionale (spagnolo, italiano e portoghese) sulla cittadinanza attiva dei giovani e il processo di gamification, la descrizione e l'istruzione degli strumenti sviluppati nel progetto (puzzle, escape room virtuale, gioco da tavolo e escape box), una conclusione e infine le testimonianze dei lavoratori e dei partecipanti che sono stati coinvolti nella fase di test degli strumenti del progetto.



Riferimenti dei partner e gruppo target

GRUPPO TARGET



La Fondazione ASPAYM Castilla y León ha iniziato a operare nel 2004, dodici anni dopo la fondazione di ASPAYM nella regione di Castilla y León, in Spagna. I suoi obiettivi principali sono promuovere l'autonomia, la parità di diritti e opportunità e migliorare la qualità della vita delle persone con disabilità fisiche, consentendo loro una significativa integrazione nella società.

ASPAYM CyL ha un dipartimento giovanile focalizzato sulle attività con i giovani.

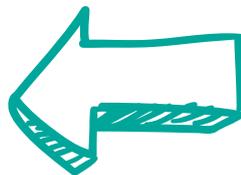
Sviluppa una serie di attività (advocacy, educazione non formale, occupazione), oltre ad anni di esperienza e numerosi riconoscimenti. Negli ultimi anni, l'organizzazione si è impegnata nell'uso della gamification come metodologia nelle attività di educazione non formale. In questo senso, ASPAYM CyL ha sviluppato giochi da tavolo, videogiochi, escape room e manuali basati su questa tecnica per lavorare con i giovani, sempre in una prospettiva inclusiva al fine di garantire parità di accesso dei giovani con disabilità a tutte le risorse disponibili.

Inoltre, all'interno di ASPAYM abbiamo un progetto chiamato JAVACOYA, che nasce con la pretesa di fornire un servizio personalizzato ai nostri clienti e superare le sfide quotidiane poste dal mercato.

ASPAYM Castilla y León è un'organizzazione che lavora con l'obiettivo di migliorare le condizioni di vita delle persone con disabilità in generale e lesioni del midollo spinale in particolare. Attualmente, abbiamo più di 2000 membri in tutta la comunità e più di 200 lavoratori.

Purtroppo, le persone con disabilità affrontano quotidianamente barriere di accesso alla piena inclusione sociale (barriere architettoniche, accessibilità digitale, barriere occupazionali...). Queste possono essere analizzate e si riflettono in diverse aree della persona: condizione fisica, benessere emotivo, relazioni interpersonali, accesso al lavoro e risorse educative e socioculturali.

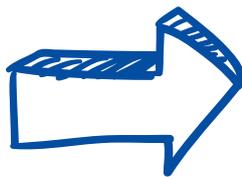
In questo modo, e seguendo la proposta principale di questo progetto, che lavora per ridurre al minimo i rischi di esclusione sociale, includiamo nel nostro gruppo target giovani, tra i 16 e i 30 anni. Questo gruppo comprende persone con e senza disabilità.



DESCRIZIONE

Riferimenti dei partner e gruppo target

GRUPPO
TARGET



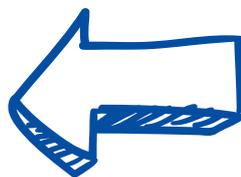
CEIPES – Centro internazionale per la promozione all'educazione e allo sviluppo è un'organizzazione senza scopo di lucro fondata nel 2007 e con sede a Palermo, in Italia. Guida una rete di oltre 8 associazioni europee ed extraeuropee focalizzate su istruzione, formazione e sviluppo sociale. Il CEIPES ha competenze in materia di istruzione, trasferimento dell'innovazione e gestione dei progetti in diversi programmi europei che affrontano l'istruzione e il rafforzamento delle capacità di diversi gruppi target, dai giovani agli adulti, dalle donne ai disoccupati, ai migranti e ai gruppi svantaggiati.

Promuove inoltre l'apprendimento permanente, la formazione professionale e l'imprenditorialità con l'obiettivo di migliorare le opportunità per i giovani e gli adulti di migliorare e acquisire competenze e quindi aumentare la loro occupabilità e inclusione.

Il CEIPES ha diversi legami con gli stakeholder pubblici e privati locali e internazionali che possono contribuire al raggiungimento dei risultati del progetto in termini di diffusione, valorizzazione e sostenibilità degli stessi. Il CEIPES può contare su personale esperto composto da professionisti con diverse competenze e campi come la psicologia, la comunicazione, la formazione, la cooperazione internazionale, la mediazione sociale e culturale, l'assistenza sociale, l'ICT, la produzione digitale e il diritto.

Il CEIPES opera in diverse aree di intervento, con diversi gruppi target: giovani, adulti, migranti, giovani svantaggiati, NEET, donne, educatori, insegnanti e studenti, membri delle istituzioni pubbliche, disoccupati. I principali argomenti affrontati sono:

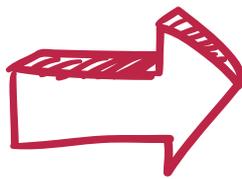
- Innovazione ICT e STEAM
- Sostenibilità, ambiente e cambiamenti climatici
- Arte, Cultura e Creatività
- Bisogni Educativi Speciali
- Sviluppo locale e inclusione sociale
- Educazione ai diritti umani e sensibilizzazione, advocacy e antidiscriminazione
- Salute, alimentazione, educazione allo sport e alle attività all'aria aperta
- Capacity Building delle organizzazioni del terzo settore, degli istituti di istruzione e del settore pubblico



DESCRIZIONE

Riferimenti dei partner e gruppo target

GRUPPO
TARGET

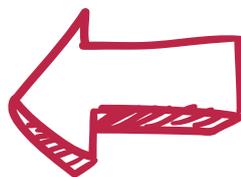


Gli obiettivi del CJCyL sono garantire l'esercizio dei diritti dei giovani in tutta la Comunità autonoma di Castiglia e León, cercando un'integrazione più attiva dei giovani nella vita sociale, politica e culturale. Il nostro pubblico di riferimento spazia dalla gioventù rurale a quella in città, lavoratori, studenti, persone con disabilità, persone vulnerabili, etc. Collaborando a sua volta con le 49 entità che fanno parte di questa agglutinazione e che vigiliamo a rappresentare, comprese tutte le realtà della gioventù castigliano-leonese.

Inoltre, lavoriamo per promuovere lo sviluppo e la difesa del patrimonio culturale e delle tradizioni castigliane e leonesi e per promuovere le diverse forme di partecipazione giovanile, provenienti o meno da associazioni, incoraggiando il volontariato e i suoi valori.

Il Consejo de la Juventud de Castilla y León (CJCyL) lavora per promuovere iniziative che garantiscano la partecipazione attiva dei giovani castigliani e leonesi alle decisioni e alle misure che li riguardano, nonché la rappresentanza delle 49 entità di partecipazione giovanile integrate con il campo d'azione autonomo.

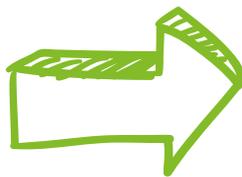
Ci troviamo a Palencia, una piccola città nel nord della regione di Castilla y León (Spagna). Funzioniamo anche come interlocutore dei giovani con l'Amministrazione Autonoma e qualsiasi istituzione pubblica o privata. Il CJCyL partecipa a diverse attività in cui sono coinvolti 25.000 giovani. Il CJCyL gestisce il sistema SIJPLUS, il programma di volontariato, la newsletter di lavoro, l'ostello della gioventù "El Callejón", la Carta europea della gioventù e coordina e partecipa ad alcuni progetti europei. Alcuni di questi sono GYMKHANA 5.0. e Radio Theater: Tales of Quarantine.



DESCRIZIONE

Riferimenti dei partner e gruppo target

GRUPPO
TARGET



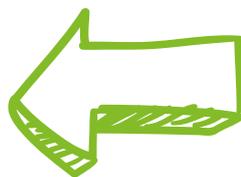
Rosto Solidário lavora con la comunità locale, in particolare con individui in situazioni vulnerabili, supportandoli nella ricerca di nuove opportunità, rafforzandosi nelle rispettive vite e acquisendo potere a modo loro.

Inoltre, Rosto Solidário sta collaborando sempre più con le scuole locali, sensibilizzando e aiutando la comunità scolastica sui diritti umani e sulla cittadinanza globale, nonché sensibilizzando e collaborando a progetti di campagna. Ha contribuito a questo grado di conoscenza globale offrendo ai partecipanti la possibilità di partecipare a esperienze di mobilità per l'apprendimento all'estero, in particolare quelle in linea con il programma Erasmus+.

Rosto Solidário nasce nel 2007, promosso dalla Congregazione Passionista di Santa Maria da Feira e da un gruppo di laici della comunità locale, sulla base di una lunga esperienza nel sostegno alle famiglie in situazioni di vulnerabilità sociale e sull'esperienza dei Missionari Passionisti nelle Missioni Angolane, soprattutto nella provincia dell'Uige.

È un'associazione senza scopo di lucro per lo sviluppo, riconosciuta dal 2008 come Organizzazione Non Governativa per lo Sviluppo dal Ministero degli Affari Esteri, beneficiando dello status di persona collettiva di pubblica utilità.

Lavora per lo sviluppo, promuovendo l'equità, i diritti umani e le pari opportunità, realizzando progetti concreti incentrati sull'educazione e la cultura della comunità. Valorizza la partecipazione e l'integrazione attraverso il volontariato, la solidarietà, il networking e il partenariato.



DESCRIZIONE

Cittadinanza attiva dei giovani

La cittadinanza attiva dei giovani si concentra sulla partecipazione dei giovani, sulla promozione della democrazia e sulla difesa dei diritti umani. La partecipazione dei giovani serve a impegnarsi in politica, comunità, volontariato e altre forme di azione sociale per sostenere i loro bisogni e preoccupazioni, nonché per creare cambiamenti positivi nella società e costruire la propria voce (Abril & Aguado, 2022). È importante non solo avere partecipazione, ma anche informazioni relative a questioni politiche e sociali, tra le altre, per garantire che questi spazi raggiungano tutti i giovani e che le opportunità di advocacy e collaborazione siano eque. Il fatto più importante della cooperazione è costruire il tessuto sociale, impegnato e responsabile in linea con i valori dell'Unione Europea (Díaz & Ascoli, 2006).

L'Unione Europea riconosce da anni ai giovani un ruolo essenziale quando si parla della società europea e dei suoi valori. Ci sono molti canali per la difesa e la rappresentanza dei giovani in tutta Europa, come il Forum europeo della gioventù, il Servizio volontario internazionale per la pace e il Dialogo dei giovani dell'UE. Le tematiche sono ad ampio respiro: dall'ambiente e dalla salute all'istruzione, all'economia, all'inclusione sociale, ecc. (Portale europeo per i giovani, 2022)

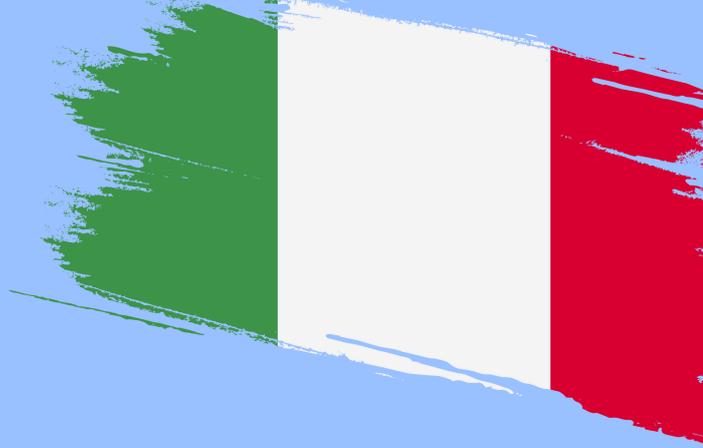
L'ultimo ciclo, che copre gli anni 2010-2018, ha proposto alcune iniziative nell'ambito dell'inclusione sociale, dell'educazione e del volontariato. Nel 2019, la situazione del COVID-19 ha segnato un prima e un dopo: tutti i progressi raggiunti sono stati influenzati dalla crisi sanitaria. Fino ad allora, tutte le attività, che erano state svolte esternamente, erano rimaste paralizzate per due anni. Le disuguaglianze sociali, economiche, tecnologiche ed educative sono state un ulteriore danno collaterale, dove ci si aspettava che la ripresa fosse lenta. Prima del 2019, in Europa, si stimava che il 6,3% dei giovani tra i 15 e i 29 anni fosse disoccupato; nel 2020, nel pieno della crisi, questa percentuale è salita al 13,3% (Commissione Europea, 2021).

L'OCSE (Organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economico) ha posto l'accento nei suoi ultimi studi sullo sviluppo dei giovani e sugli effetti sulla loro salute mentale dovuti al COVID-19. Secondo i dati offerti, solo il 15% dei giovani ritiene che il proprio governo abbia l'opinione della popolazione in merito alle restrizioni del Coronavirus, mostrando apatia e disimpegno dallo stato e dalle decisioni prese (OCDE, 2022).

D'altra parte, la rapida diffusione delle informazioni dovuta all'emergere di reti tecnologiche e sociali è ancora un compito in sospeso, a causa delle differenze sociali nell'accesso a questo campo. La formazione verso questo nuovo mondo deve essere un obiettivo differenziato di tutte le organizzazioni giovanili e degli Stati membri, con l'obiettivo di poter introdurre più temi nell'Agenda Globale da parte dei giovani europei e spazi di cittadinanza attiva, come indicato dagli autori di La costruzione di una cittadinanza attiva tra i giovani più di 20 anni fa, proponendo nuovi spazi di incontro oltre le classiche sfere pubbliche (Benedicto & Luz, 2002).

In breve, l'Europa ha subito un impatto significativo a causa delle restrizioni e delle misure sociali del COVID-19, in cui sono stati colpiti i tassi di disoccupazione, la crisi economica e sociale e le difficoltà di accesso alla comunicazione e all'informazione (Commissione europea, 2022). Anche così, grazie a ciò, è stata sollevata la consapevolezza sociale sull'importanza della partecipazione dei giovani al processo decisionale verso un processo di trasformazione politica ed economica.

Pertanto, l'obiettivo di questa sezione è condividere le buone pratiche di alcuni Stati membri (Spagna, Portogallo e Italia) e partecipare a questo processo di ristrutturazione.



ITALIA

L'impegno civico dei giovani in Italia è ancora una sfida chiave. Per analizzare brevemente la situazione, vale la pena menzionare in primo luogo i principali strumenti istituzionali e giuridici creati per sostenere la cittadinanza attiva dei giovani nel paese. Uno dei più importanti è il Piano Nazionale Giovani, che rappresenta una strategia nazionale comune per informare ciascuna Regione in relazione alle politiche giovanili. Sostenuto dal fondo nazionale per le politiche giovanili, il Piano pone l'accento sulla promozione della partecipazione, della cittadinanza attiva e del volontariato (Villano & Bertocchi, 2014).

Altro strumento fondamentale è il Servizio Civile Nazionale, istituito con la Legge 64 (6 marzo 2001). Si tratta di un servizio di volontariato per i giovani, di età compresa tra i 18 e i 28 anni, che mira a offrire "un'opportunità di formazione sociale, civica, culturale e professionale attraverso l'esperienza umana di solidarietà sociale, attività di cooperazione nazionale e internazionale e salvaguardia e protezione del patrimonio nazionale" (Villano & Bertocchi, 2014, p.89).

