



Nuovi approcci alla Educazione civica europea

Giochi educativi sull'UE
sviluppati e testati nell'ambito del
Progetto *Have Your Say*

2019-2022



Impronta

Questo libro è stato pubblicato nell'ambito del progetto *Have Your Say*, finanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione europea 2019-2022.

Le organizzazioni che hanno partecipato al progetto sono state:

Ada-und-Theodor-Lessing-Volkshochschule Hannover, Germania
Consiglio per la parità di Londra Ovest, Londra, Regno Unito
Nevelők háza egyesület, Pécs, Ungheria
CEPA San Cristóbal de la Laguna, Tenerife, Spagna
Consorzio OPEN, Verona, Italia
Folksuniversitetet Uppsala, Svezia
COOP SAPSE, Bastia (Korsika), Francia
Europahaus Aurich, Germania

Le opinioni espresse in questo libro sono esclusivamente del team di redazione. Non sono necessariamente opinioni della Commissione europea o di altri organismi dell'UE.

Autori

Questo libro è stato scritto dal personale delle otto organizzazioni del consorzio *Have Your Say*, in particolare da Josph Karauli, Heike Pilk, Jenna Hartmann, Csilla Anna Vincze, Réka Szálóki, Alina Vakoliuk, Manuel Ortiz Cruz, Jorge Melian Garcia, Christian Geiselmann, Anja Kobus, Aurora Dallolio, Alessandra Minesso, Stefano Scuppini, Laura Cardi.

Copyright

Questo libro è stato pubblicato, come previsto dal programma di finanziamento, con una licenza Creative Commons per il libero utilizzo da parte del pubblico.



Have Your Say – New Ways to European Citizenship Literacy for Adults

www.haveyoursay-erasmus.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore (o degli autori) e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dei suoi organi. Né l'Unione Europea né i suoi organi possono essere ritenuti responsabili.



Contenuti

Introduzione	4
Il progetto <i>Have Your Say</i>	7
Il Consorzio	8
I giochi	10
Allarme asteroidi!.....	11
Salvate l'UE	25
Generazione Europa	36
Il gioco della legge.....	44
Borse per la vita	53
Devo restare o andare?.....	64
Sfuggire alla Brexit	75
EU Power Tower	87



Introduzione

Questo libro presenta otto giochi educativi, sviluppati da otto organizzazioni di educazione degli adulti e della società civile nel 2020-2022. I giochi hanno lo scopo di aiutare coloro che li giocano a sviluppare la loro comprensione dell'Unione europea (UE), della sua natura, del suo scopo e della questione se sia positivo o meno avere un'organizzazione di questo tipo.

L'UE è un argomento notoriamente difficile. È complicata, con una struttura e procedure decisionali che a molti sembrano poco trasparenti. Le istituzioni dell'UE sembrano essere lontane dalla vita di tutti i giorni e le persone che a malapena capiscono chi prende le decisioni nel proprio consiglio comunale sono ancora più sfidate quando si trovano di fronte all'UE. E anche se potrebbe essere facile definire l'UE semplicemente come «un club di Paesi che in questo modo coordinano le loro leggi e le loro politiche», la gente di solito non ne è consapevole, anche perché l'immagine dell'UE non può (ancora) contare su una narrazione popolare e completa per giustificare la sua esistenza – una narrazione che gli Stati nazionali hanno usato per quasi 200 anni per farsi sembrare entità «naturali».

Per questo motivo, insegnare l'UE è una sfida. La maggior parte delle persone non è naturalmente interessata a capire l'UE. Questo è vero non solo per le persone con un livello di istruzione formale inferiore.

Come vedrete nella breve presentazione del progetto Have Your Say (vedi sotto), il punto di partenza di questo progetto è stato l'abbondanza di miti e false affermazioni sull'UE che circolavano in tutto il pubblico quando la «Brexit» – l'idea che il Regno Unito dovrebbe revocare la sua appartenenza all'UE – era all'ordine del giorno nel 2016. Noi, alcune organizzazioni per l'educazione degli adulti di vari Paesi europei, abbiamo iniziato a pensare a cosa potevamo fare per combattere questa disinformazione e la disponibilità delle persone a divorarla acriticamente. Consapevoli del fatto che l'UE è un argomento molto «arido» per la maggior parte delle persone, siamo giunti alla conclusione che sarebbe utile avere a disposizione strumenti per offrire alle persone occasioni di apprendimento sull'UE in modi il più possibile gioiosi e coinvolgenti.



Quando abbiamo presentato la domanda per una sovvenzione per il partenariato strategico Erasmus+, abbiamo lasciato aperta la questione del tipo di attività educative che avrebbero dovuto essere. Abbiamo pensato a seminari, spettacoli teatrali, laboratori, azioni pubbliche, eventi... Tuttavia, è diventato relativamente presto chiaro che la cosa più pratica da fare sarebbe stata sviluppare giochi.

E così le otto organizzazioni coinvolte nel progetto si sono impegnate a creare giochi per imparare a conoscere l'UE, ognuno dei quali è stato testato e ha presentato i risultati al pubblico (che siete voi che leggete questo libro), fornendo inoltre materiali per altre organizzazioni che possono utilizzare questi giochi nelle proprie classi.

In questo libro troverete otto relazioni sui giochi. I resoconti vi daranno un'idea della natura dei giochi, di come sono stati sviluppati, di come vengono giocati, dei vantaggi che presentano, delle difficoltà che possono presentarsi nella loro realizzazione, delle competenze che i maestri di gioco dovrebbero possedere e così via. I rapporti includono anche commenti dal punto di vista del pedagogo sui risultati di apprendimento osservati. Si noti che i risultati dell'apprendimento non significano necessariamente che gli studenti siano in grado di riprodurre informazioni concrete. Nell'educazione degli adulti (ma non solo) un importante risultato dell'apprendimento si ha anche quando le persone cambiano i loro atteggiamenti e si scambiano esperienze con gli altri.

Gli otto rapporti forniscono una panoramica, rivolta principalmente agli educatori dell'educazione degli adulti o delle organizzazioni di educazione generale. Le relazioni, di per sé, non consentono ancora di giocare. Per giocare è necessario, nella maggior parte dei casi, un set di materiali di gioco. Questi sono disponibili sul sito web del progetto www.haveyoursay-erasmus.eu. Alcuni sono facili da realizzare (solo le istruzioni per un gioco di ruolo), altri sono più elaborati (parco giochi in cartone, pile di 100 carte da gioco), e alcuni, in particolare le nostre due Escape Room del mondo reale, necessitano di un sontuoso set di oggetti di scena la cui materializzazione richiederà a coloro che decideranno di costruirli un notevole dispendio di tempo e di abilità artistiche e artigianali; in ogni caso le istruzioni sono pubblicate in modo che chiunque decida di replicare questi ambienti di apprendimento possa farlo.

Hannover, agosto 2022

Christian Geiselmann
(VHS Hannover)





Il progetto *Have Your Say*

Il dibattito sulla Brexit nel Regno Unito dal 2016 ha reso evidente che molti cittadini dell'UE sono poco informati su cosa sia l'UE, su cosa faccia e su come vengano prese le decisioni al suo interno. La sfiducia nell'idea di cooperazione internazionale e il ricorso a dottrine nazionalistiche stanno crescendo in molti dei 28 Stati membri dell'UE e il populismo è diventato un problema ovunque. Il cosiddetto euroscetticismo è particolarmente diffuso, anche tra le persone meno istruite.

Nel progetto *Have Your Say* affrontiamo questi problemi sviluppando forme innovative di attività educative per adulti poco qualificati, per aiutarli a rivalutare i loro atteggiamenti nei confronti dell'UE in un processo di riflessione, discorso e pensiero basato sui fatti, svolto in modo attivo, comunicativo, possibilmente gioioso e stimolante. I nuovi metodi, testati in 8 progetti pilota in 7 Paesi partner, tenderanno a essere attività fuori dagli standard di classe, tra cui giochi, interazione, movimento e creatività. Saranno applicabili anche in altri contesti di educazione degli adulti.

Il titolo del progetto – *Have your Say* – indica che non si tratta di imporre un'opinione alle persone. Si tratta di dare alle persone lo spazio e la libertà di formulare ed esprimere i propri pensieri, di guidarle in un processo di verifica di questi pensieri in interazione con gli altri e di aiutarle a sostenere le opinioni con fatti verificabili piuttosto che con dicerie o miti popolari. Ci aspettiamo che questo porti alla fine a un cambiamento di atteggiamento nella maggior parte dei partecipanti, ma questo non è un risultato obbligatorio. Ciò che è obbligatorio è che i partecipanti lascino i progetti pilota con una maggiore capacità di pensiero basato sui fatti e di riflessione sulle motivazioni dei loro atteggiamenti e delle loro opinioni. Ciò rafforzerà l'educazione civica europea a livello di competenze di base.

(Testo scritto nel 2019)



Il Consorzio



CEPA San Cristóbal



VHS Hannover – centro di istruzione per adulti del comune di Hannover, Germania. Il suo nome completo è Ada-und-Theodor-Lessing-Volkshochschule

Consorzio OPEN – rete di otto organizzazioni che offrono istruzione per adulti, formazione professionale e attività sociali in diverse città, prevalentemente nel Nord Italia.