Infine, il Forum Nazionale della Gioventù, riconosciuto dalla Legge 311 (30 dicembre 2004), consiste in una piattaforma nazionale che riunisce diverse organizzazioni giovanili italiane (partiti politici, associazioni religiose, gruppi studenteschi, ecc.) con l'obiettivo di creare uno spazio di dibattito e di scambio di esperienze. Svolge un ruolo consultivo e propositivo in materia di politiche giovanili, sostenendo al contempo la partecipazione giovanile e la creazione e lo sviluppo di organizzazioni di volontariato (Villano & Bertocchi, 2014).

Tuttavia, nonostante la creazione di questi strumenti, la partecipazione attiva dei giovani in Italia è ancora comunemente evidenziata come un problema persistente. Diversi studi concordano sul fatto che i giovani italiani esprimono spesso bassi livelli di fiducia nella politica, nonché un generale senso di disaffezione e scarso interesse per le forme tradizionali di partecipazione, che sono state per lo più sostituite da "forme non parlamentari" di partecipazione tra i giovani (Ekman & Amna, 2009; Zani et al., 2011).

Un altro problema fondamentale riguarda lo scarso coinvolgimento dei giovani italiani nelle tematiche dell'UE. Le difficoltà nell'individuare opportunità di coinvolgimento attivo a livello europeo si accompagnano alla persistente lotta per lo sviluppo di un senso di appartenenza e cittadinanza europea (Villano & Bertocchi, 2014).

Di fronte a questi problemi, tuttavia, possiamo evidenziare gli sforzi di diverse associazioni per affrontare l'apatia e la disinformazione dei giovani in relazione agli affari dell'UE. Qui presentiamo brevemente cinque esempi in cui sono state coinvolte associazioni italiane: quattro progetti (tre Erasmus+ e un CERV) e un gruppo giovanile locale.



ITALIA

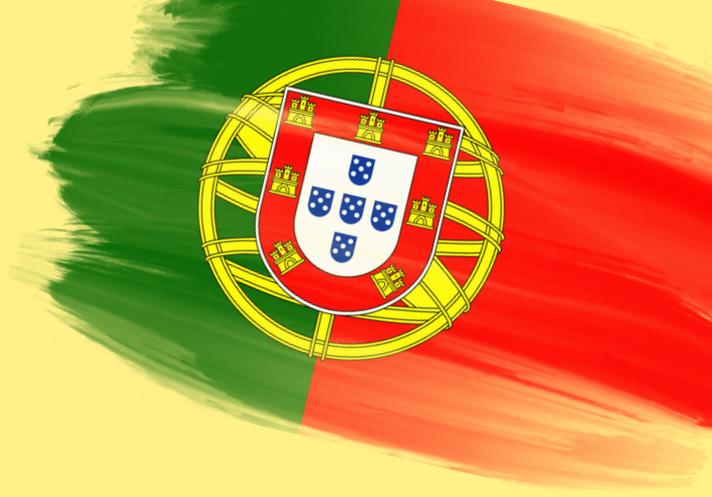
Il primo progetto scelto è LARPIC, un progetto Erasmus+ avviato nel novembre 2022 e che durerà fino all'ottobre 2024. LARP è un gioco di ruolo in cui i partecipanti interpretano diversi personaggi in un teatro di improvvisazione. Mira a creare uno strumento che possa essere utilizzato da qualsiasi insegnante o operatore giovanile in tutta Europa per promuovere la partecipazione attiva dei giovani al processo decisionale e ad altre attività civiche. Il risultato chiave sarà un pacchetto LARP e un manuale di accompagnamento metodico per rompere l'apatia verso la partecipazione civica attiva.

Secondo esempio è il progetto della European Youth Foundation denominato "non-formal education in action: building democracy and social inclusion", finanziato dal Consiglio Europeo e tenuto da gennaio a settembre 2010 dal Centro per lo Sviluppo Creativo "Danilo Dolci", World Independent Youth Union, Pistes-Solidaires, e Mediterranean SOS Network. Questo progetto intendeva promuovere l'uso di attività di educazione non formale attraverso lo scambio transnazionale di buone pratiche nel campo dell'educazione dei giovani e la creazione di un manuale sull'uso delle metodologie di educazione non formale. Ha previsto la realizzazione di quattro laboratori su temi come democrazia, inclusione sociale e rispetto ambientale, con gruppi di giovani.

In terzo luogo, citiamo il progetto Erasmus+ "New YouLeaders Project", sviluppato da Fondazione Comunicataria di Agrigento e Trapani, Università degli Studi Link, Lug Open Factory, Fundacion Galicia Europea, Caritas Portuguesa e Rosto Solidario. Questo progetto mira a responsabilizzare i giovani, in particolare i giovani provenienti da aree rurali e geograficamente isolate, come leader per lo sviluppo sostenibile all'interno delle loro comunità locali. A tal fine, i partecipanti sono stati coinvolti in un percorso ibrido di "capacity building learning" (sia online che in presenza) che ha permesso loro di acquisire competenze chiave per il proprio sviluppo personale, educativo e socioprofessionale. Comprende un modulo introduttivo basato su competenze "soft" e di leadership, nonché diversi moduli settoriali su innovazione sociale, equità di genere, obiettivi di sviluppo sostenibile (Agenda 2030), competenze digitali, turismo circolare, imprenditoria sociale e cambiamenti climatici.

Al quarto posto, includiamo un progetto CERV-LS dell'UE: "EUNITE! I cittadini dell'UE si uniscono e promuovono il progetto europeo", a cura di CESIE, Out of the Box, Forum Za Slobodu Odgoja-FSO, Pistes Solidaires, VIVES University of Applied Sciences e Perifereia Anatolikis Makedonias kai Thrakis, tenutosi da novembre 2022 a ottobre 2024. L'obiettivo principale del progetto è aumentare la partecipazione dei cittadini dell'UE alle elezioni del Parlamento europeo e l'interesse generale dei cittadini nelle politiche dell'UE attraverso l'attuazione di una serie di workshop, dibattiti e incontri. Attraverso le sue attività, il progetto avvicina i cittadini alle istituzioni dell'UE, migliorando la loro conoscenza delle opportunità e delle politiche dell'UE e rendendo i cittadini responsabili della loro partecipazione attiva alla vita politica democratica europea.

Infine, evidenziamo il lavoro di un'associazione locale che esemplifica l'azione chiave di questo tipo di attori per sostenere la cittadinanza attiva dei giovani all'interno delle nostre comunità. "I ragazzi del Centro TAU - onlus", fondata nel 2009 e con sede a Palermo, in Sicilia, è sostenuta da varie associazioni come Fondazione con il Sud, Enel Cuore Onlus, Save the Children Italia Onlus e Fondazione Peppino Vismara. Mira a promuovere la partecipazione giovanile nel territorio del V distretto di Palermo impegnandosi nella riqualificazione sociale, economica e culturale dell'area Zisa-Noce-Danisinni. Partendo dalle conoscenze e dalle difficoltà che quotidianamente si incontrano in questo territorio, il gruppo cerca di dare vita a iniziative che rappresentino un motore di cambiamento e di empowerment giovanile. Hanno svolto molte azioni a sostegno dell'empowerment e dell'impegno attivo dei giovani come scambi giovanili, educazione tra pari, corsi di inglese e diversi progetti europei.



PORTOGALLO

Il coinvolgimento dei cittadini nella vita pubblica è essenziale in uno stato democratico, come espresso nella Costituzione della Repubblica portoghese, 1976:

Articolo 2 (Stato di diritto democratico), "La Repubblica portoghese è uno stato costituzionale democratico, basato sulla sovranità popolare, sul pluralismo dell'espressione democratica e dell'organizzazione politica, sul rispetto e la garanzia della realizzazione dei diritti e delle libertà fondamentali e sulla separazione e l'interdipendenza dei poteri, volto alla realizzazione della democrazia economica, sociale e culturale e all'approfondimento della democrazia partecipativa".

Articolo 48 - (Partecipazione alla vita pubblica), "Ogni cittadino ha il diritto di prendere parte alla vita politica e alla direzione degli affari pubblici del paese. Direttamente o indirettamente attraverso rappresentanti eletti."

Articolo 109, (Partecipazione politica dei cittadini), "La partecipazione diretta e attiva degli uomini e delle donne alla vita politica costituisce condizione e strumento fondamentale per il consolidamento del sistema democratico, e la legge promuove l'uguaglianza nell'esercizio dei diritti civili e politici e la non discriminazione in base al sesso nell'accesso alle cariche politiche".

Tuttavia, il Portogallo sta ancora lavorando per stabilire una cultura di partecipazione più solida tra la comunità in generale. In Portogallo, la partecipazione è tutt'altro che ideale; spesso, il coinvolgimento è il risultato di processi non spontanei e, nel caso dei cittadini, si esprime come risposte sporadiche e di protesta alle scelte sbagliate fatte dalle agenzie governative. Tuttavia, possiamo osservare alcune azioni intraprese lungo la strada che sono progettate per portare a ciò che concepiamo la forma più sofisticata di democrazia (Guia para a Cidadania Ativa, 2013).

Un tipo di cittadinanza attiva in Portogallo è il bilancio partecipativo, un metodo di democrazia partecipativa in cui i residenti possono decidere il destino di una parte del bilancio pubblico per una determinata regione. Il bilancio partecipativo è una nuova forma di governance basata sulla partecipazione diretta dei cittadini, in base alla quale i cittadini formulano proposte e votano i progetti che desiderano vedere attuati. Questa tecnica deve ancora prendere piede in Portogallo e le esperienze di bilancio partecipativo esistenti sono più consultive che deliberative (Dias e Allegretti, 2009).

L'Agenda 21 locale è un altro metodo partecipativo, un processo multisetoriale e partecipativo volto a realizzare gli obiettivi dell'Agenda 21 a livello locale attraverso la preparazione e l'attuazione di un piano d'azione strategico a lungo termine incentrato sulle priorità locali per lo sviluppo sostenibile. (Amado, & UNL, 2012).

Come possiamo dedurre dalla Guida alla cittadinanza attiva (Guia para a Cidadania Ativa), 2013, l'Agenda 21 locale e il Bilancio partecipativo sono stati entrambi adattati per promuovere una cultura della partecipazione democratica nei giovani e per incoraggiare il loro coinvolgimento nella comunità locale, come dimostrato dall'Agenda 21 scolastica e dal Bilancio partecipativo per bambini e giovani.

A livello locale, sembra rilevante discutere dell'iniziativa "Jovem Autarca", che si sforza di incoraggiare le abitudini di cittadinanza riconoscendo le opinioni dei giovani, nonché le loro idee e prospettive per il futuro. Partecipando attivamente alle decisioni politiche del proprio comune, i giovani assumono il ruolo di portavoce dei loro coetanei, corresponsabili della gestione di un budget loro assegnato, e cercando di concretizzare i progetti che hanno idealizzato, in una logica di dialogo e sostenibilità (CM-Feira, 2022).

A seguito di una candidatura alla gara del Meccanismo finanziario dello Spazio economico europeo nel 2017, la Fondazione Calouste Gulbenkian, in collaborazione con la Fondazione Bissaya Barreto, è stata scelta per gestire il Fondo per i cittadini attivi in Portogallo, una componente delle sovvenzioni SEE specificamente progettate per sostenere le organizzazioni non governative (ONG).



PORTOGALLO

È stato così creato il Programma Cittadini Attivi, con uno stanziamento di 11 milioni di euro da Islanda, Liechtenstein e Norvegia, da attuare tra il 2018 e il 2024, con l'obiettivo di sostenere la società civile in Portogallo (Cidadãos Ativos, 2018).

E proprio come queste iniziative, ci sono diversi riferimenti alle pratiche di cittadinanza attiva in Portogallo. Ad esempio, il progetto PROMISE esplora le esperienze, le idee e gli atteggiamenti dei giovani europei che sono visti in contrasto con le generazioni più anziane, le autorità e gli standard sociali al fine di arrivare al cuore delle sfide e delle possibilità dell'impegno civico.

Un altro progetto eccezionale che vorremmo evidenziare è la Sexual Rights and Vulnerable Youth Initiative, che è sponsorizzata dall'Associazione per la pianificazione familiare. Con l'obiettivo di promuovere i diritti sessuali dei giovani in un contesto di vulnerabilità sociale e accesso ai servizi sanitari, il progetto mira a responsabilizzare i giovani aiutandoli a diventare cittadini più partecipativi e a combattere la loro vulnerabilità a esperienze violente e discriminatorie in un ambiente digitale. È stata sviluppata una guida formativa sull'educazione sessuale in un ambiente digitale per gli educatori che lavorano con giovani vulnerabili (Fundação Calouste Gulbenkian, (2014).

È importante per noi, Rosto Solidário, riconoscere gli sforzi dell'Organizzazione per agire nello spirito della Cittadinanza Attiva e impegnarsi in molti progetti con questo obiettivo, come ad esempio:

Il progetto "E-Participation - Exchange of good practices in the accessibility of electronic platforms between young people with disabilities", che mira a fornire ai giovani cittadini in situazioni di vulnerabilità, come quelli con limitazioni cognitive/fisiche, con bassi livelli di alfabetizzazione, quelli in povertà, minoranze e migranti, l'opportunità di una maggiore partecipazione civica tramite piattaforme elettroniche disponibili e applicazioni mobili.

Il progetto "É de Género?", (è di genere?) di Educazione alla Cittadinanza Globale, che ha l'obiettivo di formare e sensibilizzare i giovani all'uguaglianza di genere, alla cittadinanza globale e alla diversità.

E ancora, tra i tanti esempi che potremmo evidenziare, il progetto "Parcerias Locais para a Educação para o Desenvolvimento", che ha l'obiettivo di coinvolgere i vari attori che operano nel campo dell'istruzione, della formazione, dell'apprendimento permanente e della consapevolezza comunitaria in diversi contesti nel Comune di Santa Maria da Feira.

Infine, il Triple Europe Game - Youth for an Open, Fair, and Sustainable Europe in the World mira a sensibilizzare i giovani alle politiche dell'UE, con particolare attenzione alla cooperazione allo sviluppo, ai diritti umani, al ruolo della società civile, all'Agenda 2030 e alla coerenza delle politiche per lo sviluppo sostenibile. Questa iniziativa intende aumentare la conoscenza critica dei giovani sull'importanza della politica europea utilizzando un metodo di gamification in collaborazione con operatori giovanili e moltiplicatori di Eurodesk Portugal (Rosto Solidário, s.d.).



SPAGNA

La gioventù come problema è un concetto che è stato interiorizzato per molto tempo. In Spagna, alla fine degli anni '90 è stato rilevato un cambiamento nel modo in cui i giovani vivevano negli spazi politici, così che l'interesse per questi movimenti è diminuito. Ciò è dovuto alla fase di transizione dopo la fine della dittatura nel 1975, in cui la vita pubblica stava subendo una riorganizzazione, che richiedeva il coinvolgimento e la partecipazione di questi giovani. La perdita del "noi" ha lasciato il posto a una fase individualistica in cui, in aggiunta, non c'era spazio per l'intervento dei cittadini a causa dei quadri istituzionali ereditati dal regime franchista, che richiedevano una trasformazione immediata che consentisse il coinvolgimento civico (Benedicto e Feixa, 2005).

Nel 1983, il Consiglio della Gioventù di Spagna (CJE) è stato formato dai Consigli della Gioventù delle Comunità Autonome e dalle organizzazioni giovanili a livello statale, con l'obiettivo di incoraggiare la partecipazione dei giovani allo sviluppo politico, sociale e culturale, tra gli altri, come indicato nell'articolo 48 della Costituzione spagnola (CJE, s.d.).

Tradizionalmente, si pensa che i giovani rappresentino un gruppo che non è interessato alle questioni relative alla partecipazione dei cittadini o al coinvolgimento politico (Blais et al., 2004). Al contrario, nel caso della Spagna, grazie ai dati, è stato possibile verificare che i giovani hanno sviluppato un forte interesse per l'attivismo politico dopo lo scoppio della crisi finanziaria nel 2008 (García-Albacete e Lorente, 2019). Sulla base dell'esempio fornito da Pablo Simón (2021) in cui, prima della crisi del 2008 il coinvolgimento politico dei giovani non rappresentava una realtà rilevante e, quattro anni dopo lo scoppio della crisi, si è osservato un aumento significativo in termini di partecipazione politica giovanile. Forse potrebbe essere estrapolata alla crisi sanitaria da COVID-19 e, nei prossimi anni, osservare come la questione politica stia diventando sempre più interessante per la popolazione giovane.

In Spagna ci sono diverse organizzazioni di rappresentanza giovanile in cui vengono attuate buone pratiche a favore dei loro interessi. Alcuni esempi sono, come abbiamo accennato in precedenza, il Consiglio dei Giovani di Spagna, che lavora da più di 40 anni per raggiungere la partecipazione in un contesto di democrazia, per esercitare la piena cittadinanza nella società, cioè: per raggiungere l'impegno sociale, le pari opportunità e soprattutto il dialogo, rispettando la diversità nel suo senso più pieno. È per questo motivo che l'estensione di queste entità implica un diritto e allo stesso tempo un impegno nei confronti della società, in modo che possano partecipare attivamente o passivamente alla progettazione delle politiche che li riguardano. (CJE, 2023).

Il CJE comprende, tra gli altri, il Consiglio della Gioventù di Castilla y León, così come altre organizzazioni. ASPAYM Castilla y León segue da vicino la composizione di questo organismo, rappresentando le persone con disabilità e raggiungendo l'uguaglianza per loro, oltre a lottare per il tempo libero inclusivo per grandi e piccoli. In breve, per raggiungere una vita di qualità come esempio di buone pratiche.

Il sentimento di volontariato in Spagna sta crescendo sempre di più ed è una parte essenziale per comprendere la partecipazione dei giovani. L'anno 2022 si è chiuso con oltre 3,5 milioni di spagnoli che avevano svolto una sorta di azione di solidarietà. Di queste cifre, oltre il 60% erano giovani tra i 15 e i 30 anni, con una crescita del volontariato accentuata nei minori di 25 anni (PvE, 2022).

Ci sono diverse entità che offrono una varietà di attività di volontariato. Ad esempio, in Castilla y León ci sono i Campi di Volontariato, che mirano a offrire un ambiente in cui possono evidenziare e promuovere alcuni valori come la convivenza, la tolleranza, la solidarietà, la partecipazione e l'interculturalità tra i giovani (INJUVE, 2023).



SPAGNA

Le buone pratiche offerte dalle entità che possiamo evidenziare in questo Manuale mirano ad ampliare e migliorare gli spazi per la partecipazione dei giovani.

- L'azione *Actívate*, coordinata dal Consiglio della Gioventù di Castilla y León, è un'attività in cui ASPAYM Castilla y León riunisce giovani con disabilità che vogliono partecipare ad attività di svago e formazione.
- L'informazione è anche potere, motivo per cui le campagne di comunicazione si sviluppano sui social network, il principale mezzo di comunicazione in cui i giovani sono presenti. *Green Tuesdays* e *Violet Fridays* si concentrano rispettivamente su temi legati alla sostenibilità e al femminismo, creando uno spazio di dibattito e di pensiero aperto.
- I punti di incontro sono importanti anche per la qualità dell'educazione dei giovani. Gli Incontri Rurali e i campi estivi (menzione particolare merita il Campo ASPAYM Castilla y León) sono spazi aperti in cui gli enti organizzatori si avvicinano ad altre realtà, favorendo ambienti di incontro in aree con minori opportunità.

Insomma, le attività associative che hanno maggiore impatto sulla società sono quelle legate al volontariato giovanile, che genera democrazia e convivenza civica (Arnanz, 2011), in particolare le tematiche sportive, ambientali e culturali (fonte). Anche così, il tessuto associativo rimane debole, poiché di tutte le azioni e le persone interessate, solo l'8,1% della popolazione afferma di essere associato a un'organizzazione (PvE, 2019).

BACKGROUND

Al giorno d'oggi, l'uso dei giochi nei contesti di apprendimento sta diventando sempre più frequente. È stato possibile passare dal concetto di gioco come attività di intrattenimento rivolta al tempo libero delle persone a un concetto attuale in cui il gioco viene utilizzato per l'apprendimento dei giovani e promuove persino lo sviluppo di determinate abilità, competenze e contenuti.

Tutto questo processo di insegnamento attraverso i giochi si chiama "Gamification" e propone l'insegnamento includendo la componente ludica al fine di motivare e attirare l'attenzione degli studenti. La "gamification" potrebbe essere definita come "l'uso di progetti e tecniche di gioco in contesti non di gioco al fine di sviluppare abilità e comportamenti di sviluppo" (Burke, 2012, citato in Ortiz-Colón; Jordán & Agreda, 2018). Il suo scopo è quello di coinvolgere i partecipanti in un processo di apprendimento raggiungendo una motivazione più elevata e incoraggiando la cooperazione e la competizione. Inoltre, ciò contribuisce a rendere più interessanti i contenuti da imparare e a garantire un più alto livello di apprendimento e impegno.

Tutti questi vantaggi forniti dalla gamification sono quelli che useremo in questo progetto per raggiungere i nostri obiettivi di portare i giovani ad attività impegnate con la gioventù dell'Unione Europea.

CONCETTO DI GAMIFICAZIONE

La "gamification" potrebbe essere definita come "l'uso di progetti e tecniche di gioco in contesti non di gioco al fine di sviluppare abilità e comportamenti di sviluppo" (Burke, 2012, citato in Ortiz-Colón; Jordán & Agreda, 2018).

Il suo scopo è quello di coinvolgere i partecipanti in un processo di apprendimento raggiungendo una motivazione più elevata e incoraggiando la cooperazione e la competizione.

BREVE STORIA DELLA GAMIFICAZIONE

Possiamo considerare l'origine della "Gamification" nell'anno 1896, quando un'azienda chiamata S&H Green Stamps, premiò i suoi affezionati clienti con dei francobolli. Questo uso dell'elemento ricompensa è quello che possiamo considerare come una forma di gamification.

In seguito, questo meccanismo di ricompensa si è affermato nel mondo dei videogiochi, creando nuovi meccanismi e moltiplicando i modi di giocare. Questo è stato adottato dal mondo del marketing e hanno iniziato a implementarlo e svilupparlo in questo settore.

Nel 2003, il designer di videogiochi e software aziendali Nick Pelling ha coniato il termine "Gamification", riferendosi a come trasformando le cose in giochi, gli stessi obiettivi possono essere raggiunti con più motivazione e coinvolgimento nell'attività.

Dal 2010, molti game designer hanno iniziato a diffondere il termine "Gamification" nei loro incontri e conferenze, sottolineando l'importanza di incorporare la componente ludica nella vita quotidiana di tutti.

DIFFERENZIAZIONE E DEI CONCETTI

Da quando si è iniziato ad utilizzare il termine “Gamification” sono stati introdotti molti concetti simili, come il Game-Based Learning (GBL) e il Serious Play, che necessitano di essere chiariti al fine di comprenderne le differenze tra loro.

Queste differenze possono essere attribuite a due approcci specifici: l'obiettivo dell'attività e le tecniche utilizzate. I diversi concetti con cui lavoreremo sono spiegati di seguito:

Apprendimento basato sul gioco (GBL)

Questo tipo di attività si concentra sull'utilizzo di giochi già creati senza adattarli o adattarli alla situazione e agli obiettivi che stiamo cercando di raggiungere. L'obiettivo è quello di divertirsi cercando di instillare nel giocatore un processo di apprendimento concreto che possa utilizzare nella sua vita quotidiana d'ora in poi.

Gamification

La gamification come concetto implica solo l'inserimento di alcuni elementi tipici dei giochi (avatar, barre di avanzamento, classifiche, ...) per raggiungere un determinato obiettivo. Tuttavia, la gamification non si limita solo a situazioni ludiche, può essere utilizzata anche come strumento per aumentare la motivazione all'apprendimento all'interno di contesti educativi come ad esempio la scuola. Si caratterizza per il raggiungimento di un obiettivo di apprendimento, utilizzando dinamiche normalmente collaborative al posto di competizioni in cui c'è un chiaro vincitore e un perdente.

Serious Games

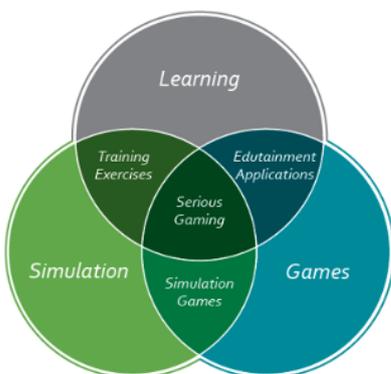
In questo tipo di attività vengono utilizzate tecniche come la simulazione o le esperienze immersive per raggiungere uno specifico obiettivo di apprendimento. Il suo scopo principale non è quello di intrattenere i partecipanti, anche se è destinato ad essere motivante e divertente per loro. Viene spesso utilizzato online con le meccaniche dei videogiochi per inculcare determinate conoscenze che possono essere successivamente utilizzate per la risoluzione dei problemi.

Frederick Joseph F. definisce i Serious Games come l'intersezione di apprendimento, simulazione e giochi.

Design ispirato al gioco

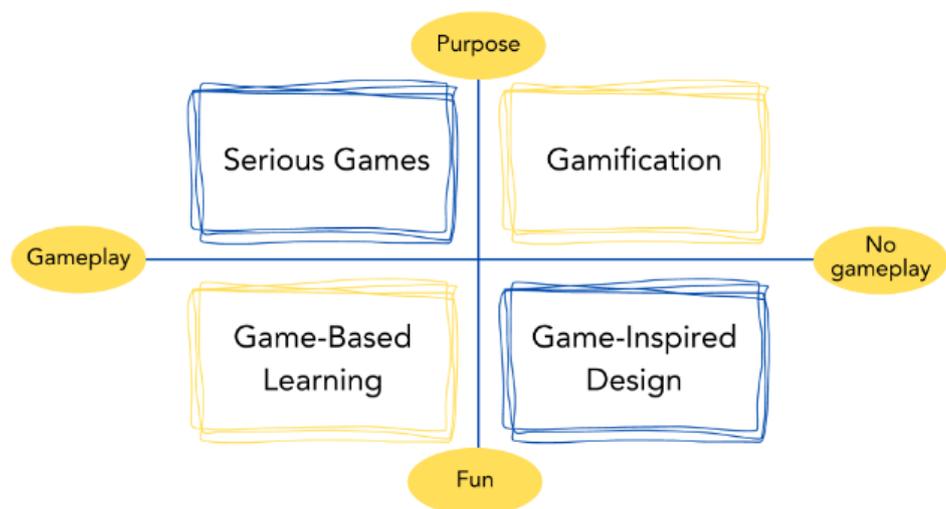
Il design ispirato al gioco applica piccole dinamiche di gioco con un obiettivo di apprendimento specifico. Si tratta di progettare metodologie in cui si gioca, ma non sono giochi completi in quanto tali, le regole non sono così complesse e non sono così competitive.

Il suo scopo principale è il tempo libero dei partecipanti, ma con un obiettivo di apprendimento specifico. Di solito è correlato al Meaningful Play.



Apprendimento basato sui giochi nel contesto giovanile: una panoramica generale

Questi quattro concetti possono essere ulteriormente differenziati nella seguente tabella:



Sul lato sinistro abbiamo Serious Games e Game-Based Learning che possiamo attribuire a dinamiche che sono giochi completi, al contrario di Gamification e Game-Inspired Design che utilizzano elementi di giochi ma non sono considerati un gioco nel suo complesso.

In cima abbiamo Serious Games and Gamification il cui scopo principale è quello di raggiungere uno specifico obiettivo di apprendimento, in contrasto con Game-Based Learning e Game-Inspired Design il cui scopo principale è quello di divertire e intrattenere i partecipanti.

Al giorno d'oggi, la gamification può essere applicata in un'ampia varietà di campi come l'educazione formale e non formale, la salute, il marketing, le risorse umane e l'ambiente.

Educazione formale:

Negli ultimi anni, la gamification ha acquisito importanza nel campo dell'educazione formale grazie alla sua capacità di aumentare la motivazione degli studenti e la fruizione dei contenuti curriculari nelle scuole. Queste tecniche innovative possono sollevare nuove sfide per gli insegnanti, specialmente quelli con più anni di esperienza, a causa della sua novità e della mancanza di formazione specifica sul suo utilizzo. Tuttavia, gli studi su queste metodologie mostrano l'importanza di includere queste tecniche in classe per garantire e facilitare un livello più elevato di apprendimento efficace da parte degli studenti.

AMBITI DI
APPLICAZIONE
DELLA
GAMIFICATION

Educazione non formale

All'interno di questo tipo di educazione possiamo includere il tempo libero e i momenti di svago, nonché tutti i tipi di attività educative non formali. In queste aree è molto comune utilizzare dinamiche ludiche come la Gamification e il Game-Based Learning per intrattenere i partecipanti e motivarli a raggiungere uno specifico obiettivo di apprendimento. Ciò che è degno di nota è che include un'ampia varietà di temi e contenuti in quanto non si basa su uno specifico contenuto curricolare.

Salute

In questo caso, il mondo della Gamification non è così profondamente radicato, ma gradualmente stanno emergendo nuove campagne e attività che promuovono abitudini sane attraverso giochi o simulazioni legate alla Gamification.

Marketing e risorse umane

Come spiegato in precedenza, l'industria del marketing è stata la prima a includere elementi di gioco nelle sue dinamiche di motivazione e coinvolgimento delle persone attraverso le ricompense. Può essere utilizzato sia nella motivazione e nella cooperazione dei dipendenti, sia nell'acquisizione dei clienti come strategia di marketing.

Ambiente

Come nel settore della salute, la gamification e le tecniche correlate possono essere utilizzate per promuovere atteggiamenti e comportamenti sostenibili, come il riciclaggio e la riduzione del consumo di energia nella nostra vita quotidiana. Attualmente è uno dei modi più utilizzati per sensibilizzare e incoraggiare le persone a impegnarsi in attività sostenibili.

Come abbiamo visto nelle sezioni precedenti, la Gamification è attualmente un elemento molto importante per i giovani in ambito educativo e per l'apprendimento di determinati valori e competenze. Alcuni dei benefici che questi elementi legati alla Gamification hanno sui giovani sono i seguenti:

Apprendimento divertente

È una risorsa essenziale per motivare e attrarre i giovani verso l'obiettivo di apprendimento perseguito. Trasforma i contenuti più densi e difficili da comprendere in una sfida attraente attraverso un gioco e raggiunge una percentuale più alta di giovani coinvolti nell'attività.