Folkuniversitetet – nazionale di educazione degli adulti in Svezia. In questo progetto hanno partecipato attraverso la loro filiale di Uppsala.

CEPA San Cristóbal – centro pubblico di istruzione per adulti a San Cristóbal de la Laguna, Tenerife, Spagna. Offre numerosi corsi di seconda opportunità e corsi VET di base.

West London Equality Centre – organizzazione della società civile di Londra, Regno Unito, che si occupa della difesa dei diritti umani e dei cittadini, in particolare a sostegno delle persone svantaggiate.

Nevelők Háza Egyesület – organizzazione della società civile di Pécs, Ungheria, che fornisce varie forme di istruzione, attività civiche e culturali e sostegno ad altre organizzazioni civiche.

Coop SAPSE – cooperativa sociale con sede a Bastia, Corsica (Francia).

Europahaus Aurich – organizzazione di formazione per adulti con pensione, con sede ad Aurich, in Germania, vicino ai Paesi Bassi, specializzata in scambi internazionali e conciliazione sia con i giovani che con gli adulti.





I giochi

Descrizione e rapporti



Allarme asteroidi!

Una escape room educativa per salvare il mondo e per avere un controllo sull'UE



Introduzione

Il pianeta Terra è in grave pericolo.

Un asteroide sta sfrecciando verso di lui. Non manca molto all'impatto. È la fine dell'umanità.

O non ancora? Un gruppo di scienziati ha sviluppato un progetto per uno scudo contro gli asteroidi. Ma lo scudo dovrebbe prima essere costruito, e costruirlo costa molto denaro. Chi può permetterselo?

Lo scienziato riflette: Chiedere agli Stati Uniti? No, sono occupati da lotte interne. Chiedere alla Russia? No, hanno speso tutti i loro soldi in una sciocca guerra. Chiedere alla Cina? No, lì sono tutti malati di Covid19. Allora chi rimane?

I Paesi dell'Unione Europea dispongono di denaro e con l'UE hanno un'organizzazione che può agire insieme per loro conto. Ma come si fa a far assegnare i soldi all'UE? Gli scienziati devono scoprire come funziona l'UE! Allora, forse, potranno salvare la Terra!

Gli scienziati: siete voi. – VIA!

Come giocare

Si tratta di un gioco di fuga dal mondo reale per gruppi di 4-10 partecipanti. I gruppi possono contattare VHS Hannover e concordare una data per il gioco. La VHS di Hannover offre alcune settimane nel corso dell'anno in cui il gioco viene installato in una delle aule del seminario. – Su richiesta speciale



è possibile installare l'escape room anche in altre sedi, ad esempio nelle scuole o in qualsiasi altro luogo adatto. Il personale della VHS Hannover (2 persone) è necessario per il ruolo di game master, per controllare il gioco come «Assistenti spaziali» dall'esterno.

Esiste anche un'altra opzione: VHS Hannover ha pubblicato tutti i materiali sviluppati per il gioco – istruzioni per il gioco, materiali stampabili, istruzioni per la costruzione di oggetti di scena fisiologici – e tutti possono costruire gli oggetti di scena da soli. Tuttavia, questa operazione richiede molto tempo e un certo numero di competenze tecniche.

In pratica, gli istituti scolastici si rivolgono a VHS Hannover per offrire l'opportunità di giocare.

Gli oggetti di scena del gioco sono attualmente disponibili in tedesco e in inglese. È possibile fornire con relativa facilità anche altre lingue.

In che modo rende l'UE più tangibile?

Con questo gioco i gruppi di studenti si immergono in un mondo fantastico di scienza missilistica e di lavoro di squadra contro il tempo. Concentrati sull'obiettivo di salvare il mondo dall'impatto di un asteroide, all'inizio non si rendono conto di quello che stanno facendo: capire passo dopo passo come vengono fatte le leggi nell'UE, come vengono prese le grandi decisioni e quali istituzioni hanno un ruolo in tutto questo. Alla fine del gioco, i giocatori avranno riflettuto su quali Paesi sono membri dell'UE e quali no, su dove si trova il Parlamento dell'UE, su quanti ministri ci sono nel Consiglio dell'Unione europea e avranno letteralmente toccato con mano ognuno dei 705 deputati al Parlamento europeo.

La storia

L'idea di sviluppare, tra tutte le possibilità, un gioco di fuga è nata all'inizio del progetto. Volevamo creare qualcosa che incuriosisse davvero gli studenti e catturasse la loro attenzione. È un compito difficile, soprattutto con un argomento così noioso, astratto e confuso come l'UE (dal punto di vista del cittadino comune). Negli ultimi anni i giochi di fuga sono diventati molto popolari non solo come attività di svago, ma anche nel contesto dell'istruzione. Avevamo già sperimentato una escape room educativa, o addirittura assistito al suo sviluppo, in un'istituzione partner di un altro progetto di partenariato strategico Erasmus+ negli anni precedenti (MobileBE), dove il partner francese aveva sviluppato una escape room (basata su una storia di un virus pericoloso, in particolare molto prima della comparsa della



SARS-CoV-2) per motivare i giovani che abbandonavano i corsi di istruzione di base a impegnarsi in attività di lettura e calcolo. Questo ci ha incoraggiato a provare a sviluppare noi stessi una escape room.

L'idea concreta è stata sviluppata in una serie di riunioni creative, in cui abbiamo già iniziato a sperimentare i primi oggetti di scena di fortuna, a partire da materiali semplici come il cartone. Ci è voluto un po' di tempo per creare la ragnatela di enigmi in modo che offrisse diversi punti di ingresso ai giocatori, ma che richiedesse loro di risolvere ogni enigma per arrivare al punto finale- salvando la Terra.

Abbiamo anche preso alcune direzioni sbagliate e abbiamo dovuto rivedere e tornare indietro diverse volte. Per esempio, all'inizio avevamo previsto, entro la fine del gioco, di far cambiare ruolo ai giocatori, da scienziati che costruiscono uno scudo per asteroidi, e farli agire come ministri nel Consiglio dell'Unione Europea, per rappresentare i loro Stati nazionali e lottare per i loro interessi separati. Ma naturalmente, una simile violazione dei ruoli nel gioco si è rivelata subito controproducente e troppo impegnativa per i giocatori previsti, per cui abbiamo saltato questo passaggio e trovato una soluzione molto migliore: I ministri del Consiglio dovevano essere rappresentati da 27 Puffi che dovevano prima essere liberati da una scatola in cui erano rinchiusi. Liberare i Puffi e disporli in un grande cerchio sul tavolo del Consiglio si è rivelato uno dei momenti più attraenti del gioco, per tutti i gruppi che abbiamo visto giocare finora.

Quando il concetto era chiaro e gli oggetti di scena erano pronti in una forma praticabile, sono stati fatti i primi test con i colleghi insegnanti della VHS di Hannover e presto abbiamo potuto iniziare a offrire il gioco agli studenti dei nostri corsi Second Chance e al pubblico in generale.

Nel gioco ci sono diversi oggetti di scena con caratteristiche tecnologiche che ci hanno richiesto molto tempo per essere creati, non tanto per la realizzazione finale, quanto per trovare un modo per farli funzionare dal punto di vista tecnologico. Ad esempio, i giocatori devono raccogliere tutti i deputati del Parlamento (nella città giusta) e «pesare i loro voti». La bilancia disponibile nella stanza dovrebbe funzionare solo in un certo luogo, senza che sia visivamente chiaro come e perché. L'elaborazione di questa soluzione ha richiesto la consultazione di esperti di elettronica, la sperimentazione di vari dispositivi, compresi i microcomputer, e così via. – La soluzione finale (che non vogliamo svelare in que-



sta sede) – era allora semplice, ma spesso è così: occorre molto tempo per trovare una soluzione semplice.

L'innovazione

L'innovazione di questo gioco di fuga risiede, a nostro avviso, nella combinazione di un'intensa esperienza di gruppo con un impegnativo lavoro di squadra e la ricezione e l'elaborazione (prima inconsapevole) di fatti sull'Unione Europea – che di solito è un argomento per il quale è difficile entusiasinarsi. Il gioco di fuga Asteroid Alarm, tuttavia, di solito si conclude con gruppi di studenti molto eccitati, felici del loro successo finale (i maestri del gioco cercano di assicurarsi che i gruppi risolvano i compiti con successo, ma proprio all'ultimo momento). In seguito utilizziamo una fase di riflessione – in una stanza diversa, con un cerchio di sedie – per riflettere sull'esperienza e passare dall'esperienza di gioco alla conoscenza dell'UE.

Gruppo target

Abbiamo sviluppato questo gioco in particolare per i (giovani) adulti che frequentano i corsi per conseguire il diploma di scuola secondaria inferiore, che in precedenza non erano riusciti a ottenere nelle scuole ordinarie. Spesso provengono da contesti sociali non favorevoli all'istruzione formale.