**BENEFICI PER I
GIOVANI**

Apprendimento basato sui giochi nel contesto giovanile: una panoramica generale

Stimola la creatività

Alcuni giochi e attività legate alla Gamification cercano di stimolare la creatività e l'innovatività dei giovani partecipanti.

Sviluppo delle abilità sociali:

La gamification incoraggia il lavoro di squadra e la collaborazione tra i giovani, sviluppando così le loro abilità sociali e migliorando il modo in cui si relazionano con le altre persone.

Imposta obiettivi

La gamification può promuovere la definizione degli obiettivi e premiare i giovani per il loro raggiungimento. Questo aiuta a incoraggiare la perseveranza e la disciplina, nonché la continuità in qualsiasi processo della loro vita.

Sviluppo delle competenze digitali

Nel campo della Gamification, gli elementi tecnologici sono solitamente utilizzati a causa dell'ampia varietà di possibilità che offre. Questo aiuta a migliorare le competenze tecnologiche dei giovani e li aiuta nella loro vita futura.

Migliora la loro salute mentale ed emotiva

Alcuni giochi e attività legate alla Gamification possono ridurre efficacemente lo stress e l'ansia nei giovani, che possono avere un impatto positivo sulla loro salute mentale ed emotiva.

Migliora la motivazione

La motivazione è essenziale affinché i giovani si impegnino nell'attività e quindi incoraggino un maggiore sforzo e impegno nel processo di apprendimento. Ciò si ottiene attraverso sistemi di ricompensa e riconoscimento per i loro risultati.



Apprendimento basato su giochi nel contesto giovanile: realtà nazionali

ITALIA

Come in altri paesi europei, la gamification ha acquisito rilevanza nell'ultimo decennio. Infatti, nonostante il ritardo rispetto ad altri Stati, ormai quasi la metà delle imprese italiane, indipendentemente dal settore di attività, sta già adottando questo approccio. Da segnalare anche la creazione degli Italian Gamification Awards, che si tengono a Milano dal 2016. In questa linea si è registrato anche un generale incremento del numero di eventi dedicati ai videogiochi e alla loro applicazione in contesti diversi. Ad esempio, nel 2018 Roma ha ospitato la prima edizione di Video Game Lab (Cassone, 2018).

Possiamo anche segnalare un crescente utilizzo della gamification da parte delle istituzioni italiane a partire dall'anno 2010. Ad esempio, tra il 2010 e il 2011, alcuni musei d'arte italiani come il Museo di Capodimonte, il MAXXI e la Pinacoteca di Brera hanno abbracciato l'idea del gioco Nintendo Art Academy, che intende approfondire la conoscenza dei dipinti entrando nei dettagli pittorici (Bonacini & Giaccone, 2021). Inoltre, un crescente riconoscimento della Gamification a livello pubblico si ritrova anche nei numerosi bandi di proposta emessi da Stato e Regioni (Cassone, 2018).

Inoltre, molte università italiane hanno anche iniziato a considerare la gamification come un argomento rilevante degno di un'analisi più approfondita. Possiamo citare IED o l'università di Tor Vergata - che offre master in Gamification - e l'università LUISS, che include il suo studio all'interno di diversi corsi (Cassone, 2018).

Per quanto riguarda la gamification e l'educazione, si potrebbe ritenere che le basi di questo approccio siano in parte basate in Italia grazie alle figure di Giovanni Melchiorre Bosco - meglio conosciuto come "Don Bosco" - che ha posto l'alunno al centro del processo educativo e ha difeso la "motivazione" e il "coinvolgimento" come principali strategie educative (Grion, 2017) e Maria Montessori, una delle pioniere che ha evidenziato l'importanza dei giochi e dell'esperienza ludica per l'apprendimento e l'educazione (Montessori, 1913).

Al giorno d'oggi, l'approccio ludico sta diventando sempre più popolare nelle scuole: sebbene la maggior parte degli insegnanti non abbia ancora familiarità con il termine "gamification", lo sta applicando inconsciamente con grande frequenza, grazie sia al crescente consenso sui benefici di queste pratiche sia alla maggiore disponibilità di diversi strumenti e mezzi. Tuttavia, diversi studi dimostrano che la realtà delle scuole italiane è ancora dominata da approcci didattici tradizionali come "teaching-as-telling" e strategie legate ai "metodi di lezione", in cui lo studente non svolge alcun attivo e partecipativo (Grion, 2017). Inoltre, i team didattici non ricevono ancora una formazione specifica sulla gamification (Malvasi, Gil-Quintana & Bocciolesi, 2022).

Apprendimento basato su giochi nel contesto giovanile: realtà nazionali

Tuttavia, molte associazioni stanno ancora lavorando per promuovere l'uso della gamification e dei suoi benefici. Proponiamo una serie di esempi in cui sono state coinvolte associazioni italiane.

Il primo esempio proposto è "SIEP 2.0", un progetto Erasmus+ sviluppato da CEIPES, ASPAYM, Rosto Solidario, More Mosaic, Biderbost Boscan & Rochin e Regionalne Centrum Wolontariatu. Comprende la creazione di un gioco da tavolo il cui obiettivo finale è promuovere la comprensione reciproca tra i giovani al fine di combattere il bullismo e il cyberbullismo. Attraverso il gioco SIEP 2.0 i giocatori dovranno indagare, fare ipotesi e raccogliere informazioni dagli altri giocatori per scoprire chi, come e dove hanno aiutato Michela, vittima di bullismo. È disponibile online in maniera gratuita.

Il secondo esempio è "Carte 360°", un gioco di carte che pretende di essere uno strumento pratico e giocoso utile a diffondere il messaggio della cura di sé e della crescita personale. Include 152 biglietti con diverse illustrazioni e messaggi e può essere utilizzato singolarmente o in gruppo. Lo scopo finale del gioco è imparare a prendersi cura di sé in modo completo e olistico, includendo corpo, mente, emozioni, relazioni e spiritualità. Le carte sono pensate per essere utilizzate regolarmente al fine di sviluppare l'ascolto e conoscere le nostre esigenze e pratiche che aiuteranno a migliorare il benessere.

Il terzo gioco, "Learning out of the box", è stato sviluppato dall'organizzazione SALTO, con il supporto della Commissione Europea. È anche un gioco di carte, ma in questo caso rivolto a operatori giovanili, mentori, allenatori e formatori. È destinato ad essere utilizzato come strumento per affrontare il tema dell'"apprendimento" in modo divertente, coinvolgente e stimolante. È disponibile online in maniera gratuita.

Evidenziamo infine il Progetto RISE-LAB - Network for Inclusion Development and Empowerment, co-finanziato dal Dipartimento Politiche Giovanili e Servizio Civile Universale. Consiste in un Laboratorio per l'ideazione di giochi educativi che coinvolgono attivamente i giovani del territorio siciliano. Ha permesso lo sviluppo di 4 diversi giochi:

- **I 5 Regni**: i temi scelti per questo progetto sono la sostenibilità ambientale e l'interculturalità. L'obiettivo del gioco è spostare gli animali tra le isole per resistere al maggior numero possibile di disastri naturali. Il gioco termina quando non ci sono più pezzi sul campo. Sia gli eventi catastrofici che le specie animali rappresentano una metafora dell'imprevedibilità degli eventi e dell'importanza di valorizzare la diversità.

Apprendimento basato su giochi nel contesto giovanile: realtà nazionali

- Gioco sul ricordo delle vittime della mafia: in questo gioco non ci sono vincitori, il suo obiettivo è far conoscere e mantenere viva la memoria di tutti gli uomini e le donne che hanno dato la vita perché la Sicilia potesse avere un futuro migliore. Il gioco permette ai giocatori di conoscere le storie delle vittime della mafia, favorendo momenti di riflessione e condivisione tra i partecipanti.
- Quo Vadis: è un gioco da tavolo destinato ai giovani, pensato per familiarizzare con le regole della strada e le buone abitudini da tenere al volante. L'idea è quella di creare un gioco educativo basato sulla cittadinanza attiva con particolare attenzione all'educazione alla guida sicura.
- Scravop: è un gioco pensato per sensibilizzare sul tema del riciclo. Il gioco è composto da 57 carte, con 8 simboli diversi per ogni carta. Gli studenti hanno inserito nelle carte simboli relativi al tema del riciclo e aggiunto una meccanica che premia i giocatori quando decidono di fare una scelta legata al tema dello sviluppo sostenibile, ad esempio prendere una carta con rifiuti particolarmente difficili da smaltire.



PORTOGALLO

La gamification sta diventando sempre più popolare in Portogallo, con sempre più aziende e istituzioni educative che utilizzano tecniche di game design per coinvolgere e motivare il proprio pubblico.

Un'area in cui la gamification è particolarmente diffusa secondo Diniz Marques e Albuquerque Costa (2021) è il settore educativo. Le scuole e le università portoghesi stanno utilizzando la gamification per rendere l'apprendimento più divertente e coinvolgente per gli studenti, con app e piattaforme di apprendimento gamificate sviluppate per aiutare gli studenti a migliorare le loro prestazioni accademiche, in particolare nella materia linguistica come riportato dagli stessi autori.

Nel mondo aziendale, la gamification viene utilizzata per motivare i dipendenti e migliorare la produttività. Molte aziende in Portogallo utilizzano tecniche di gamification come sistemi a punti, classifiche e badge per incoraggiare i dipendenti a completare le attività e raggiungere i loro obiettivi, un esempio di questo è l'azienda AKI che crea un'app gamificata con l'obiettivo di coinvolgere i dipendenti a partecipare attivamente alla vita dell'azienda. (Neves, 2021).

Nel complesso, la gamification è una tendenza in crescita in Portogallo, con aziende e istituzioni educative che riconoscono il suo potenziale per coinvolgere, motivare e responsabilizzare il proprio pubblico.

Poiché il focus di questo progetto è nel campo dell'istruzione, sono state mappate alcune delle migliori pratiche di gamification in Portogallo in quest'area.



Apprendimento basato su giochi nel contesto giovanile: realtà nazionali

Puoi controllare i risultati nella tabella seguente:

Nome della pratica di gamification	Categoria di gioco	Tipo di gioco	Breve descrizione
Make a Change - Triple Europe Game	Fisico	Role Play	Make a Change - Triple Europe Game è una proposta di tre giochi di ruolo prodotti nell'ambito del progetto Triple Europe Game - Youth for an open, fair and sustainable Europe, promosso dall'ONGD Rosto Solidário e sostenuto dall'Agenzia Nazionale Giovani Erasmus+. Mira a promuovere un dialogo critico su tre attuali sfide globali: cambiamenti climatici, migrazione e sicurezza alimentare. Il gioco è disponibile sul sito per il download.
Europe Quizz	Fisico	Quiz	Lo Europe Quiz Game è stato prodotto nell'ambito del progetto Triple Europe Game - Youth for an open, fair and sustainable Europe, promosso dall'ONGD Rosto Solidário e sostenuto dall'Agenzia Nazionale Giovani Erasmus+. Mira a promuovere un dialogo critico su tre attuali sfide globali: sfide globali, cittadinanza globale e sostenibilità. Il gioco è disponibile sul sito per il download.
Believe in Europe	Virtuale	Escape room	Believe in Europe - Sostenere la creazione di una nuova cittadinanza europea tra le nuove generazioni, è un progetto europeo Erasmus+ che mira a promuovere la cittadinanza europea tra i giovani studenti universitari, nonché a sensibilizzarli sui programmi e le opportunità che le istituzioni europee offrono loro, in particolare nei settori dell'occupazione, dell'istruzione, della mobilità e della partecipazione democratica. Il gioco digitale "Believe in Europe" è composto da 5 escape room ambientate in diversi contesti, come la Commissione europea, il Parlamento europeo, il Mediatore europeo, la Banca centrale europea e il Comitato economico e sociale europeo, tra le altre istituzioni europee. Il documento è disponibile sul sito web.

Apprendimento basato su giochi nel contesto giovanile: realtà nazionali

Puoi controllare i risultati nella tabella seguente:

Nome della pratica di gamification	Categoria di gioco	Tipo di gioco	Breve descrizione
Act 4 Inclusion	Fisico	Gioco da tavolo	<p>Act 4 Inclusion - Life In Theatre è un progetto europeo Erasmus+ volto ad estendere e sviluppare le competenze degli educatori utilizzando abilità legate all'uso del teatro di improvvisazione sociale. Il partenariato strategico che costituisce questo progetto, ha individuato il problema esistente nello sviluppo delle capacità delle persone, soprattutto negli adulti con minori opportunità (rifugiati e migranti, persone con disturbi psicologici, persone con disabilità fisiche, anziani, ecc.). Intendono generare spazi di educazione non formale con una metodologia sviluppata attraverso il teatro, promuovendo strumenti personali per offrire risultati significativi in caso di disturbi d'ansia, depressione, bassa autostima e isolamento sociale. Il gioco è disponibile sul sito web.</p>
Casa de Partida	Fisico	Gioco da tavolo	<p>Il progetto Casa de Partida - Agendas coesas por uma Europa Sustentável, è stato sviluppato da cinque partner (Par - Repostas Sociais, come organizzazione promotrice) e ha l'obiettivo generale di contribuire alla consapevolezza critica e al coinvolgimento attivo dei giovani intorno alle politiche europee in materia di sviluppo sostenibile e gioventù. Una delle risorse sviluppate è stato il gioco pedagogico al fine di esplorare gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile e gli Obiettivi della Gioventù, riflettendo sulle loro interconnessioni e interdipendenze. Il gioco è disponibile sul sito per il download.</p>

Apprendimento basato su giochi nel contesto giovanile: realtà nazionali

SPAGNA

Come in Italia e Portogallo, anche in Spagna il campo della Gamification ha acquisito grande importanza, soprattutto nel campo dell'educazione sia formale che non formale. Ciò ha generato un grande progresso soprattutto nell'apprendimento dei giovani.

Ad esempio, nell'area dell'istruzione formale, dove normalmente i contenuti curriculari non attirano l'attenzione degli studenti, questi hanno raggiunto tassi di apprendimento più elevati e un maggiore coinvolgimento nelle classi, incoraggiando la loro motivazione allo studio.

Nel campo dell'educazione non formale, sono in corso molte campagne per prevenire e sensibilizzare le persone a situazioni più sostenibili e migliori nella nostra vita quotidiana.



Apprendimento basato su giochi nel contesto giovanile: realtà nazionali

Di seguito è riportato un elenco di attività di alcuni progetti di Gamification esistenti relativi a questo progetto che possono essere implementate per diversi obiettivi di apprendimento dei giovani di oggi:

Nome della pratica di gamification	Categoria di gioco	Tipo di gioco	Breve descrizione
VÍA-VIDA	Virtuale	Quiz	Vía-Vida è il nome del progetto di educazione alla sicurezza stradale realizzato da ASPAYM Castilla y León, che nasce per fornire una risposta preventiva al problema della sicurezza stradale nei giovani attraverso una metodologia educativa innovativa: la gamification.
Pandemic/The Gamification of Employment	Fisico	Gioco da tavolo	In questo workshop viene utilizzato un gioco da tavolo in cui è essenziale collaborare con gli altri per poter realizzare la missione. Attraverso questo gioco collaborativo si lavora sul lavoro di squadra, così come sul pensiero strategico. Salvare il mondo non è un compito individuale, ma è necessario l'aiuto di tutti.
Bohnanza/The Gamification of Employment	Fisico	Gioco da tavolo	In questo gioco si lavorerà dall'individualità alla capacità di negoziare e di ottenere i massimi benefici individuali possibili. Diventeremo agricoltori incaricati di utilizzare le nostre risorse per ottenere denaro attraverso la piantagione di diversi tipi di fagioli. Ma i tuoi avversari cercheranno di ottenere i tuoi stessi risultati; quindi, dovrai sapere come negoziare per aumentare i tuoi benefici al massimo prima della fine della partita.
Unlock!/The Gamification of Employment	Fisico	Escape room	In questo gioco di escape room, migliorerai le competenze per risolvere problemi difficili. Essendo un gioco di squadra, verranno sviluppate le abilità individuali in cui sarà necessario utilizzare la creatività e il pensiero critico, nonché quelle che migliorano le competenze del gruppo, come la comunicazione di efficacia. Combinando entrambe le competenze, risolverai meglio i compiti che sembreranno essere in grado di uscire dalla stanza in tempo.