Il gioco non richiede esplicitamente che i giocatori abbiano alcuna conoscenza dell'UE o della politica. Le uniche abilità necessarie sono un minimo di lettura e di calcolo semplice (soprattutto addizioni). Più importanti sono le abilità sociali, le capacità comunicative e l'abilità di combinare cose apparentemente non correlate.

Il gioco è un lavoro di gruppo e ogni gruppo è composto da individui con abilità e competenze diverse. I gruppi sono forti quando permettono a ciascun membro di applicare le proprie competenze specifiche.

Sebbene il gioco sia stato sviluppato pensando a una certa categoria di studenti, i test condotti con vari tipi di persone ci hanno dimostrato che è adatto a tutti i tipi di persone. Abbiamo giocato con bambini di 13 anni, con insegnanti, con accademici, con funzionari pubblici di medio livello, con studenti delle scuole superiori e così via, e per tutti si è rivelato un buon gioco. – Abbiamo alcune opzioni per rendere il gioco un po' più difficile o più facile, ma si è rivelato quasi impossibile valutare in anticipo l'«idoneità» di un gruppo in base al suo background educativo.



L'apprendimento e l'insegnamento

Asteroid Alarm! è una tipica escape room del mondo reale (non virtuale). Una stanza delle dimensioni di una tipica aula scolastica o di un seminario è decorata con oggetti di scena per presentare il laboratorio di un team di scienziati che hanno sviluppato uno scudo per asteroidi e ora cercano di scoprire come funziona l'UE. Quindi, la stanza è decorata con poster e oggetti per dare un'atmosfera «spaziale» (fotografia spaziale, telescopio, modello di un razzo Saturn V, ecc.), e con molti oggetti relativi all'Unione Europea, ad esempio fogli di cartone con le mappe dei Paesi europei, che contengono un certo numero di meeples, vassoi di legno, un cilindro di cartone che assomiglia all'edificio del Parlamento Europeo a Strasburgo, ecc.

Prima di entrare in questa stanza, i giocatori si riuniscono in un'altra stanza adiacente per ricevere le istruzioni. Il game master introduce loro l'idea generale di una escape room (lavoro di squadra, il tempo è cruciale, la comunicazione è importante), di solito iniziando con il chiedere loro se hanno già giocato a giochi di fuga, ad esempio come attività di svago. Il game master presenta quindi la storia del gioco, che è la seguente:

Il pianeta Terra è in grave pericolo.

Un asteroide sta sfrecciando verso di lui. Non manca molto all'impatto. È la fine dell'umanità.

O non ancora? Un gruppo di scienziati ha sviluppato un progetto per uno scudo contro gli asteroidi. Ma lo scudo dovrebbe prima essere costruito, e costruirlo costa molto denaro. Chi può permetterselo?

Lo scienziato riflette: Chiedere agli Stati Uniti? No, sono occupati da lotte interne. Chiedere alla Russia? No, hanno speso tutti i loro soldi in una sciocca guerra. Chiedere alla Cina? No, lì sono tutti malati di Covid19. Allora chi rimane?

I Paesi dell'Unione Europea dispongono di denaro e con l'UE hanno un'organizzazione che può agire insieme per loro conto. Ma come si fa a far assegnare i soldi all'UE? Gli scienziati devono scoprire come funziona l'UE! Allora, forse, potranno salvare la Terra!

Gli scienziati: siete voi. – VIA!

I giocatori sono quindi invitati a vestirsi da scienziati, utilizzando i camici bianchi da laboratorio preparati per loro. Poi i giocatori vengono condotti nel loro laboratorio.

Di solito c'è prima un momento di stupore, perché i giocatori non si aspettano, in un normale ambiente scolastico, un «laborato-



rio» così meticolosamente decorato.

Il game master dà poi alcuni consigli aggiuntivi, ad esempio che principalmente tutti gli oggetti nella stanza fanno parte del gioco; che praticamente tutti gli oggetti hanno un significato a un certo punto del gioco; ma che, per favore, i giocatori non devono toccare le attrezzature tecniche installate nella stanza: telecamere, microfoni e due grandi schermi di computer o televisione. Lo schermo più grande mostra lo spazio (con migliaia di partenze, ma niente di più, per ora) e un orologio (che fa il conto alla rovescia da 60 minuti, per indicare il tempo rimanente per risolvere il compito). Lo schermo più piccolo mostra solo un'immagine del pianeta Terra. Il game master spiega che questa è la piattaforma di comunicazione degli scienziati per contattare un team di assistenti nello spazio che osservano l'asteroide e che, forse, occasionalmente daranno informazioni o altro supporto. Questo canale video e audio (in pratica impostato come videoconferenza) è in effetti lo strumento attraverso il quale il game master può monitorare il gruppo mentre gioca e può dare suggerimenti quando si blocca. Un game master ben addestrato può quindi controllare i progressi del gruppo in modo da assicurarsi che, sì, risolvano il compito in tempo, ma che lo facciano – idealmente – all'ultimo momento. Questo aggiunge molta eccitazione al gruppo e intensifica l'esperienza.

Dopo aver spiegato tutto, il game master lascia il laboratorio e il gruppo inizia, in modo cooperativo, a esplorare la stanza e a trovare un punto di ingresso nella serie di enigmi.

Oltre ai vari poster e oggetti sulle scrivanie, nella stanza ci sono diversi contenitori chiusi a chiave (scatole di legno, ecc.). Utilizzando i vari indizi forniti nei materiali sparsi per la stanza, il gruppo deve riuscire a trovare chiavi e codici per aprire le scatole; quando riesce ad aprirne una, nella scatola si trovano nuovi indizi, oggetti o messaggi scritti con ulteriori consigli.

Gli enigmi da risolvere sono tutti creati intorno alla struttura e al funzionamento dell'UE. Non ci si aspetta che i giocatori sappiano nulla dell'UE. Piuttosto, tutte le informazioni necessarie per risolvere gli enigmi si trovano da qualche parte, nascoste o in bella vista, nella stanza, e il compito è quello di raccogliere e combinare le informazioni. Tutte le informazioni cruciali sono fornite in un linguaggio molto semplice, in modo che anche gruppi di giocatori con un'istruzione formale molto bassa e poca pratica nella lettura possano giocare con successo. Abbiamo persino osser-



vato che a volte le persone con un'istruzione formale più elevata fanno più fatica degli altri, perché iniziano a pensare in modo troppo complicato invece di fare semplicemente la cosa più ovvia o più semplice. Altre abilità necessarie sono i calcoli di base, ad esempio le semplici addizioni. Il compito matematico più impegnativo del gioco è, a un certo punto, trovare il totale incrociato di un dato codice a quattro cifre; e osserviamo che la nozione di totale incrociato è una sfida per le persone con una formazione formale inferiore o superiore. Ma non importa, nei casi in cui il gruppo si blocca e nessuno ha idea di cosa fare, gli assistenti dallo spazio appaiono sullo schermo di comunicazione e danno supporto.

Mentre il tempo scorre, sul grande schermo che mostra lo spazio, un asteroide inizia a crescere. Alla fine del gioco, l'asteroide riempirà l'intero schermo e si accenderanno luci rosse di allarme e si sentirà il suono di una sirena.

Gli enigmi del gioco sono interconnessi in modo da garantire che a) ci siano vari punti di ingresso, in modo che squadre più numerose di giocatori possano dividersi e fare cose diverse in parallelo, ma b) nessuno possa fare i passi finali senza che i passi precedenti siano stati fatti in anticipo. (Creare questo labirinto di enigmi interconnessi è stata una delle sfide più grandi dello sviluppo del gioco).

Le informazioni sull'UE che la squadra di giocatori deve elaborare comprendono

- Quali paesi fanno parte dell'UE
- Dove si trova il Parlamento europeo
- Come si legifera nell'UE (processo molto semplificato)
- Quanti commissari ci sono?
- Quanti sono i seggi del Consiglio dell'Unione europea?
- Quanti sono gli eurodeputati in Parlamento?
- Identificare le aree di lavoro di alcuni commissari (molto semplificato)
- ecc. di questo tipo

Per quanto questi argomenti possano sembrare poco stimolanti se elencati qui, nel gioco stesso i giocatori li affrontano con grande entusiasmo. In realtà, l'idea è che non si rendano conto di avere a che fare con fatti «noiosi» sull'Unione Europea e sul suo funzionamento. I giocatori si concentrano completamente sulla risoluzione dei loro compiti, al fine di ottenere i finanziamenti per il loro scudo asteroidale e salvare così il mondo.



È proprio nella fase successiva che questi piccoli fatti sull'UE vengono utilizzati per scopi di apprendimento concreti: Dopo che la squadra ha risolto gli indovinelli e ha aperto l'ultima scatola dove ha trovato il messaggio che il finanziamento è stato concordato, oltre a monete di euro di cioccolato che possono mangiare, e dopo che è stato suonato l'«Inno alla gioia» per celebrare la buona notizia, il game master riconduce la squadra nella seconda aula e, seduto in un cerchio di sedie, il gruppo ha ora l'opportunità di riflettere sulla propria esperienza. Di solito i primi 10 minuti sono utilizzati per esprimere l'entusiasmo e l'esperienza del lavoro di gruppo; i giocatori raccontano cosa gli è piaciuto, cosa hanno trovato difficile, come hanno trovato le soluzioni e così via. Poi, il game master (o l'insegnante) inizia a condurre una discussione sempre più sul piano dell'educazione civica: Cos'è l'UE, come funziona, ecc. Il modo in cui questo viene fatto sarà diverso per ogni gruppo, dipende dalle conoscenze preesistenti del gruppo e dal rapporto tra gruppo e insegnante (o game master).

Per noi della VHS di Hannover è stato meglio svolgere questa fase di riflessione con la presenza sia dell'effettivo game master sia dell'insegnante (abituale) del gruppo (se il gruppo è una classe di uno dei nostri corsi Second Chance).



Una piccola sala seminari della VHS di Hannover arredata per la partita.



Il grande schermo offre un'atmosfera spaziale e crea stress attraverso il ticchettio dell'orologio... e un asteroide che cresce nel tempo.



Una squadra di studenti che gioca al gioco di fuga Asteroid Alarm! Qui è ambientato in una normale aula scolastica.

Strumenti didattici utilizzati

Questo gioco di fuga dal mondo reale richiede una serie relativamente ampia di oggetti di scena e materiali per decorare un'aula. La maggior parte dei materiali sono stampabili (forniamo documenti PDF da scaricare), ma alcuni sono oggetti che devono essere costruiti, alcuni in legno o cartone. Alcuni oggetti di scena richiedono competenze di base nel campo dell'elettronica e dell'artigianato, ad esempio per saldare un interruttore magnetico in una bilancia da cucina elettronica (standard).

Alcuni dei materiali stampabili che utilizziamo sono tratti dal «Libro facile sull'UE», scritto nell'ambito di un'altra attività del pro-

getto *Have Your Say*. Il libro è disponibile per il download.

Il libro stesso è uno degli oggetti di scena nella stanza. Lo mettiamo da qualche parte su un tavolo in bella mostra e a volte i giocatori iniziano a usarlo per trovare le informazioni di cui hanno bisogno. Tuttavia, questo non è obbligatorio: tutte le informazioni necessarie per risolvere gli enigmi possono essere trovate anche altrove nella stanza.

Contattare e motivare i partecipanti

Ci sono vari modi per coinvolgere gli studenti nel gioco.

Un modo è quello di offrirlo a classi scolastiche o a gruppi consolidati in strutture di formazione per adulti. Questo è facile perché i giochi di fuga sono visti come un cambiamento gradito a scuola, ecc. In pratica, gli insegnanti delle classi di Second Chance della VHS di Hannover organizzano una volta all'anno una «settimana del progetto» con le loro classi e prenotano il gioco in quel periodo.

VHS Hannover si offre anche di installare il gioco nelle scuole della città.

In terzo luogo, i membri del pubblico possono rivolgersi a VHS Hannover e prenotare il gioco per loro. Può trattarsi di persone appartenenti a determinate associazioni o di colleghi di un'azienda che desiderano svolgere un'attività di team building.

In effetti, la sfida non è tanto quella di trovare persone che ci giochino; la sfida è piuttosto quella di preparare la stanza per il gioco. Attualmente la VHS di Hannover non dispone di una stanza separata in cui installare il gioco in modo permanente, ma dobbiamo allestirlo in stanze diverse, quando è previsto un evento di gioco. Per questo motivo cerchiamo di organizzare delle settimane di gioco, in cui possiamo installare il gioco in un'aula e giocare con diversi gruppi uno dopo l'altro.

Effetti attesi sui discenti

Finora abbiamo giocato con molti gruppi, provenienti da quasi tutti i settori della società, di tutte le età e con tutti i livelli di istruzione. Inizialmente il gioco era stato sviluppato appositamente per le persone con un'istruzione formale inferiore, ma si è rivelato adatto a tutti. Ci sono anche modi per rendere il gioco più difficile o più facile, a seconda del gruppo.

Osserviamo che tutti i gruppi sono entusiasti dell'intensità dell'esperienza di lavoro di squadra che vivono nell'ora di gioco. Sperimentare e superare la frustrazione (per gli indovinelli non risolti fino a quel momento) è un elemento importante del gioco, che si esprime anche nella fase di riflessione successiva.



L'effetto di apprendimento più importante relativo all'UE si ottiene in genere non tanto durante il gioco stesso (poiché i giocatori sono completamente concentrati a risolvere gli indovinelli in tempo, quindi elaborano le informazioni relative all'UE ma non le riflettono), quanto piuttosto nella successiva fase di riflessione, quando tutti sono seduti, in una stanza diversa, più calma, in cerchio. Questa fase di riflessione viene utilizzata per far riflettere gli studenti sul funzionamento dell'UE, partendo dalle informazioni raccolte durante il gioco.

Le informazioni sull'UE fornite nel gioco possono sembrare molto elementari, ma si scopre che la maggior parte delle persone (indipendentemente dal livello di istruzione) ne è poco consapevole. Gli insegnanti di una scuola superiore (Gymnasium) dove abbiamo offerto il gioco agli studenti del decimo anno ci hanno detto che in realtà le informazioni sull'UE contenute nel gioco sono tutto ciò che hanno bisogno di sapere sull'argomento per il loro diploma di scuola superiore.

L'effetto più importante di questo gioco, in termini di consapevolezza dell'UE, non è tuttavia a livello cognitivo. Si tratta piuttosto di un effetto fisico: I giocatori devono, letteralmente, maneggiare ogni cosa nel gioco toccandola, spostandola, girandola, trovando il posto giusto, ecc. Per esempio, un compito della squadra è quello di raccogliere tutti gli eurodeputati e riunirli nel Parlamento europeo (un contenitore cilindrico), devono scoprire dove si trovano questi eurodeputati e alla fine scoprono una cosa abbastanza ovvia: che i 705 meeples di legno posizionati su mappe nazionali di cartone in tutta la stanza sono in realtà eurodeputati, e che devono essere raccolti nel contenitore del Parlamento; e che la misurazione del peso di questi eurodeputati funziona solo quando il Parlamento si trova davvero a Strasburgo, non in un'altra città. Ci sono molti elementi nel gioco che richiedono un contatto fisico con i temi legati all'UE e crediamo che questo sia il punto di forza di questo gioco.

Osservazioni sulla sperimentazione dell'attività con gli studenti

(Vedere le istruzioni del gioco)

Come lo abbiamo testato

Questo gioco è stato testato, durante la fase di sviluppo, fino all'agosto 2022, in 12 turni di gioco con diversi gruppi, a partire dai colleghi (educatori e altro personale) della VHS di Hannover e dai partecipanti ai nostri corsi Second Chance, ma anche da



altro personale di altre organizzazioni educative e gruppi della società civile. I gruppi hanno contato da 4 a 10 partecipanti, in media 8, quindi abbiamo contato 96 partecipanti durante la fase di sviluppo.

Da allora abbiamo offerto il gioco a molti gruppi, in particolare all'intera classe 10 della scuola superiore di Hannover, con 150 studenti, che hanno giocato il gioco in 15 turni (nell'arco di un'intera settimana).

Difficoltà

Per proporre questo gioco, occorre innanzitutto il set di oggetti di scena (costruirlo è possibile con un po' di abilità nel fai-da-te), ma poi occorre anche essere veramente «presi» e aver capito il funzionamento interno del gioco. Tutto nella stanza deve essere perfettamente predisposto perché, una volta che il gioco è in corso, qualsiasi serratura non impostata o qualsiasi pace mancante, qualsiasi dispositivo tecnico non funzionante ecc. bloccherà il gioco e il game master dovrà intervenire.

Inoltre, il gioco – nella configurazione che preferiamo di VHS Hannover – utilizza una serie di computer per le funzioni audio e video che devono essere fatti funzionare correttamente. – Tuttavia, è anche possibile giocare senza l'uso di tecnologie informatiche, ad esempio con il game master (o l'insegnante) presente nella stanza che aiuta i giocatori quando necessario. Ma l'effetto sul gruppo è molto più alto con l'attrazione aggiuntiva di strumenti video e audio funzionanti.

In altre parole: la formazione di un game master per *Asteroid Alarm!* è piuttosto impegnativa.

Vantaggi speciali

L'allarme asteroidi presenta due grandi vantaggi:

Il gioco è molto coinvolgente, soprattutto per i più giovani. Si entusiasmano molto. Un insegnante di educazione civica ci ha detto: «Insegno sport ed educazione civica. È la prima volta che vedo gli studenti di educazione civica festeggiare».

Il gioco permette ai giocatori di gestire fatti semplici (spesso considerati una boiata) sull'Unione europea in modo molto pratico: i giocatori toccheranno e sposteranno oggetti fisici che rappresentano alcuni elementi dell'assetto istituzionale dell'UE, ad esempio toccheranno, sposteranno e peseranno tutti i 705 deputati al Parlamento europeo e riuniranno i 27 ministri di tutti i Paesi membri nel Consiglio dell'Unione europea; i ministri sono rappresentati da figurine dei Puffi che devono prima essere liberati da una scatola chiusa a chiave. Anche lo scudo asteroide è di-



sponibile per le operazioni pratiche: è rappresentato da un grande ombrello blu e deve essere usato per proteggere un mappamondo anch'esso collocato nella stanza. Il contatto fisico con questi (e altri) oggetti permette ai giocatori di sviluppare una qualche forma di relazione con essi.