Apprendimento basato su giochi nel contesto giovanile: realtà nazionali

Di seguito è riportato un elenco di attività di alcuni progetti di Gamification esistenti relativi a questo progetto che possono essere implementate per diversi obiettivi di apprendimento dei giovani di oggi:

Nome della pratica di gamification	Categoria di gioco	Tipo di gioco	Breve descrizione
Mysterium/The Gamification of Employment	Fisico	Gioco da tavolo	Con Mysterium devi risolvere il tradizionale mistero dell'omicidio, ma in questo caso, il defunto stesso diventerà lo spirito che aiuterà a risolvere la trama. I giocatori devono prendere le decisioni giuste analizzando i messaggi che lo spirito ti trasmette senza parlare, interpretando solo una serie di carte. È un gioco da tavolo che mescola anche individualità e lavoro di squadra, ma in cui l'essenza del prendere decisioni ricade su sé stessi.
Gymkhana 5.0	Viirtuale	Role Play	"Gymkhana 5.0: Cultural Heritage for Youth" è un progetto volto ad espandere e sviluppare le competenze degli animatori giovanili e dei fornitori di servizi giovanili attraverso l'uso di una metodologia basata sulla gamification che sviluppa e migliora la conoscenza nell'educazione al patrimonio europeo e culturale tra i giovani, in particolare tra i giovani con minori opportunità. L'idea è quella di aumentare il livello di qualità nei metodi pedagogici e avere un numero più ampio di metodologie da utilizzare, soprattutto con i giovani con bisogni speciali.
Escape Racism	Fisico	Escape room	Il Catalogo Escape Room contiene una gamma di kit di escape room gratuiti da scaricare e utilizzare per creare le proprie esperienze di Escape Room. Le Escape Room sono classificate in cinque argomenti separati: razzismo e discriminazione, bullismo, disabilità, schiavitù moderna e confini. Vengono fornite informazioni su ciascuno degli argomenti trattati nel curriculum Escape Racism, comprese le panoramiche degli argomenti e dei temi importanti che li circondano.

Giochi specifici

PUZZLE

I puzzle che fanno parte di questo work package sono pensati per fungere da insieme di conoscenze soggette al framework del progetto. Vengono così presentate tre diverse modalità di gioco che, partendo dalla base dei puzzle tradizionali, affrontano diversi argomenti come la formazione dell'Unione Europea, le personalità rilevanti dei paesi membri e, infine, il patrimonio culturale europeo a livello comunitario.

L'obiettivo di questo modulo è fornire ai giovani maggiori informazioni su questi argomenti al fine di gettare le basi di ciò che hanno imparato e ampliare le loro conoscenze attraverso la gamification. Ogni puzzle ha una difficoltà aggiuntiva, sono scaricabili e stampabili. D'altra parte, si consiglia di laminarli per preservarli e riutilizzarli. Tutti i contenuti generati in questo e negli altri 3 giochi generati nell'ambito del progetto (il gioco da tavolo, Escape Room ed Escape Box) sono disponibili nelle 4 lingue ufficiali del progetto: inglese, spagnolo, italiano e portoghese.

Inoltre, il documento per la risoluzione dei 3 puzzle è disponibile sul sito web per aiutarti a rispondere ai puzzle durante l'attività, insieme alle istruzioni di gioco allegate a questo manuale.

FONDAZIONE EU

La formazione dell'Unione Europea si colloca cronologicamente dal 1951 con il Trattato di Parigi ai giorni nostri. La situazione convulsa dell'UE nel corso degli anni ha portato alla necessità per i partner del progetto di fare un gioco sulla sua fondazione. In questo caso, è stata scelta una classica metodologia puzzle, con pezzi che devono essere messi insieme per formare un'immagine chiara e leggibile degli anni, mettendola in relazione con i paesi che hanno aderito al progetto per creare un'unione di paesi sotto il motto "uniti nella diversità".



Giochi specifici

Le istruzioni sono le seguenti:

Numero di giocatori	1 giocatore È possibile giocare in modo collaborativo, ma raccomandiamo non più di 2 giocatori per garantire la corretta formulazione del gioco e dei suoi concetti.
Duarata del gioco	5-10 minuti
Età consigliata	12-18 anni
Componenti del gioco	9 pezzi di puzzle. Tutti questi documenti saranno disponibili sul sito web del progetto in formato PDF per il download e la stampa.
Preparazione e sviluppo	Stampa la mappa e ritaglia le linee rette orizzontali e verticali. Posizionare i pezzi su una superficie comoda e stabile. Questo puzzle consiste nell'unire tutti i pezzi per ottenere una mappa dell'Europa e poter mettere in relazione i paesi colorati con gli anni che hanno lo stesso colore, al fine di stabilire e comprendere la cronologia dell'adesione all'UE.
Fine del gioco	Il gioco termina quando le pizze hanno formato correttamente la mappa dell'Unione Europea.

Giochi specifici

PERSONAGGI RILEVANTI

Questo puzzle si concentra sulla rappresentazione storica, politica e culturale dell'Unione europea. L'obiettivo principale è quello di mostrare le caratteristiche dei personaggi rilevanti che compongono l'identità degli Stati membri. Pertanto, è stato scelto un personaggio rappresentativo di ciascun paese, che varia nelle sue dediche e nella sua origine. I protagonisti principali, uomini e donne rilevanti, sono personaggi riconosciuti della letteratura, dello sport, della politica, della musica, attori/attrici e artisti direttamente legati al paese in questione.

D'altra parte, si è ritenuto importante mettere in relazione ogni persona con il paese e la sua figura, quindi diversi mazzi di carte sono inclusi con l'obiettivo finale del puzzle di mettere in relazione ogni carta tra loro attraverso una metodologia associativa persona-paese-descrizione.

I partner del consorzio nel quadro del progetto GameEUfying ritengono che sia importante portare a questo puzzle l'educazione sulle persone che hanno contribuito alla formazione dell'UE, ma anche su coloro che sono direttamente correlati alla creazione della cultura che consumiamo e che sono anche percepiti dall'esterno dell'UE come personaggi eccezionali.



Giochi specifici

In questo modo abbiamo cercato di selezionare i seguenti caratteri:

Nome	Paese	Descrizione
Pablo Picasso	Spagna	Pablo Ruiz Picasso è stato uno dei creatori del cubismo, insieme a Georges Braque. Fu anche uno scultore incredibile; lavorò per il teatro, come scenografo e scenografo. Fu uno dei più grandi pittori del XX secolo; realizzò circa 50.000 opere. È nato a Malaga, ma ha vissuto in tutto il mondo, principalmente in Francia.
Penélope Cruz	Spagna	È diventata la prima attrice spagnola a vincere l'Oscar come migliore attrice non protagonista. Ha fatto il suo debutto come attrice in televisione all'età di 16 anni. È una delle muse di Pedro Almodóvar e il primo film che ha fatto è stato diretto da lui. È stata la prima attrice spagnola ad avere la sua stella sulla Hollywood Walk of Fame.
Dante Alighieri	Italia	Un uomo poliedrico! Poeta, scrittore di prosa, filosofo morale, pensatore politico... è noto soprattutto per il libro La Divina Commedia. A causa delle sue idee, la presenza di Dante fu vietata a Firenze, la sua città natale. Dante è anche uno dei principali fautori della nascita della lingua italiana.
Sophia Loren	Italia	È stata nominata come una delle più grandi star del cinema classico di Hollywood. Ha detto che il suo segreto della sua bellezza "è dovuto agli spaghetti". È considerata una delle dive italiane di fama mondiale. Ha iniziato come modella, poi ha fatto film, ma non ha mai provato il teatro.
Cristiano Ronaldo	Portogallo	È il giocatore con il maggior numero di gol in partite ufficiali nella storia del calcio. La stragrande maggioranza degli esperti di questo sport crede che sia il miglior calciatore di tutti i tempi. L'immagine di CR7 è conosciuta a livello internazionale, così come la sua famigerata esultanza "SIM!" ('Siuu'). È cresciuto in un quartiere molto umile di Funchal (Madeira).
Fernando Pessoa	Portogallo	Ha scritto gran parte del suo lavoro sotto vari eteronimi, come Álvaro de Campos. Lavorò come poeta e saggista, ma anche come traduttore, pubblicitista e astrologo. La sua caratteristica immagine di cappello, occhiali e baffi lo rende inconfondibile. Quando morì, nella sua casa furono trovati più di 27.500 documenti scritti.



Giochi specifici

In questo modo abbiamo cercato di selezionare i seguenti caratteri:

Nome	Paese	Descrizione
Oscar Wilde	Irlanda	Era un famoso scrittore, poeta e drammaturgo irlandese del XIX secolo. La sua opera più famosa è "Il ritratto di Dorian Gray". Noto per il suo stile di vita sgargiante e la sua personalità eccentrica. Wilde fu condannato ai lavori forzati per la sua relazione omosessuale; quindi, la sua carriera fu interrotta e la sua salute peggiorò.
Hans Christian Andersen	Danimarca	Conosciuto per le sue fiabe come "La Sirenetta" e "Il brutto anatroccolo". Andersen è stato riconosciuto e festeggiato nel suo paese natale e all'estero durante la sua vita. Le sue storie sono state tradotte in molte lingue e adattate in film Disney. Gli piaceva ballare, cantare e recitare. Ha iniziato a scrivere opere teatrali.
René Magritte	Belgio	Nei suoi dipinti sfida la percezione, il rapporto tra parole e immagini. È famoso per il suo dipinto intitolato "Il tradimento delle immagini" (Ceci n' est pas une pipe). Sviluppò una serie di motivi ricorrenti, come uomini con cappelli o nuvole. La sua influenza ha avuto un impatto sulla moda, sul design e sulla cultura popolare in generale"
Marga Klompé	Paesi Bassi	Pioniera nella politica del suo paese, è stata la prima donna a ricoprire una posizione ministeriale nei Paesi Bassi. Klompé divenne la prima donna membro dell'Assemblea Comune della Comunità Europea. Ha fatto parte del gruppo di lavoro che ha spinto l'economia dell'UE oltre il carbone e l'acciaio. È stata una figura chiave nello sviluppo del sistema di sicurezza sociale nei Paesi Bassi.
Robert Schuman	Lussemburgo	Il Premio Robert Schuman è stato istituito per sostenere le organizzazioni che promuovono i valori dell'Unione europea. È stato ministro degli Esteri francese e padre fondatore dell'Unione Europea. Attraverso la "Dichiarazione Schuman", propose di regolamentare la produzione di acciaio e carbone. Il 9 maggio Schuman ha fatto la sua storica dichiarazione e viene celebrata come "Giornata dell'Europa".
Jean Monnet	Francia	Dopo la guerra, Monnet riteneva che fosse necessario agire per raggiungere l'unità europea. Insieme a Robert Schuman, è stato un pioniere nella creazione del progetto di integrazione europea. Ha creato e presieduto la Comunità del Carbone e dell'Acciaio (CECA) per 3 anni. Fu incaricato di redigere il piano di ricostruzione economica, il "piano Monnet".



Giochi specifici

In questo modo abbiamo cercato di selezionare i seguenti caratteri:

Nome	Paese	Descrizione
Angela Merkel	Germania	Merkel è diventata la prima cancelliera donna della Germania nel novembre 2005. È comunemente conosciuta come "Mutti", che in tedesco significa "mamma". È diventata una figura di spicco nella gestione della crisi economica del 2008 nell'UE. Ha ricevuto il Premio Carlo Magno per il suo impegno nei confronti dell'Unione europea".
Franz Kafka	Czech Republic	Una delle figure letterarie più illustri, raggiunse una grande influenza nel XX secolo. Pochissime delle sue opere furono pubblicate ufficialmente durante la sua vita. Una delle sue opere più famose fu Il Processo e il racconto Metamorfosi. La sua malattia lo accompagnò per tutta la vita; Kafka morì di tubercolosi all'età di 40 anni.
Arnold Schwarzenegger	Austria	È nato in Austria e vi ha vissuto fino all'età di 21 anni quando si è trasferito negli Stati Uniti. Prima di diventare attore in film famosi, è stato un bodybuilder e ha vinto diversi premi. È stato eletto come 38° governatore della California per due mandati consecutivi, fino al 2011. I suoi film più iconici sono "Terminator", "Predator" e "Conan il barbaro".
Ernö Rubik	Ungheria	Inventò il cubo di Rubik nel 1974; 6 anni dopo riuscì a registrare il brevetto. Rubik divenne un fenomeno internazionale, ricevendo numerosi premi per la sua invenzione. Ernő Rubik ha inventato il Cubo di Rubik 2x2 il Cubo di Rubik 4x4 e il Cubo di Rubik 5x5. Creato come strumento per i suoi studenti per comprendere i concetti di progettazione spaziale."
Marie Curie	Polonia	Marie Curie è l'unica persona nella storia ad aver ricevuto due premi Nobel per la scienza. Ha aperto la strada allo studio della radioattività; ha gettato le basi della radioterapia e della radiologia. Il lavoro di Marie Curie ha gettato le basi della fisica e della chimica moderne. Ha inventato unità radiografiche mobili per i feriti durante la Prima guerra mondiale.
Peter Sagan	Slovacchia	Uno dei migliori ciclisti della sua generazione, versatile e abile su diversi terreni. Nel 2010, ha vinto la sua prima tappa al Tour de France, il primo slovacco a farlo. Noto per il suo carisma e la sua personalità estroversa nelle sue celebrazioni vincenti. Ha vinto il titolo mondiale nel campionato di ciclismo su strada per tre volte di fila".