Osserviamo inoltre che i giocatori imparano molto dagli errori che commettono. La maggior parte delle squadre, ad esempio, ha sbagliato a collocare il Parlamento europeo (la sua sede ufficiale) a Bruxelles, dove però la bilancia non funziona e ci vuole un po' di tempo per capire qual è il problema. Alla fine, il fatto che il Parlamento europeo abbia la sua sede ufficiale a Strasburgo era presente in tutti i gruppi.

Un effetto simile si verifica quando i giocatori inseriscono per errore nel contenitore del Parlamento i meeples delle schede dei Paesi della Turchia, della Svizzera o dell'Ucraina e devono poi rimuoverli, contando meticolosamente i 99 eurodeputati della Turchia fuori posto, ad esempio.

Seguito

La VHS di Hannover offre questo gioco non solo alle sue classi interne di studenti della Seconda opportunità, ma anche alle scuole della città, per rendere più attraenti le loro lezioni di educazione civica. Questo è già stato praticato una volta con una delle scuole superiori della città (hanno partecipato 150 studenti) e continuerà. La scuola ha già fatto richiesta di ripetere la stessa collaborazione nei prossimi anni.

Inoltre, VHS Hannover offre il gioco a membri del pubblico in varie occasioni. Una di queste è una conferenza di pedagogisti (provenienti da tutta la Germania) sull'uso delle Escape Room nell'educazione, prevista per il giugno 2023, in collaborazione con l'Agenzia per l'educazione degli adulti e la formazione continua di Hannover.

Consigli pratici

Come configurarlo?

(Si vedano le istruzioni separate, disponibili sul sito web di Have Your Say).

Autori

Chi l'ha sviluppato?

VHS Hannover è il più grande ente di formazione per adulti di Hannover, la capitale della provincia federale tedesca della Bassa Sassonia. La VHS Hannover fa parte del comune di Hannover.



VHS Hannover
Burgstraße 14
30159 Hannover, Germania

Persona di contatto

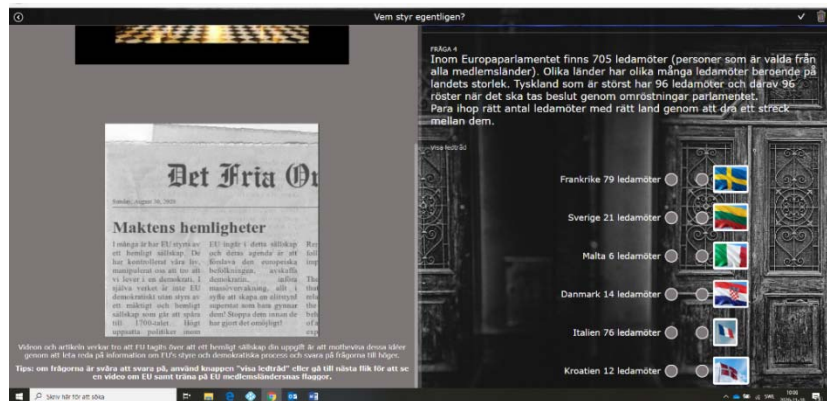
Christian Geiselmann
christian.geiselmann@hannover-stadt.de
Anja Kobus
anja-kobus@web.de



Salvate l'UE

Gioco di fuga online per cercare di salvare l'UE dalla dissoluzione totale

L'UE è in fase di dissoluzione. Diversi Stati membri stanno pensando di lasciare l'Unione. Aiutate il team di esperti a risolvere il mistero per salvare l'Unione.



Una delle schermate del gioco.

Sintesi

Questa escape room online è stata sviluppata per coinvolgere gruppi di studenti in un coinvolgente gioco di fuga online per imparare fatti fondamentali sull'UE. Il gioco rientra nella categoria delle *escape room misteriose*. Lungo la trama del mistero (vedi sotto) i partecipanti devono risolvere compiti e rispondere a domande sull'UE, e così avanzano nella storia. La situazione della escape room li motiva a trovare le risposte alle domande sull'UE per risolvere il mistero.

Come escape room online, *Save the EU* può essere giocata da soli (una persona con il proprio computer), oppure in gruppo, ad esempio con tutti coloro che hanno un computer portatile riuniti intorno a un tavolo più grande. Oppure il gioco online può essere visualizzato su un grande schermo nella stanza e la squadra lavora insieme per risolvere la serie di enigmi visualizzati. I giocatori non giocano l'uno contro l'altro; l'idea è piuttosto quella di cooperare e risolvere i compiti come una squadra.

Questa è la storia:

L'UE è in fase di dissoluzione. Il Regno Unito ha lasciato l'Unione, la Polonia ha iniziato a presentare i documenti di abbandono e molti altri Stati membri stanno valutando di seguirne l'esempio. In Svezia sono in corso violente proteste che chiedono l'uscita dall'UE. Le manifestazioni



si sono diffuse in tutti gli Stati membri dell'UE. Ursula von der Leyen, presidente della Commissione europea, fa appello alla calma e alla cooperazione in un discorso in diretta all'Unione. I telegiornali riferiscono di corruzione, società segrete e abusi di potere. La propaganda si diffonde in tutta Europa oscurando l'UE e chiedendone la dissoluzione.

L'UE resta in disparte. Come si è arrivati a questo? Le accuse contro l'Unione sono venute fuori dal nulla, non è vero? – L'UE istituisce un gruppo di esperti esterni sulla gestione delle crisi per capire come la situazione sia degenerata in questo modo. Il lavoro è iniziato, ma improvvisamente il team di esperti scompare senza lasciare traccia.

L'UE chiede ora il vostro aiuto per capire perché i membri dell'UE sono così arrabbiati e scontenti, per scoprire dove sono finiti gli esperti e per trovare un modo per riunire le nazioni!

Avrete accesso al computer protetto da password degli esperti, ai loro segreti e agli indizi che si nascondono in luoghi inaspettati. La vostra missione è trovare tutti gli indizi, svelare il mistero passo dopo passo e salvare l'UE. Ma dovete affrettarvi a risolvere il mistero prima che troppi Paesi lascino l'Unione.

In che modo rende l'UE più tangibile?

Il gioco di fuga *Save the EU* si riferisce direttamente al tema dell'UE. Il compito del gioco è aiutare l'UE evitando la sua dissoluzione in caso di grave crisi. Le domande riguardano le bandiere dei Paesi dell'UE, le istituzioni dell'UE, tra cui la Commissione, la Banca centrale europea e il Parlamento, e varie personalità dell'UE. L'ambientazione e lo stato d'animo sono drammatici: siamo a pochi passi dalla dissoluzione dell'UE, diversi Paesi stanno per uscire. Questa ambientazione drammatica è stata creata per rendere il gioco interessante per gli studenti, sia adulti che giovani.

L'intento è quello di responsabilizzare il giocatore con le sue conoscenze. Rispondendo alle domande e passando alle fasi successive, il giocatore sente di essere più vicino a salvare l'UE.

Durante la ricerca e le prime fasi del progetto abbiamo notato che l'UE è stata data per scontata da molti cittadini degli Stati membri (nel nostro caso: la Svezia). Molte persone, soprattutto quelle con un livello di istruzione inferiore, non comprendono realmente l'importanza e le funzioni dell'UE. Alcuni dei nostri partecipanti hanno espresso il dubbio che «valga la pena» finanziare questa enorme istituzione.



Queste reazioni hanno mostrato chiaramente l'urgenza del tema. Vogliamo raggiungere il gruppo target e spiegare in modo coinvolgente e interessante cos'è l'UE, le sue funzioni e i suoi vantaggi per gli Stati membri e i cittadini.

La storia

L'idea era quella di creare un gioco interattivo con il quale gli studenti potessero sia divertirsi che imparare fatti sull'UE. Il contenuto del gioco con uno scenario catastrofico è stato scelto di proposito. Abbiamo cercato di scegliere argomenti particolarmente controversi e ambigui – quelli che sono accompagnati da molte teorie cospirative e fake news, e argomenti che sono spesso usati per speculazioni (ad esempio, l'immigrazione o il cambiamento climatico). L'inclusione di questi temi crediamo che aiuterà gli studenti adulti ad apprendere i fatti concreti, a comprendere meglio i processi globali e dell'UE e quindi a non essere oggetto di speculazioni in futuro.

Prima sono state progettate le singole domande. In seguito sono state collegate a un gioco coerente, in cui i giocatori devono risolvere il mistero o sbloccare il quiz per passare alla fase successiva.

La decisione di creare un gioco online piuttosto che uno che richieda la presenza di persone in una stanza risale alla pandemia Covid-19. Con il gioco online abbiamo avuto l'opportunità di offrire agli studenti un'attività di apprendimento sull'UE che potessero svolgere anche quando erano in isolamento.