Giochi specifici

In questo modo abbiamo cercato di selezionare i seguenti caratteri:

Nome	Paese	Descrizione
Vlad Drăculea	Romania	Figura storica, figura leggendaria e riferimento principale per il mito del Conte Dracula. Fu principe di Valacchia per tre volte, governando con pugno di ferro durante il XV secolo. "Dracula" è stato preso in prestito dal soprannome di Vlad, che in rumeno significa "figlio del drago". La sua residenza era il Castello di Bran in Transilvania, che riceveva centinaia di visitatori ogni mese.
Irina Bokova	Bulgaria	Riconosciuta a livello internazionale per la sua carriera nel campo dell'istruzione e della cultura. È stata rappresentante permanente della Bulgaria presso l'UNESCO e l'OMC. Eletta Direttore Generale dell'UNESCO, è stata la prima donna a ricoprire tale carica. Ha lavorato a programmi per l'istruzione inclusiva e la protezione del patrimonio culturale.
Alma M. Karlin	Slovenia	Durante la Seconda guerra mondiale, è stata la scrittrice di viaggi più letta. Ha ritratto la situazione delle donne nei paesi in cui ha viaggiato. Fu mandata al campo di concentramento di Dachau, ma riuscì a fuggire. Parlava molte lingue: inglese, svedese, norvegese, francese, italiano, spagnolo e tedesco.
Luka Modrić	Croazia	È cresciuto in una zona di guerra durante il conflitto balcanico negli anni '90. È stato respinto da diversi club prima di unirsi alla Dinamo Zagabria. È arrivato al Real Madrid nel 2012, con una notevole carriera come centrocampista. Ha ricevuto il prestigioso Pallone d'Oro che viene assegnato al miglior giocatore del mondo.
Eleni Foureira	Cipro	Ha rappresentato Cipro all'Eurovision Song Contest 2018 con la sua canzone "Fuego". Ha fatto tournée e si è esibita in tutta Europa: Spagna, Germania, Svezia e Paesi Bassi... La collaborazione con Snoop Dogg ha contribuito al suo riconoscimento internazionale nella musica. Ha partecipato a spettacoli come giudice, nella versione greca dello spettacolo "The X Factor".
Anna Lindh	Svezia	Entrò nel Partito socialdemocratico svedese all'età di 12 anni. È stata nominata Ministro degli Affari Esteri della Svezia, diventando la prima donna a ricoprire tale carica. Dopo la sua morte, è stata istituita la sua fondazione commemorativa, dedicata alla promozione della tolleranza e del dialogo interculturale. Ha svolto un ruolo importante nella politica europea promuovendo i diritti umani e la pace nei conflitti internazionali.

Giochi Specifici

In questo modo abbiamo cercato di selezionare i seguenti caratteri:

Nome	Paese	Descrizione
Tarja Halonen	Finlandia	È diventata la prima donna ad essere eletta presidente della Finlandia nel 2000. Ha ricoperto l'incarico per due mandati consecutivi fino al 2012, figura di spicco della politica finlandese. È stata membro del Parlamento finlandese per decenni e ha ricoperto diverse posizioni ministeriali. Conosciuta per la sua dedizione ai diritti umani e all'uguaglianza di genere.
Kerli Kõiv	Estonia	Kerli esprime il fascino per la magia, la fantasia e la spiritualità nella sua musica e nella sua estetica. A 15 anni vinse un concorso per talenti, che le diede l'impulso per continuare la sua carriera musicale. Ha collaborato con artisti come Benny Benassi, Seven Lions e Demi Lovato. Kerli affronta i temi dell'empowerment, dell'auto-miglioramento e dell'auto-accettazione.
Elīna Garanča	Lettonia	Ha studiato all'Accademia Lettone di Musica e ha continuato alla Scuola dell'Opera di Vienna. Ha interpretato ruoli da protagonista in opere di compositori come Mozart, Rossini e Verdi. Mezzosoprano di talento e di fama mondiale, ha lasciato un segno significativo. Ha ricevuto premi e riconoscimenti per il suo talento e il suo contributo al mondo dell'opera.
Rūta Meilutytė	Lituania	Il nuotatore ha vinto la medaglia d'oro ai Giochi Olimpici del 2012 a soli 15 anni. Prima dei Giochi, aveva già battuto diversi record mondiali nelle categorie junior. Dopo il pensionamento, ha deciso di concentrarsi sugli studi universitari e di alzare l'asticella. Ha improvvisamente deciso di ritirarsi dal nuoto nel 2019, all'età di 22. anni.
Gianluca Bezzina	Malta	Gianluca è medico di professione. Ha studiato medicina all'Università di Malta. Ha rappresentato Malta all'Eurovision Song Contest 2013 a Malmö, in Svezia. La sua canzone "Tomorrow" ha raggiunto un eccezionale ottavo posto nel concorso. Ha partecipato a eventi di raccolta fondi e concerti per enti di beneficenza.

Giochi specifici

Le istruzioni sono le seguenti:

Numero di giocatori	1 giocatore È possibile giocare in modo collaborativo, ma raccomandiamo non più di 2 giocatori per garantire la corretta formulazione del gioco e dei suoi concetti.
Durata del gioco	15-20 minuti
Età consigliata	15-30 anni
Componenti del gioco	Mucchio di carte bandiera del paese. Mucchio di carte personaggio. Mucchio di schede descrittive. Tutti questi documenti saranno disponibili sul sito web del progetto in formato PDF per il download e la stampa.
Preparazione e sviluppo	Stampare i materiali e ritagliarli. Si consiglia di stampare selezionando il formato originale del documento, in quanto sono progettati per avere le stesse dimensioni di un set di carte tradizionale. Posizionare le carte in modo che siano visibili e su una superficie sufficientemente ampia e stabile. Il gioco consiste nell'abbinare una scheda di descrizione casuale con il suo personaggio illustre corrispondente del paese selezionato dal mazzo di carte. In questo modo si crea un'associazione tra il personaggio, conoscendone la storia e le curiosità sulla sua vita che è importante e notevole associare al paese di nascita.
Fine del gioco	Il gioco termina quando tutte le descrizioni sono completate e tutte le carte sono correttamente correlate tra loro.

Giochi specifici

IL PATRIMONIO CULTURALE A LIVELLO COMUNITARIO

Il patrimonio culturale nella comunità dell'Unione europea mira a difendere attraverso la politica di sicurezza e difesa comune (PSDC) i siti storici, culturali, architettonici o artistici che appartengono al patrimonio nazionale (Barceló, 2022).

La metodologia di questo puzzle si basa sul classico passatempo: il cruciverba. Questa scelta sta nella sua accessibilità, poiché le descrizioni utilizzate per riempire le parole aiutano le persone con visibilità ridotta a stabilire la loro conoscenza su oggetti, sculture, cibo o danze (tra gli altri) scelti per far parte del puzzle.

D'altra parte, le parole che compongono il cruciverba corrispondono alla cultura, alla storia o all'arte di uno degli Stati membri. A causa del numero limitato di parole disponibili in un cruciverba, le parole che si adattano all'obiettivo principale del gioco sono state selezionate a causa dell'ordine che devono seguire e della coincidenza delle lettere.

In collaborazione con i partner sono state selezionate le seguenti parole:

Parole	Tipo	Descrizione
Paella	Cibo	La cucina spagnola è caratterizzata da questo piatto, composto principalmente da riso, zafferano e carne.
Colosseo	Monumento	Anfiteatro ellittico al centro della città di Roma. È il più grande anfiteatro antico mai costruito.
Fado	Musica	Genere musicale tradizionale portoghese caratterizzato da emotività, nostalgia e malinconia.
Notre Dame	Moumento	Una delle più antiche cattedrali gotiche del mondo. Il nome della cattedrale significa Nostra Signora in francese ed è dedicato alla Vergine Maria.
Acropoli	Moumento	Luogo caratteristico della maggior parte delle città greche, aveva una funzione difensiva, oltre a servire come sede dei principali luoghi di culto.



Giochi specifici

In collaborazione con i partner sono state selezionate le seguenti parole:

Parole	Tipo	Descrizione
Atomium	Monumento	Struttura alta 102 metri costruita per l'Esposizione generale belga nel 1958. Realizzato in acciaio e alluminio, il tutto rappresenta un cristallo di ferro.
Kapla	Musica	Forma tradizionale di una cappella che canta all'amore, al vino, alla campagna e al mare, popolare nella regione della Dalmazia.
Halloumi	Cibo	Formaggio originario di Cipro. Tradizionalmente è fatto con una miscela di latte di capra e di pecora e di solito viene servito fritto.
Oberek	Danza	La danza polacca, consiste in molti giri e salti con un ritmo molto più veloce del valzer polacco.
Cubo di Rubik	Oggetto	Un puzzle tridimensionale creato dall'ungherese Ernő Rubik. Ha sei colori diversi e per completarlo, ogni lato deve tornare ad un unico colore.
Tulipano	Fiore	Pianta perenne dalle grandi foglie, caratteristica per i suoi colori vivaci, tipica dei giardini dei Paesi Bassi.
Sacher	Cibo	Torta austriaca al cioccolato

Giochi specifici

Le istruzioni sono le seguenti:

Numero di giocatori	1 giocatore È possibile giocare in modo collaborativo, ma raccomandiamo non più di 2 giocatori per garantire la corretta formulazione del gioco e dei suoi concetti.
Durata del gioco	15-20 minuti
Età consigliata	15-30 anni
Componenti del gioco	Gioco da tavolo Lettere per completare il cruciverba. Tutti questi documenti saranno disponibili sul sito web del progetto in formato PDF per il download e la stampa.
Preparazione e sviluppo	<ol style="list-style-type: none">1. Stampare i materiali e ritagliarli. Si consiglia la stampa A3 per facilitare la movimentazione dei piccoli pezzi.2. Posizionare la tavola su una superficie comoda e stabile.3. Allineare le lettere in modo che siano visibili. <p>Il gioco consiste nel completare le parole orizzontalmente e verticalmente secondo le descrizioni fornite a destra del tabellone di gioco. Le lettere utilizzate sono progettate per corrispondere alle descrizioni, quindi controlla che nessuna sia mancante o sovrascritta. La prima lettera di una descrizione ha un numero che corrisponde alla descrizione che si sta sviluppando, così come le lettere che coincidono in due parole, differenziate per avere uno sfondo di colore più scuro.</p>
Fine del gioco	Il gioco termina quando tutte le descrizioni sono state completate e nessuna lettera è rimasta.



Europa Interrail è un gioco da tavolo che mira a sensibilizzare i giovani sugli SDG, le questioni globali e l'Agenda 2030 delle Nazioni Unite mentre si divertono e socializzano tra loro. È un modo di imparare e giocare. Attraverso questo gioco, i partecipanti avranno diverse sfide e obiettivi da raggiungere e, in alcuni casi, sarà necessaria la collaborazione dei partner. Tattiche, strategia, cooperazione, competizione e lavoro di squadra sono alcune delle abilità su cui si può lavorare e migliorare mentre si gioca a questo gioco. Se cerchi divertimento mentre impari, questo gioco è l'opzione giusta! Buona fortuna!

Numero di giocatori	<p>da 3 a 10</p> <ul style="list-style-type: none"> - da 3 a 5 giocatori singoli - da 6 a 10 in coppia
Durata del gioco	1 ora
Età consigliata	dai 14 anni
Componenti del gioco	<p>Gioco da tavolo</p> <p>30 carte per P (Persone, Pianeta, Pace, Partnership e Prosperità)</p> <p>20 carte obiettivo con 5 obiettivi ciascuna</p> <p>2 dadi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 con numeri - 1 con 5 P + un lato dove possono scegliere la P. <p>25 carte sfida, 5 per P</p> <p>5 pedoni di gioco</p> <p>25 carte passaporto</p>
Preparazione	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mettere insieme le carte con la rispettiva P, comprese le carte sfida relative a quella P. 2. Mescola le carte e mettile in 5 pile diverse con la parte della domanda rivolta verso il basso, separandole nelle seguenti P: Persone, Pianeta, Pace, Partnership e Prosperità. 3. Scegli il pedone con cui vuoi giocare e posizionalo su una delle caselle di partenza designate. 4. Mescola le carte degli obiettivi e distribuiscine una per giocatore o coppia, gli altri giocatori non possono vedere quali sono gli obiettivi degli avversari. 5. Lancia i dadi numerici per vedere chi inizierà il gioco, chi tira il numero più alto inizia e sarà designato come numero 1. Il turno ruota in senso orario e la seconda persona che tira i dadi è il numero 2, e così via.



sviluppo	<ol style="list-style-type: none">1. A ogni partecipante viene distribuita una carta goal con cinque compiti da completare.2. Il giocatore deve tirare i dadi numerici e camminare sul tabellone in base al numero acquisito; il giocatore è libero di scegliere il percorso che preferisce, tenendo a mente i propri obiettivi.3. Dopo essersi fermato su una casella, il giocatore deve tirare i dadi 5P per determinare la domanda a cui deve rispondere. Se ottengono il Pianeta, ad esempio, devono scegliere una carta Pianeta e rispondere alla domanda. Tuttavia, se viene rivelato il lato di tutte le P, il giocatore può selezionare la P a cui desidera rispondere. Il giocatore sul lato destro è responsabile della lettura della domanda per il giocatore che ha tirato i dadi.4. Se la risposta è corretta, il giocatore può rimanere nella propria casella. Se la risposta è sbagliata, il giocatore si deve spostare indietro di due caselle. In entrambi i casi, il giocatore non gioca di nuovo fino a quando non arriva il suo turno.5. Quando arriva in un paese scritto nella sua carta obiettivi, il giocatore deve rispondere a una domanda selezionando a quale P rispondere.6. Se la risposta è giusta, il giocatore è autorizzato a rimanere nella nazione e deve includere un timbro del passaporto nel quadrato degli obiettivi sul tabellone, in base al numero progettato per quel giocatore all'inizio. Se non è corretto, devono tornare indietro di due spazi. In entrambi i casi, il giocatore non gioca di nuovo fino a quando non arriva il suo turno.7. Quando si estrae una carta, può apparire una carta sfida, in tal caso, il giocatore deve seguire le istruzioni lì.8. Non è consentito avere più di un giocatore in una zona con lo stesso colore allo stesso tempo.9. Ai giocatori è vietato parlare dei loro obiettivi con qualsiasi avversario in qualsiasi momento; possono mostrare la loro carta gol solo quando li hanno completati tutti.
Fine del gioco	<ol style="list-style-type: none">1. Il giocatore che completa per primo i compiti sulla sua carta gol, vince questa partita.



Escape room virtuale

“EuroTrain” è una Escape Room virtuale che punta a un'esperienza di gamification ambientata in Europa, soprattutto in tre Paesi: Francia, Belgio e Grecia. I quattro protagonisti saranno divisi in queste tre scene per partecipare ad alcune delle opportunità offerte dal programma Erasmus +. Hans e Yasmin si recano in Francia per partecipare a uno scambio di giovani, Julia va in Grecia per servire in un campo profughi e, infine, Chad vuole fare uno stage per la sua laurea in Scienze Politiche presso il Parlamento Europeo a Bruxelles.

L'obiettivo della Escape Room è quello di conoscere il programma Erasmus+ e la sua relazione con la storia politica dell'Europa. Mira, inoltre, a incoraggiare la partecipazione e l'inclusione in tutti gli eventi europei offerti dal programma. Simulazioni, test, combinazioni, strategia, enigmi e tanta voglia di riuscire saranno la base per testare le conoscenze acquisite nel gioco.

Questo strumento ci aiuta ad adattare in modo dinamico le metodologie dell'educazione non formale alla nuova era tecnologica.