Per implementare il gioco online, abbiamo utilizzato la piattaforma *Bookwidgets*, un servizio online che permette di creare contenuti didattici interattivi. Abbiamo utilizzato il piano «Teacher», che al momento in cui scriviamo costa 55 euro all'anno e consente un numero illimitato di utenti (giocatori).

L'innovazione

L'escape room *Save the EU* è innovativa in quanto, a quanto ci risulta, è una delle prime escape room digitali costruite attorno a un tema dell'UE. Il gioco è dinamico e interattivo, in modo da risultare interessante per gli studenti adulti.

Un altro aspetto innovativo di questo gioco è che è emotivo, non da ultimo grazie alla storia epica su cui si basa: il tema dell'UE in fase di dissoluzione risuona personalmente con molti partecipanti. Li attira a giocare e a cercare di salvare l'UE.

Gruppo target

Il gruppo target predominante per il gioco online *Save the EU* è costituito da giovani adulti con un livello di competenze inferio-



re (nell'ambito dell'istruzione degli adulti).

Tuttavia, il gioco può essere giocato anche da altri tipi di studenti, anche con risultati scolastici formali migliori.

Per giocare, i partecipanti devono disporre di un dispositivo online e di un accesso a Internet, oltre che naturalmente delle competenze necessarie per utilizzare questi dispositivi. Naturalmente sono necessarie anche capacità di lettura di base.

Gruppo di test

Gli studenti con cui abbiamo testato il gioco qui alla Folkuniversitetet Uppsala erano giovani adulti che stavano studiando in varie aree, come la lingua svedese o inglese, o l'educazione civica con un focus sulle norme sociali e civiche in Svezia.

Abbiamo contattato il gruppo target attraverso le nostre reti online utilizzando la rete di studenti online della Folkuniversitetet e offline presso le sedi della Folkuniversitetet durante le lezioni.

Contattare e motivare i partecipanti

Il gioco è stato condiviso tra la rete di studenti della Folkuniversitetet e altri enti di formazione per adulti di Uppsala, Stoccolma e Lund, in Svezia.

Ai discenti adulti sono state fornite informazioni sul progetto HYS, sui suoi obiettivi e sull'importanza di comprendere meglio l'UE in generale.

L'apprendimento e l'insegnamento

Il gioco di fuga *Save the EU* è un'attività di apprendimento online. Durante la fase di test, abbiamo coinvolto gli studenti iscritti alla nostra scuola inviando loro un link al gioco. Alcuni studenti hanno giocato in sede con il supporto del facilitatore.

Il gioco dura circa 1 ora. Dopodiché, di solito offriamo un debriefing, sempre di circa un'ora, per rispondere a tutte le domande emerse durante il gioco. La sessione di debriefing è stata condotta da un facilitatore.

Elementi utilizzati

Gli elementi utilizzati nel gioco online sono:

- Bandiere degli Stati membri dell'UE con i nomi degli Stati membri per imparare il simbolo dei paesi dell'UE
- Brevi articoli su questioni sociali rilevanti come:
 - Migrazione (articolo di Amnesty International)
 - Analisi dei fattori push e pull
 - Cambiamento climatico
 - Rifugiato o migrante: capire le differenze
 - Informazioni sulla struttura dell'UE (Commissione, Banca centrale, Parlamento)



- Articolo sulle scie chimiche (teoria della cospirazione)
- Articolo sugli Illuminati (teoria della cospirazione)
- Video sull'UE, gli Stati membri dell'UE, la struttura dell'UE, la migrazione e le sfide dell'UE.
- Messaggio audio sulla migrazione, sui fattori di spinta e di spinta alla migrazione



La schermata iniziale presenta una visione cupa di una città in fiamme.



I compiti e i materiali necessari per risolverli sono presentati in una serie di schermate dai toni ugualmente scuri.

Come si gioca?

È possibile giocare

<https://www.bookwidgets.com/play/3JN1R3ZG-iQAEAYNjNAAAA/UBPDSU4/radda-eu>

Se volete fornire questo gioco ai vostri studenti e volete utilizzare le funzioni di monitoraggio integrate del servizio di apprendimento online *Bookwidgets*, avete bisogno di un accesso per insegnanti. Potete utilizzare il nostro. Contattateci per ricevere i dati di accesso (nome utente, password).



Effetti attesi sui discenti	<p>I principali effetti attesi sui partecipanti sono stati:</p> <ul style="list-style-type: none">- Migliore comprensione della struttura, delle funzioni e dei ruoli dell'UE- Chiara visione dei benefici dell'UE per gli Stati membri e i suoi cittadini- Meno euroscetticismo- minori rischi di essere oggetto di speculazioni da parte di politici, organizzazioni estreme, gruppi radicali e marginali
Osservazioni sulla sperimentazione dell'attività con gli studenti	<p>I partecipanti hanno acquisito molte nuove informazioni sull'UE grazie al gioco. Hanno capito che l'UE è più una questione di cooperazione, struttura e ruoli concreti, piuttosto che di cospirazioni e speculazioni come alcuni di loro credevano prima.</p> <p>L'attività è stata coinvolgente per i partecipanti; i principali feedback dei partecipanti sono stati:</p> <ul style="list-style-type: none">- Hanno una nuova visione dell'UE- Imbarazzo per non aver conosciuto prima i fatti chiave dell'UE- Motivazione a saperne di più e a comprendere meglio il sistema di funzionamento dell'UE <p>Alcuni dei partecipanti prima di giocare erano piuttosto neutrali nei confronti dell'UE. L'escape room online li ha aiutati a vedere i vantaggi e i benefici dell'UE. Li ha resi più favorevoli e positivi nei confronti dell'UE.</p>
Come lo abbiamo testato	<p>I test sono iniziati nell'ottobre 2021 e si sono conclusi nell'aprile 2022.</p> <p>Si è svolta presso la sede della Folkuniversitetet e, per alcuni partecipanti, anche online a casa.</p> <p>40 adulti hanno testato il gioco e si sono registrati sulla piattaforma <i>Bookwidgets</i>.</p> <p>L'età media dei partecipanti che hanno testato il gioco era di 18-27 anni. I partecipanti erano principalmente studenti della Folkuniversitetet e di altri centri di formazione per adulti di Uppsala.</p> <p>La versione del gioco che hanno testato era in svedese.</p> <p>Il 70% dei partecipanti è riuscito a completare il gioco da solo o con il supporto dei compagni/ autoapprendimento.</p> <p>Il 30% ha avuto bisogno dell'aiuto dell'animatore per completare il gioco.</p> <p>Il 95% ha utilizzato un aiuto aggiuntivo da risorse internet e da</p>



aiuti/consigli di coetanei.

Partecipanti

La maggior parte dei partecipanti alla nostra sperimentazione del gioco erano adulti disoccupati, adulti con un livello di competenze inferiore, immigrati e rifugiati appena arrivati.

Abbiamo incluso nel test anche i partecipanti e i beneficiari delle ONG locali e degli enti locali di formazione per adulti.

Conclusioni

Il gioco è stato accolto con grande interesse e coinvolgimento dagli studenti.

Il pilotaggio presso la Folkuniversitetet è iniziato con l'introduzione del progetto HYS e dei suoi obiettivi. Il partenariato internazionale del progetto è stato brevemente presentato per dare agli studenti un'idea più precisa dell'origine e del contesto del gioco.

Quando i partecipanti hanno iniziato a giocare online, hanno chiesto aiuto al facilitatore nel caso in cui non fossero in grado di procedere.

In generale, il gioco era fattibile per la maggior parte dei partecipanti, alcuni studenti hanno usato l'aiuto dei loro compagni per il pilotaggio, altri hanno usato risorse online. Abbiamo comunque incoraggiato gli studenti a fare il più possibile da soli.

Difficoltà

Abbiamo incontrato difficoltà con gli studenti che non riuscivano a risolvere i misteri nella escape room online e quindi non potevano andare avanti. Alcuni partecipanti hanno avuto problemi a leggere gli articoli e ad ascoltare le informazioni. Gli studenti volevano saltare la lettura e l'ascolto per andare avanti, sperando di rispondere alle domande del gioco online con l'aiuto della fortuna. Tuttavia, ciò si è rivelato inefficace: gli studenti non potevano rispondere alle domande senza prestare attenzione ai passaggi necessari. Pertanto, dovevano tornare alle fasi precedenti e leggere o ascoltare di nuovo.

I facilitatori hanno risolto questo problema ricordando ai partecipanti l'importanza di ogni fase del gioco, l'importanza di leggere e ascoltare le informazioni fornite.

Alcuni studenti cercavano soluzioni facili e veloci, che però non sono utili in questa escape room online. I facilitatori hanno spiegato agli allievi che tutti i passaggi sono importanti e devono essere eseguiti/attenuti per completare il gioco.



Vantaggi speciali

Un vantaggio speciale di questo gioco è la sua struttura che implica il processo:

Leggere/ascoltare → rispondere alle domande → imparare
Questo metodo si è rivelato efficace poiché il processo è stato nascosto sotto forma di gioco; non è sembrato troppo stressante per i partecipanti, che hanno imparato più facilmente.

Seguito

Includere il gioco nelle lezioni regolari

Abbiamo in programma di riunire la tavola rotonda degli educatori della Folkuniversitetet e di discutere la possibilità di utilizzare il gioco nella pratica quotidiana, soprattutto per gli educatori che lavorano con materie come la lingua, le questioni sociali e la società civile.

Utilizzare i giochi in progetti di educazione civica

Un'altra opportunità per utilizzare i risultati del progetto (il gioco Save EU e altri giochi sviluppati dai partner) in modo sostenibile può essere l'utilizzo in altri progetti (sia europei che nazionali). La Folkuniversitetet ha attualmente in corso diversi progetti nelle aree dei diritti umani, della società civile, dell'educazione degli adulti e dell'educazione liberale.

Cerchi di studio

Un'altra possibilità per sostenere il tema è quella di avviare un circolo di studio dell'UE. Un circolo di studio è un gruppo che si riunisce regolarmente per imparare qualcosa insieme. Ad esempio, studiare l'inglese, discutere di questioni ambientali o suonare la chitarra. È gratuito, chiunque può avviare un circolo di studio basato sulla Folkuniversitetet o su qualsiasi altro ente di formazione per adulti in Svezia.

In un circolo di studio, un piccolo gruppo (spesso da 3 a 12 persone) si riunisce per imparare qualcosa insieme. Il circolo di studio ha almeno tre incontri, ma spesso dura di più. Tutti i circoli di studio hanno un animatore, un piano di studio su ciò che il gruppo vuole raggiungere e un tipo di materiale di studio.

Consigli pratici

Materiali necessari

Per impostare il gioco online *Save the EU*, l'educatore ha bisogno di:

- Laptop/computer con accesso a Internet
- Accesso alla piattaforma *Bookwidgets*, con login e password.



- Le chiavi e le risposte del gioco, nel caso in cui sia l'educatore che l'allievo si blocchino e non riescano ad andare avanti.

Per i dettagli con login e risposte, consultare la *Lista di controllo per l'implementazione*.

Competenze necessarie

Competenze necessarie per l'educatore:

- Competenze digitali
- Conoscenza di base della struttura dell'UE, nel caso in cui l'allievo abbia delle domande.

Come si gioca

La escape room online si trova su questa piattaforma:

<https://www.bookwidgets.com>

Per accedere al gioco con le prerogative dell'insegnante, si prega di contattare il referente della FU (vedi sopra), per ricevere il nome dell'account e la password.

Cliccare su «Widget» e scegliere quello chiamato «Rädda EU».

Per giocare, fare clic su «anteprima nell'angolo in alto a destra» o su «condividi» per distribuire il gioco agli altri.

Per vedere quante persone hanno inserito il loro nome e la loro e-mail dopo aver giocato, andate su «Gradi e rapporti» e scegliete «I miei corsi» → «(Nessun corso)». → «(Nessun corso)» → «Lösningen», alla voce «Risposte» si vedono le persone che hanno inserito il proprio nome alla fine del gioco.

Soluzioni agli indovinelli

Per comodità dell'insegnante pubblichiamo qui i codici per la soluzione dei passaggi del gioco:

Password 1: 668

Password 2: 7

Password 3: Asyl

Parola d'ordine 4: 5G

Password 5: premere,

Password 6: Experterna

Informazioni di base utilizzate durante lo sviluppo del gioco

Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H., & Wood, O. (2022). *EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education*. Recuperato l'11 agosto 2022.

Agenzia decentrata (2022). *Agenzia europea della guardia di*



frontiera e costiera (Frontex). Recuperato l'11 agosto 2022.¹

Hopgood, S. (2010). DIGNITÀ E NOIA: *Amnesty International, Rapporto Amnesty International 2009: The State of the World's Human Rights*, Londra: Amnesty International Publications. *Journal Of Human Rights Practice*, 2(1), 151-165. doi: 10.1093/jhuman/hup025

Rifugiati, richiedenti asilo e migranti. (2022). Recuperato l'11 agosto 2022.²

Autori

Chi l'ha sviluppato?

Questo gioco è stato sviluppato dalla Folkuniversitetet, con il suo staff di Uppsala.

La Folkuniversitetet (FU) ha una lunga tradizione di successo nell'introduzione di nuovi metodi di insegnamento nell'educazione degli adulti e nell'educazione di persone con un livello di competenze inferiore, compresi gli ultimi sviluppi nelle TIC e nella formazione. La FU offre istruzione formale e non formale per le autorità pubbliche, le imprese e gli individui.

La FU organizza programmi di formazione e/o corsi di formazione specifici per diversi gruppi target svantaggiati, come disoccupati, persone poco qualificate, immigrati, rifugiati, persone con disabilità fisiche e mentali, giovani che hanno abbandonato la scuola e NEETS. Un'attenzione particolare è rivolta all'inclusione e al sostegno di adulti poco qualificati attraverso i metodi di formazione. L'organizzazione si concentra sullo sviluppo di interventi che affrontano questioni sociali per diversi gruppi target svantaggiati, al fine di promuovere l'inclusione sociale.

Complessivamente organizziamo e realizziamo più di 67000 ore di formazione formale e non formale per vari gruppi all'anno. Circa 30 associazioni con oltre 25.000 membri in tutto il Paese svolgono attività in collaborazione con la Folkuniversitetet. L'attività consiste principalmente in circoli di studio e conferenze.

Persona di contatto

Alina Vakoliuk

¹ https://european-union.europa.eu/institutions-law-budget/institutions-and-bodies/institutions-and-bodies-profiles/frontex_en

² <https://www.amnesty.org/en/what-we-do/refugees-asylum-seekers-and-migrants/#:~:text=Amnesty%20ha%20promosso%20l'umanità%20delle%20persone%20in%20movimento.>



alina.vakoliuk@folkuniversitetet.se



Generazione Europa

Gioco da tavolo che fa riflettere i giocatori riflettere e discutere sull'UE



Sintesi

Generation Europe è un gioco da tavolo che porta un gruppo di persone a riflettere e a discutere sull'UE, sul suo scopo, sui suoi vantaggi e sulle possibili sfide. Trasmette inoltre molte informazioni dettagliate su vari aspetti dell'UE, su come è nata, su come è organizzata e su cosa fa in particolare per la vita quotidiana dei cittadini.

I giocatori lanciano i dadi per far muovere i loro meeples lungo un percorso che attraversa tutti i Paesi dell'Unione Europea, raffigurati in una mappa sul tabellone. Nei campi di atterraggio, i giocatori devono risolvere alcuni compiti: rispondere a una domanda contenuta in una carta o svolgere un'attività, ad esempio discutere di un argomento politico su cui devono formulare ed esprimere un'opinione.

Ci sono varie opzioni per giocare. Ad esempio, i giocatori possono essere autorizzati a usare i loro smartphone per fare una rapida ricerca. Oppure l'insegnante può utilizzare gli argomenti proposti dalle carte per far conoscere alla classe i vari aspetti della politica dell'UE. Questo richiede ovviamente un insegnante esperto.

I materiali

I materiali per questo gioco includono.

- Il tabellone di gioco mostra una mappa dell'Europa, con una pista di 50 campi, di cui:



- 35 Campi di domande («Scheda»)
- 10 Campi icona
- 5 Campi di dibattito;
- 1 campo «Diploma» (l'obiettivo)
- 108 carte. Esse comprendono:
 - 68 Schede di domande
 - 14 carte di icone
 - 14 coppie di carte per i dibattiti
 - 10 schede per la riflessione

Nel prodotto fisico (disponibile in Italia) sono inclusi anche 10 meeples (per 10 giocatori o dieci squadre di giocatori) e un dado. Gli utenti che si limitano a scaricare il materiale di gioco e a stamparlo da soli dovranno procurarsi da soli i meeples e il dado.

Insegnamento e apprendimento

Questo gioco affronta quattro temi generali:

- Storia dell'Unione europea: dalla CEE all'UE
- La casa comune europea: le istituzioni europee e le loro funzioni
- L'Europa in casa: come l'Europa entra nella nostra vita quotidiana; ad esempio, mobilità, documenti, moneta unica...
- Un'Europa di valori: con particolare attenzione alla *Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea*

Come giocare

A seconda delle dimensioni della classe, l'insegnante può decidere che il gioco venga svolto da singoli (consigliato per un massimo di 6 persone) o, con gruppi più numerosi, da squadre di 2-4 persone ciascuna.

L'insegnante mette il tabellone sul tavolo e decide chi inizia il gioco. I giocatori proseguono in senso orario. Nei gruppi più piccoli i giocatori spostano da soli i loro meeples, nei gruppi più grandi è possibile che sia l'insegnante a spostarli.

A seconda del gruppo/classe (livello di scolarizzazione, livello linguistico, ecc.) l'insegnante decide il tempo a disposizione per ogni attività e, al termine dei minuti previsti, interrompe il gioco.