Numero di giocatori	1 player per screen
Durata del gioco	1 hour
Età consigliata	Since 16 years old
Componenti del gioco	Computer Internet connection
Sviluppo	<p>La Escape Room inizia alla stazione ferroviaria di Milano con destinazioni in Francia, Belgio e Grecia. Qui i quattro personaggi conversano e spiegano dove sta andando ognuno di loro e qual è lo scopo del loro viaggio. Il giocatore può selezionare attraverso una mappa dell'Europa la destinazione che vuole completare per prima, in quanto è divisa in sezioni indipendenti e non segue alcun ordine.</p> <p>Prima scena: Francia</p> <p>Hans e Yasmin si stanno recando in Francia per partecipare a uno scambio di giovani nell'ambito del programma Erasmus+ volto a promuovere la conoscenza dell'Unione europea e del programma Erasmus+ tra i giovani di diversi paesi europei.</p> <p>Durante lo scambio è stata organizzata un'escursione alla Casa di Jean Monnet, uno dei fondatori dell'Unione Europea e da cui prendono il nome alcune azioni del Programma Erasmus+. All'arrivo, il giocatore si rende conto che la porta è stata chiusa a chiave e l'unico modo per sbloccarla è tramite il computer principale nel suo ufficio. Accendi il computer e...</p> <p>Wow, ti servirà una password!</p> <p>In questo caso dovrai metterti nei panni dei nostri protagonisti e riuscire a decifrare la frase segreta. Con questo potrai sbloccare il computer e uscire di casa.</p> <p>Seconda scena: Bruxelles</p> <p>Il nostro personaggio in Belgio, Chad, si reca a Bruxelles per fare uno stage per la sua laurea in Scienze Politiche al Parlamento, per dimostrare la sua conoscenza della politica europea e del programma ERASMUS +. Lì, il giocatore dovrà passare attraverso diverse stanze risolvendo le prove fino a raggiungere l'ufficio del presidente, dove è previsto che firmi il contratto di stage del personaggio principale, Chad.</p> <p>Terza scena: Grecia</p> <p>La terza storia è ambientata nella città di Loutraki, in Grecia, dove la nostra protagonista, Julia, si trasferisce in un campo profughi come volontaria. Al suo arrivo, si trova ad affrontare un grosso problema: la lingua. Il suo supervisore le dà un documento con tutte le informazioni sul suo volontariato nel campo, ma è in greco e Julia non lo capisce. Il suo supervisore le dice che può usare l'apprendimento delle lingue online OLS per tradurlo. Sarà il tuo ruolo aiutare Julia in questa nuova avventura per conoscere questa app offerta da Erasmus+ e iniziare il suo volontariato.</p>



<p>Preparazione</p>	<p>La Escape Room virtuale "EuroTrain" si è basata su uno sviluppo complesso durato diversi mesi. Prima di tutto, è stata costruita una storia basata sul tema principale del gioco: Erasmus+. Pertanto, le tre scene si svolgono in Europa, in tre paesi in cui vengono sviluppate alcune delle competenze ospitate dal programma Erasmus+. Inoltre, il gioco è stato sviluppato grazie all'implementazione del team di Javacoya, che ha dato vita al progetto "EuroTrain" attraverso la sua competenza tecnologica nella gamification.</p> <p>Fasi:</p> <p>Pianificazione: prima di scrivere la storia, definiamo le esigenze e gli obiettivi della Escape Room.</p> <p>Brainstorming o pre-produzione: questo strumento è stato fondamentale per trasformare gli obiettivi in prove solide all'interno del gioco.</p> <p>Produzione: le idee prendono forma. Questa è la fase che richiede più tempo e impegno. Test: vengono elaborate le caratteristiche e le tecniche di ogni test.</p> <p>Pre-rilascio: emergono nuovi bug mentre il gioco viene testato con il team.</p> <p>Lancio: il gioco viene inviato ai partner in modo che possano testarlo e correggere gli errori.</p> <p>Post-produzione: durante questa fase i bug precedenti vengono corretti per la</p>
<p>End of the game</p>	<p>Il gioco termina quando la persona completa le tre scene della Escape Room.</p>

ESCAPE



Questa "escape box" è un gioco che contiene domande sui requisiti di adesione all'Unione Europea. L'obiettivo è quello di apprendere le condizioni che i paesi devono avere per aderire all'UE, come funziona questo processo - dalla richiesta all'ammissione effettiva - e quali sono le istituzioni europee coinvolte e quale ruolo svolgono. In tal modo, attraverso un gioco di escape box, non solo questo processo di apprendimento sarà più interattivo, ma anche, grazie al coinvolgimento di altre abilità per giocare, come il pensiero logico o la collaborazione di squadra, i partecipanti alleneranno anche queste capacità.

Numero di giocatori	1-6 giocatori È possibile giocare singolarmente o in gruppo, collaborando.
Durata del gioco	20-30 minuti
Età consigliata	12-18 anni
Componenti del gioco	<p>Documento delle istruzioni</p> <p>Schede con domande e opzioni di risposta. Sono disponibili 14 domande tra cui consigliamo di scegliere da 8 a 10 a seconda della durata desiderata del gioco.</p> <p>Un documento teorico di supporto che può essere utilizzato per studiare l'argomento sia prima che dopo aver giocato. Può essere fornito ai partecipanti in modo che possano conservarlo in seguito.</p> <p>Un documento di supporto per i facilitatori con risposte e spiegazioni aggiuntive.</p> <p>Tutti questi documenti saranno disponibili online in formato PDF, essendo possibile scaricarli e stamparli.</p> <p>Altri materiali necessari per giocare sono 10 scatole e 10 lucchetti. Idealmente, consigliamo di riutilizzare le scatole già possedute al fine di promuovere i principi di sostenibilità. Ad esempio, è possibile utilizzare le scatole da scarpe. Dovremo solo tagliare piccoli cerchi per introdurre il lucchetto.</p>
Preparazione	<ol style="list-style-type: none"> Raccogliere le scatole e, se necessario, tagliare piccoli cerchi per consentire di posizionare i lucchetti per la chiusura della scatola. In alternativa, è possibile circondare la scatola con una corda o una catena e aggiungere i lucchetti per impedirne l'apertura. Stampa i biglietti con le domande e le opzioni di risposta, idealmente in carta riciclata o riutilizzata, taglia i pezzi di carta e mettili nella scatola corrispondente. Prepara anche il premio desiderato, ad esempio alcune caramelle, per introdurle nella scatola finale come ricompensa. Scegli le domande che utilizzerai e inseriscile all'interno delle scatole. Modificare la password per l'apertura di ciascuna scatola in modo che corrisponda alla risposta per ciascuna delle domande e chiudere le scatole con i lucchetti
Sviluppo	<p>Il gioco è composto da una serie di scatole chiuse protette da lucchetti, all'interno delle quali i partecipanti troveranno le carte delle domande. Per aprirli e avanzare nel gioco, i partecipanti dovranno risolvere le diverse domande all'interno delle scatole al fine di ottenere i "codici segreti", cioè il numero che consentirà loro di aprire i lucchetti che proteggono le scatole con le domande. Le risposte, tuttavia, non saranno direttamente in forma numerica. Invece, le domande chiederanno risposte scritte che saranno convertite nel codice numerico in diversi modi, come riempire le parti mancanti di una frase con parole con un numero assegnato o completare le lettere di una parola e associare un numero alla lettera a seconda della loro posizione nell'alfabeto. In questo modo, i partecipanti saranno in grado di formare non solo le loro conoscenze sui requisiti e sul processo di adesione all'UE, ma anche il pensiero logico.</p>
Fine del progetto	Il gioco terminerà quando la persona o il team riuscirà ad aprire tutti i box e finalizzare aprendo quello finale, in cui troverà qualche premio.

ASPAYM
CASTILLA Y LEÓN

ASPAYM Castilla y León ha effettuato la sperimentazione dei quattro giochi in collaborazione con l'Università di Valladolid.

È stata offerta la possibilità di sensibilizzare l'opinione pubblica sul processo decisionale dell'UE attraverso la gamification, coinvolgendo gli studenti del primo anno di Educazione Sociale della Facoltà di Filosofia e Lettere di Valladolid. Sono proprio gli studenti e i giovani universitari che vanno incoraggiati a partecipare attivamente a questi processi.

I partecipanti sono stati divisi in quattro gruppi con un facilitatore per spiegare e istruire sui giochi. In ogni "postazione" è stato testato uno dei quattro giochi: Escape Box, Board Game, Puzzles e Virtual Escape Room. Per questi ultimi sono stati utilizzati tre computer per gruppo per consentire loro di giocare in squadre. Ogni mezz'ora le postazioni venivano ruotate, in modo che tutti i gruppi potessero provare tutti i giochi.

Nel corso dell'attività, i partecipanti hanno avuto l'opportunità di apprendere diversi concetti sull'Unione Europea e su come funziona. Ogni gioco ha facilitato l'apprendimento utilizzando diverse strategie, che sono piaciute molto ai ragazzi.

Al termine della sperimentazione, i partecipanti si sono riuniti per scambiare idee, emozioni e riflessioni sui giochi e dare feedback positivi.

In generale, hanno apprezzato molto l'esperienza e hanno ammesso di aver imparato e scoperto molte cose sull'Unione Europea, sul suo funzionamento e struttura e sulla possibilità di essere coinvolti in modo molto più attivo. Hanno convenuto che l'apprendimento attraverso i giochi è stato fondamentale per catturare il loro interesse, prestare attenzione alle informazioni e acquisire nuovi concetti.

CEIPES

Il CEIPES ha organizzato l'attività di testing in una scuola superiore locale, l'Istituto di Istruzione Superiore "Stenio", situato in una piccola cittadina periferica della Sicilia, Termini Imerese.

La decisione si è basata sulla convinzione dell'importanza delle pari opportunità e della necessità di sostenere i giovani dei villaggi più piccoli e delle zone rurali, che solitamente godono di minori opportunità. Pertanto, data la scarsa familiarità della maggior parte degli studenti di questo liceo con il programma Erasmus+, l'intenzione di questo incontro era avvicinarli a questo ambito dando loro l'opportunità di godere di questa attività.

La sperimentazione è stata articolata in due incontri di circa quattro ore ciascuno. Entrambi gli incontri hanno visto la partecipazione di 22 giovani, di età compresa tra i 15 ei 18 anni.

Divisi in quattro piccoli gruppi, hanno avuto l'opportunità di entrare in contatto con tutti i giochi offerti dal progetto GameEUfying. Nel primo incontro i partecipanti hanno testato il kit da tre puzzle e la virtual escape room, mentre nel secondo incontro hanno giocato con il Game Board e l'Escape Box. La dinamica è stata la stessa nelle due occasioni: c'erano due copie di tutti i giochi per permettere a due gruppi diversi di giocare contemporaneamente allo stesso gioco. In questo modo, nella prima metà della sessione due gruppi hanno giocato con un gioco mentre gli altri due gruppi hanno giocato con l'altro gioco. Poi, nella seconda metà della seduta, si sono scambiati. In questo modo è stato possibile garantire sessioni dinamiche dando la possibilità a tutti i partecipanti di provare tutti i giochi.

Il risultato riportato dell'esperienza è stato sicuramente molto positivo. Quasi tutti i partecipanti hanno dichiarato di essersi sentiti estremamente motivati a prendere parte attiva alle attività e fortemente inclusi all'interno del gruppo: le due domande correlate del questionario di valutazione finale sono state valutate con un punteggio di 5 su 5 da quasi tutti i partecipanti. Inoltre, tutti i partecipanti hanno valutato il proprio livello di sviluppo personale con un punteggio di 4 o 5.

Tra i commenti dei partecipanti forniti nel questionario, è degno di nota il fatto che la grande maggioranza abbia menzionato il lavoro di squadra e l'interazione con nuove persone come una delle cose che hanno apprezzato di più. Ciò sembra indicare la grande importanza di proporre attività di gruppo come parte del curriculum scolastico al fine di aumentare la motivazione degli studenti e generare un ambiente di apprendimento buono e produttivo.

CJCYL

Il Consejo de la Juventud de Castilla y León ha avuto l'opportunità di organizzare la sua prova presso il liceo IES Trinidad Arroyo di Palencia, in una classe di Formazione Professionale, con giovani di età compresa tra i 16 e i 23 anni.

Lo stesso giorno della sessione è stato dedicato al lavoro, nel corso di una mattinata di 4 ore, su tutti i giochi relativi al Work Package 2.

La sessione è iniziata con una presentazione di 30 minuti in cui i giovani hanno potuto saperne di più sull'entità e sull'impatto politico che il Consejo ha nella comunità. Questo è molto importante per espandere la conoscenza civica e l'impegno con i giovani, in modo che conoscano le opportunità che hanno.

Tutti i giochi sono stati organizzati usando grandi tavoli dove c'era abbastanza spazio per lavorare in piccoli gruppi. Dei 20 assistenti e dei 4 giochi a disposizione, sono stati creati 4 piccoli gruppi di 5 persone ciascuno. Come gli altri partner del Consorzio, abbiamo scelto questa modalità di lavoro, in cui ognuno dedicava circa 30-40 minuti a ogni gioco per provarlo. In questo modo hanno potuto testare tutti i giochi in una mattinata, in circa 3 ore. Una volta terminati i puzzle, l'Escape Room e l'Escape Box, veniva annunciata la fine del turno e dovevano passare alla postazione alla loro destra. Il Game Board, tuttavia, è stato l'unico che pochi sono riusciti a finire, poiché è il più lungo e ha più modalità di gioco. Si diceva di essere "pronti" una volta che i partecipanti avessero compreso la metodologia.

Questa scelta è stata ritenuta vantaggiosa per amplificare l'impatto dei giochi e per permettere a tutti di scegliere il proprio preferito. Dato che erano classi della scuola secondaria ed erano in aula, ci hanno concesso un'intera mattinata per parlare del progetto. In questo modo, abbiamo svolto un intensivo dal quale sono emerse le seguenti opinioni.

I partecipanti al CJCyL che hanno aderito alla fase di test hanno ritenuto che in generale gli sia piaciuta di più la parte dei puzzle. Il 75% dei partecipanti ritiene di aver leggermente approfondito la propria conoscenza sui fondamenti dell'Unione Europea e sulle sue istituzioni, mentre il 25% afferma di aver acquisito una solida conoscenza del programma Erasmus+ e delle opportunità che offre ai giovani, e approfondirà ulteriormente.

D'altra parte, nel questionario i partecipanti sottolineano che nell'Escape Box hanno sentito maggiormente la coesione del gruppo, "il doversi fermare a guardare gli indizi" e "valutare la situazione" oltre a classificarla come molto divertente. L'Escape Room si distingue anche per il lavoro di squadra che i partecipanti hanno dovuto svolgere per risolverla con successo.

Infine, il commento più ripetuto è stato lo stesso di sempre: la quantità di tempo. Il tempo prezioso su cui i partecipanti non sono mai d'accordo e in questo caso, per fortuna, era troppo poco.

Nonostante ciò, siamo grati per i commenti dei partecipanti che fanno riferimento alla buona metodologia utilizzata, all'apprendimento di cose nuove e al desiderio di partecipare a nuovi scenari europei che lo sviluppo di questo work package ha risvegliato in loro.

ROSTO SOLIDÁRIO

Rosto Solidário ha svolto la sua fase di test con diversi gruppi di giovani, garantendo una visione ampia e diversificata della prospettiva dei giochi.

Il primo gruppo era formato da giovani della Comunidade XXI (un gruppo associato a Rosto Solidário) e da giovani volontari dell'organizzazione. Durante ogni incontro mensile svoltosi presso la sede di Rosto Solidário, i giovani hanno testato ciascuno dei giochi del progetto in quattro sessioni di due ore ciascuna. Queste sessioni si sono svolte in modo informale e rilassato, offrendo momenti sereni in cui i ragazzi hanno potuto testare i giochi con calma, consentendo un feedback più qualitativo e personale.

Il secondo gruppo era costituito da allievi di una classe di sistemi informatici della Escola Profissional do Infante, a Gaia. Si è deciso che questa classe, visto il suo ambito di studio e il fatto che ogni giovane aveva accesso ad un computer, avrebbe testato la Virtual Escape Room. I ragazzi hanno giocato individualmente in una sessione di 90 minuti e, anche se alcuni hanno terminato il gioco più velocemente di altri, tutti hanno riconosciuto la complessità di alcune domande ed hanno espresso la necessità di più tempo per giocare con calma. Il feedback generale è stato positivo; i ragazzi hanno tuttavia evidenziato alcuni punti di miglioramento legati alle dinamiche della piattaforma.

Il terzo gruppo era composto da studenti del Gruppo Scolastico Arrifana. In un giorno specifico si è svolta una sessione mattutina di giochi in una delle aule della scuola, dove gli alunni delle classi 10/11 del corso professionale per animatori giovanili hanno avuto l'opportunità di provare i vari giochi disponibili, in particolare i puzzle e l'Escape Box. È stata una sessione estremamente dinamica ed è stato molto interessante vedere i ragazzi provare i giochi secondo il proprio ritmo e prendere l'iniziativa per giocare a quelli che hanno attirato la loro attenzione. In questo gruppo, il gioco che ha suscitato maggiore interesse è stata l'Escape Box, per il suo aspetto visivo più enigmatico. Soprattutto, era chiaro che i giovani si stessero divertendo mentre imparavano a conoscere l'Europa, che è esattamente lo scopo per cui i giochi sono stati progettati.

Infine, il quarto gruppo, quello di maggior impatto, era composto da studenti della scuola EB2,3 Fernando Pessoa di Santa Maria da Feira in cui abbiamo portato il gioco nelle classi di prima media. Abbiamo presentato il progetto alla scuola, che lo ha ritenuto rilevante per queste classi, invitando Rosto Solidário a portare il dinamico Board Game in tutte le classi di quell'anno scolastico. In ciascuna classe sono stati formati tre gruppi e in ogni gruppo i ragazzi hanno giocato in coppia. Sono state settimane intense in cui abbiamo raggiunto circa 150 ragazzi e il riscontro è stato estremamente positivo.

All'inizio delle sessioni di test abbiamo presentato il progetto e i giochi, e alla fine abbiamo riflettuto sui temi trattati dai giochi. È molto importante notare che i ragazzi non solo hanno giocato, ma sono stati costantemente stimolati a riflettere sugli argomenti trattati, favorendo così una comprensione più profonda dei contenuti. Sono stati inoltre incoraggiati a fornire commenti su come migliorare i giochi, sfruttando al massimo la partecipazione dei giovani nella costruzione e nel miglioramento di questi strumenti.

Comprendiamo che lo svolgimento dei test in luoghi diversi, come gli spazi del Rosto Solidário e le aule scolastiche, ha permesso ai giovani di provare i giochi in ambienti diversi, riflettendo così su come i giochi si adattano ai diversi contesti.

Questi test hanno effettivamente fornito informazioni preziose per Rosto Solidário, consentendo alcuni aggiustamenti e garantendo che le risorse soddisfino gli obiettivi proposti

conclusioni

Attraverso l'implementazione di metodologie innovative basate sulla gamification, il progetto GamEUfying è emerso come uno strumento efficace per favorire la partecipazione attiva dei giovani ai processi democratici e decisionali, pertinenti alla politica europea di partecipazione giovanile.

Durante lo sviluppo del progetto, diverse attività sono state meticolosamente progettate e implementate. Attraverso la creazione di 4 giochi (Puzzle, Game Board, Virtual Escape Room ed Escape Box), insieme a tecniche interattive, i partecipanti hanno avuto la possibilità di acquisire una profonda conoscenza dell'Unione Europea, delle sue istituzioni e del processo decisionale.

La gamification ha consentito ai partecipanti di acquisire conoscenze in modo interattivo e coinvolgente, promuovendo al contempo lo sviluppo di capacità critiche come l'analisi, la risoluzione dei problemi, la collaborazione e il lavoro di squadra tra i partecipanti.

Uno dei principali risultati del progetto è stata la creazione di un ambiente di apprendimento inclusivo e accessibile, veramente stimolante e coinvolgente, che ha stimolato la motivazione dei giovani. Questo ambiente è riuscito a coinvolgere i partecipanti indipendentemente dalle loro differenze, background o precedenti livelli di conoscenza o familiarità con l'Unione Europea. Questo approccio ha consentito loro di impegnarsi attivamente e contribuire alle discussioni sul futuro dell'Europa.

Tuttavia, il progetto ha dovuto affrontare anche delle sfide. Adattare le attività ai diversi contesti culturali, sociali ed educativi si è rivelato un compito complesso, che richiede riflessione e flessibilità costanti.

Inoltre, garantire la sostenibilità a lungo termine delle iniziative ha rappresentato un'altra sfida significativa, che a sua volta ha richiesto una meticolosa pianificazione strategica per garantire opportunità continue per iniziative future. Ciò include non solo la possibilità di replicare e diffondere il progetto in altri paesi e contesti, ma anche di adattare gli strumenti e le metodologie sviluppate per affrontare i vari aspetti della partecipazione giovanile.

Nonostante queste sfide, il progetto mantiene un impegno costante verso il suo obiettivo principale: promuovere il coinvolgimento e la partecipazione attiva dei giovani nella costruzione del futuro dell'Europa.

conclusioni

Possiamo quindi affermare che:

-Il progetto GamEUfying rappresenta un esempio innovativo per aumentare la partecipazione dei giovani alla politica europea attraverso la gamification.

-La collaborazione transnazionale è stata fondamentale nella creazione di una serie di strumenti e attività interattivi che non solo informano ma danno anche potere ai giovani nella loro capacità di partecipare ai processi democratici. Questa collaborazione transfrontaliera è preziosa per condividere prospettive diverse, mettere in comune risorse e aumentare la sensibilità verso costumi e culture diverse, contribuendo alla creazione di strumenti adatti ai diversi pubblici europei. Inoltre, grazie ai partenariati tra paesi, siamo più vicini a raggiungere un pubblico europeo più ampio e abbiamo potuto imparare insieme e condividere buone pratiche. Questa partnership ha avvicinato prospettive e talenti diversi nella creazione di strumenti più inclusivi e di maggiore impatto.

-Integrando gioco e istruzione, il progetto è riuscito a creare un ambiente di apprendimento stimolante che favorisce la curiosità dei giovani e li spinge verso un impegno attivo nelle questioni europee.

-La valutazione di queste attività ha rivelato un notevole miglioramento nella comprensione da parte dei partecipanti dell'Unione Europea e dei suoi processi decisionali, indicando un aumento significativo della loro consapevolezza. Inoltre, è aumentata notevolmente la loro disponibilità a partecipare attivamente al dialogo civico e ad agire concretamente, accompagnata da un maggiore senso di consapevolezza e responsabilità. Pertanto, l'impatto complessivo è stato molto positivo.

In conclusione, "GamEUfying - Learning about the European policy of the youth participation" ha mostrato il maggiore potenziale degli strumenti di gamification come strategia pedagogica per coltivare la cittadinanza attiva e promuovere l'impegno democratico tra i giovani. Tuttavia, è imperativo persistere negli sforzi di ricerca e innovazione volti a esplorare diverse metodologie di apprendimento che favoriscano la partecipazione attiva dei giovani ai processi decisionali, poiché la loro voce deve essere riconosciuta come uno dei pilastri centrali nel plasmare il futuro dell'Europa.

- Abril, D., y Aguado, T. (2022). El aprendizaje de la ciudadanía activa en el momento social: una mirada retrospectiva al 15-M en España. *Diálogo andino*, (67), 79-87. <https://dx.doi.org/10.4067/S0719-26812022000100079>
- Amado, M., & UNL, F. (2012). Agenda 21 Local em Portugal. Comunicação oral apresentada no Seminário Luso-Brasileiro Saúde da Comunidade. Sistemas de Informação de Apoio à Decisão, Lisboa, Portugal.
- Benedicto, J. & Luz, M. (2002). La construcción de una ciudadanía activa entre los jóvenes. Instituto de la Juventud de España. Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. <https://www.injuve.es/sites/default/files/LA%20CONSTRUCCION.pdf>
- Bonacini, E. & Giaccone, S.C. (2021). Gamification and cultural institutions in cultural heritage promotion: a successful example from Italy. *Cultural Trends*, 31:1, 3-22. DOI:10.1080/09548963.2021.1910490
- Câmara Municipal de Santa Maria da Feira. (2022). Jovem Autarca. https://cm-feira.pt/documents/20142/2304747/Dossier+de+Candidatura_Jovem+Autarca+2022-23.pdf/ffcceela-a161-0d43-4eea-14291e1a837f
- Cassone, F. (2018). La gamification come metodo innovativo per aumentare l'engagement: il caso VIK. [Tesi di Laurea in Economia e gestione delle imprese, LUISS Guido Carli]. http://tesi.luiss.it/22064/1/198221_CASSONE_FELICE_Tesi%20Gamification.pdf
- Cidadãos Ativos. (2018, March 9). Cidadãos Ativos. <https://gulbenkian.pt/cidadaos-ativos/>
- Colón, A. M. O., Jordán, J. C., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Constitucional, V. R. (1976). Constituição da República Portuguesa. Lisboa.
- Contreras, R. & Eguía, J.L. (coord.) (2016). Gamificación en aulas Universitarias. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona <https://core.ac.uk/download/pdf/78545392.pdf>
- Dias, N., & Allegretti, G. (2009). Orçamentos participativos em Portugal: em busca de uma democracia de maior proximidade ou de uma racionalidade funcional?. *Cidades-Comunidades e Territórios*, 59-71.
- Díaz, J. C. & Ascoli, J. F. (2006). Reflexiones sobre el desarrollo local y regional. a Universidad Rafael Landívar, <http://biblio3.url.edu.gt/PROFASR/Modulo-Formacion/05.pdf>
- Diniz, G., & Albuquerque, F. (2021). Gamificação no ensino superior: uma análise de estudos acadêmicos realizados em Portugal e no Brasil. #Tear: Revista de Educação, Ciência E Tecnologia, 10(1). <https://doi.org/10.35819/tear.v10.n1.a5035>
- Ekman, I. & Amna°, E. (2009) Political participation and civic engagement: Toward a new typology, *Youth & Society*, Working Paper, 2, Department of Social and Political Sciences, Örebro University, Sweden.
- European Commission. (2021, October 14). Report from the commission to the European Parliament, The Council, The European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions on the implementation of the EU Youth Strategy (2019-2021). https://youth.europa.eu/d8/sites/default/files/inline-files/1_EN_ACT_part1_v3.pdf
- European Commission. (n.d.). Jobs and economy during the coronavirus pandemic. https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/coronavirus-response/jobs-and-economy-during-coronavirus-pandemic_en
- European Union. (2022, September 23). What is EU Dialogue? European Youth Portal. https://youth.europa.eu/get-involved/eu-youth-dialogue/what-eu-youth-dialogue_en
- Fundación Aspaym Castilla y León. (2020). The gamification of employment. Manual para educadores. Pag. 31 https://www.gamificationofemployment.eu/wp-content/docs/es/Final%20Manual%20ES%20_%20GOE.pdf
- Wikilibros. (n.d.). Gamificación en la educación/historia la gamificación. https://es.wikibooks.org/wiki/Gamificaci%C3%B3n_en_la_educaci%C3%B3n/historiadelagamificacion#:~:text=Podemos%20considerar%20el%20inicio%20de,el%20m%C3%A9todo%20de%20la%20recompensa
- Grion, V. (2017). Student Voice in Italy: the State of the Art, *Teaching and Learning Together in Higher Education*. <http://repository.brynmawr.edu/tithe/vol1/iss20/3>
- Hierro, L. C., & Seller, E. P. (2020). El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables. *Prisma Social: revista de investigación social*, 30, 88-114. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7524840.pdf>

- INJUVE. (2023). Campos de Voluntariado Juvenil en Castilla y León 2023 Convocatoria cerrada. Convocatorias y actividades. <https://www.injuve.es/convocatorias/actividades/campos-de-voluntariado-juvenil-en-castilla-y-leon-2023>
- La Mazmorra de Pacheco - Juegos de mesa y rol. (2017, 16 January). ABJ: Diferencia entre Gamificación y Aprendizaje basado en juegos [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pGjenWHRLvY>
- Malvasi, V., Gil-Quintana, J. & Bocciolesi, E. (2022). The Projection of Gamification and Serious Games in the Learning of Mathematics Multi-Case Study of Secondary Schools in Italy. *Mathematics*, 10, 336. <https://doi.org/10.3390/math10030336>
- Montessori, M. *Il Metodo della Pedagogia Scientifica Applicato All'Educazione Infantile Nelle Case Dei Bambini*; Loescher: Turin, Italy, 1913.
- Neves, C. (2021, January). Utilização da Gamificação nas Pequenas, Médias e Grandes Empresas: Um estudo na região de Leiria [Review of Utilização da Gamificação nas Pequenas, Médias e Grandes Empresas: Um estudo na região de Leiria]. https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/39234/1/Disserta%20a7%20a3o_18950_final.pdf
- OECD. (2022, March 17). Delivering for youth: How governments can put young people at the centre of the recovery. Policy Responses. <https://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/delivering-for-youth-how-governments-can-put-young-people-at-the-centre-of-the-recovery-92c9d060/>
- Plataforma del Voluntariado de España. (2020). La acción voluntaria en España. Voluntariado en tiempos de pandemia. Observatorio del voluntariado. <https://plataformavoluntariado.org/wp-content/uploads/2021/02/accion-voluntaria2020-1.pdf>
- Plataforma del Voluntariado de España. (2022, December 5). El voluntariado alcanza una cifra récord en 2022. <https://plataformavoluntariado.org/el-voluntariado-alcanza-una-cifra-record-en-2022/#:~:text=El%20voluntariado%20ha%20experimentado%20en,acaba%20de%20editar%20la%20PVE.>
- Projetos Apoiados pela Fundação. (2014, April 3). Fundação Calouste Gulbenkian. <https://gulbenkian.pt/programas/cidadania-ativa1/projetos-apoiados/projetos-apoiados-pela-fundacao/>
- PROMISE: Youth involvement and social engagement -. PROMISE: Youth involvement and social engagement. Retrieved May 2, 2023, from <https://www.promise.manchester.ac.uk/pt/>
- Rosto Solidário. (n.d.). Triple Europe Game. <https://rostosolidario.pt/triple-europe-game/>
- Saraiva, E., Simões, A., & Gonçalves, A. (2013). Guia para a Cidadania Ativa. ADIBER no âmbito do projeto "Expandir Mais Oportunidades." <http://cidadaniaempportugal.pt/wp-content/uploads/recursos/adiber/Guia%20para%20a%20Cidadania%20Ativa.pdf>
- Unión Europea. (n.d.). EU Youth Strategy 2010-2018. Portal Europeo de la Juventud. https://youth.europa.eu/strategy/strategy-2010-2018_es
- Villano, P. & Bertocchi, A. (2014) On Active Citizenship: Discourses and Language about Youth and Migrants in Italy, *Journal of Civil Society*, 10:1, 82-99, DOI: 10.1080/17448689.2014.895606
- Zani, B., Cicognani, E. & Albanesi, C. (2011) La Partecipazione Civica e Politica dei giovani. Discorsi, Esperienze, Significati [The Civic and Political Participation of Young People. Discourses, Experiences, Meanings].



Co-funded by
the European Union

GRAZIE