La prima giocatrice lancia il dado e avanza con il suo folletto di tanti campi, a partire dal campo 1, quanti ne dice il dado. Sul campo di atterraggio si compie la rispettiva azione: su un campo Carta, il giocatore deve pescare una carta e rispondere alla domanda. Se la risposta è corretta, può avanzare di un campo. (Nel materiale c'è una chiave di risposta per aiutare l'insegnante)



te a decidere se la risposta è corretta) In un campo di dibattito, l'insegnante distribuisce una carta dibattito al giocatore, il giocatore sceglie un altro giocatore come avversario nel dibattito, l'insegnante distribuisce a questo giocatore la carta dibattito corrispondente e discutono sull'argomento.

Per i dettagli si vedano le istruzioni separate nel materiale scaricabile.

In che modo rende l'UE più tangibile?

I giocatori sono guidati in un divertente mix di attività per mobilitare le loro conoscenze su argomenti legati all'UE, o per raggiungere nuove conoscenze, e per discuterne con i loro compagni di gioco.

Il gioco risponde allo scopo principale del progetto *Have Your Say*, rivolgendosi a un gruppo target incline a credere alle fake news e ai miti populistici. L'esperienza con questo gioco dimostra che una conoscenza approfondita dell'UE, dei suoi strumenti e del suo impatto, ottenuta attraverso il gioco, può modificare l'atteggiamento degli studenti nei confronti dell'UE e dei suoi temi.

La storia

Il gioco da tavolo *Generation Europe* ha le sue radici in un gioco che una delle nostre organizzazioni associate (CEFAL) aveva già sperimentato nell'ambito dell'apprendimento della lingua italiana. Questo gioco – chiamato IDEA: *Interazioni Dialogiche e Affini* – è stato sviluppato nell'ambito del progetto «Linc», finanziato dal *Fondo Europeo per l'Integrazione*; si tratta di un'attività di apprendimento ludico che impegna gli studenti a praticare diversi ambiti linguistici per migliorare le loro capacità di comunicazione.

Abbiamo adattato il gioco al tema dell'UE, mantenendo un approccio pratico e tangibile. Il gioco mira a descrivere i diversi modi in cui l'UE entra nella vita quotidiana di ognuno di noi.

Generation Europe è stato sviluppato all'interno di due classi del CPIA (Centro per l'Istruzione degli Adulti): basandosi sulla struttura principale del gioco IDEA, le classi hanno suggerito argomenti e miglioramenti, compresa l'opzione di adattare il gioco al livello di conoscenza di base dei giocatori. Se i giocatori avessero bisogno di un livello più semplice, ad esempio, la carta «dibattito» potrebbe essere sostituita dalla carta «motivare».

Co-creazione con gli studenti

Una particolarità di questo gioco è che non è stato sviluppato da educatori per studenti, ma che lo sviluppo del gioco è stato



un'attività svolta con e attraverso due gruppi di studenti (14 persone ciascuno). Si trattava di discenti adulti iscritti ai programmi di primo e secondo livello del CPIA di Bologna: il primo periodo era finalizzato al conseguimento del certificato di *licenza media*; il secondo periodo era costruito per il conseguimento di una certificazione che attesta l'acquisizione di competenze chiave legate all'assolvimento dell'obbligo di istruzione e ad attività condivise dalle diverse tipologie di istituti tecnici e professionali.

L'attività di sviluppo del gioco si è svolta durante la pandemia di Covid. Pertanto, è stato necessario organizzarla tramite videoconferenze/strumenti di conferenza di apprendimento online.

Affinché gli studenti fossero i protagonisti dello sviluppo del gioco, le lezioni sono state strutturate come segue: il primo gruppo aveva l'obiettivo di sviluppare il gioco, dopo lezioni preparatorie sugli argomenti del gioco, circa 5 ore per ogni area (aree: Storia dell'UE, Istituzioni e funzioni dell'UE, UE nella vita quotidiana e Sfide e futuro dell'UE); il secondo gruppo ha testato, rivisto e corretto quanto realizzato nella prima classe.

Entrambe le classi erano composte da 14 persone ciascuna, tutte già iscritte al sistema dei CPIA: la maggior parte di loro era nata in Italia, ma c'erano anche alcuni partecipanti che avevano recentemente acquisito la cittadinanza italiana o erano in procinto di farlo. Questo aspetto ha reso la discussione sui valori europei molto più interessante, in quanto alcuni dei partecipanti non davano per scontata la loro cittadinanza europea, ma percepivano realmente i miglioramenti che essa portava nella loro vita quotidiana.

Poiché tutti i partecipanti erano adulti. Il metodo di insegnamento ha dovuto essere adattato di conseguenza. È stata data grande importanza alla partecipazione, all'apprendimento cooperativo e alla discussione di gruppo, per stimolare la riflessione sulle esperienze reali.

Poiché entrambe le classi si sono svolte sulla piattaforma Google Meet, l'insegnante ha utilizzato gli strumenti di Google Classroom per presentare video, articoli di giornale, immagini, infografiche e altri materiali: partendo da questi, l'insegnante ha tenuto una lezione sull'argomento del giorno (ad esempio, la storia dell'UE) e ha assegnato brevi compiti a casa. Dopo



questa prima fase, è iniziata la parte ludica, dapprima con la proposta da parte degli studenti di domande e risposte da inserire nel gioco, poi con la sperimentazione del gioco in classe.

L'innovazione

Il gioco si rivolge in particolare alle persone con un basso livello di istruzione e vulnerabili. Il gioco incoraggia lo sviluppo di competenze trasversali, promuove l'apprendimento cooperativo e il pensiero strategico.

Questi aspetti si sono dimostrati vincenti quando si tratta di giovani adulti e di persone iscritte a corsi di formazione per adulti, dove l'insegnante facilita il processo di apprendimento e responsabilizza ogni giocatore.

Gruppo target

Il gruppo target di *Generation Europe* è costituito da giovani adulti con un basso livello di istruzione formale. Ma il gioco può essere giocato anche da persone con un livello di istruzione superiore. Infatti, le domande sulle carte e i compiti di discussione sono sufficientemente impegnativi anche per i giocatori con un'istruzione superiore.

Strumenti didattici utilizzati durante la co-creazione

Tutte le lezioni sono partite da un input esterno fornito dall'insegnante, come articoli di giornale, video o leggi, trattati o atti originali dell'UE, che hanno costituito il fulcro e lo stimolo per l'intera lezione.

Il metodo della lezione frontale non è stato quasi mai utilizzato, mentre è stato preferito il metodo della flipped classroom.

La flipped classroom è una strategia didattica e un tipo di apprendimento misto che mira ad aumentare l'impegno e l'apprendimento degli studenti facendo sì che i partecipanti completino le letture da soli e lavorino alla risoluzione di problemi dal vivo durante le ore di lezione. Questo stile pedagogico trasferisce in classe le attività, comprese quelle che tradizionalmente venivano considerate compiti a casa. Con la flipped classroom, gli studenti guardano lezioni online, collaborano a discussioni online o svolgono ricerche a casa, mentre affrontano attivamente i concetti in classe, con la guida dell'insegnante. Attraverso la suite Google Classroom, l'insegnante assegna brevi compiti a casa per consentire agli studenti di sperimentare rapidamente l'argomento della lezione, rendendoli così sempre più familiari.

Contattare e motivare i

I partecipanti alla co-creazione di *Generation Europe* erano



partecipanti

tutti studenti iscritti al CPIA (centro per l'istruzione degli adulti), quindi già motivati a proseguire le esperienze formative: le lezioni che hanno costituito il progetto si sono inserite nelle sessioni di Educazione civica e alla cittadinanza, già previste nel programma del CPIA.

Tuttavia, l'insegnante ha sostenuto il loro impegno organizzando lezioni interattive e dinamiche, che hanno davvero stimolato la partecipazione di tutti.

La maggior parte dei discenti si è resa conto di avere una conoscenza molto limitata dell'UE e, man mano che iniziavano a capirne di più, erano sempre più curiosi di saperne di più.

Infine, l'apprezzamento e l'affidabilità dell'insegnante hanno incoraggiato la partecipazione alle lezioni.

Effetti attesi sui discenti

I partecipanti conoscono sempre meglio l'UE, le sue istituzioni e i suoi valori fondamentali, ma anche il suo ruolo cruciale nella vita quotidiana. Sviluppano inoltre un approccio più consapevole ai temi dell'attività politica dell'UE.

Inoltre, scoprono molti strumenti e mezzi di ricerca forniti dai siti web e dalle risorse dell'UE.

Osservazioni sulla sperimentazione dell'attività con gli studenti

A tutti i partecipanti è stato sottoposto un test d'ingresso per verificare le loro conoscenze iniziali sull'UE. Sebbene la maggior parte di loro abbia dichiarato di avere informazioni sufficienti sull'argomento, i risultati del test d'ingresso hanno dimostrato chiaramente il contrario: in particolare, quasi nessuno era a conoscenza dell'esistenza delle elezioni del Parlamento europeo e del ruolo attivo che i cittadini possono avere nell'UE.

Durante le lezioni (che hanno costituito la base per lo sviluppo del gioco da parte degli studenti) molti studenti hanno mostrato grande interesse e sorpresa quando hanno scoperto fatti sull'UE, in particolare quelli riguardanti l'impatto sulla vita quotidiana.

Come lo abbiamo testato?

Il gioco è stato sviluppato e testato in due corsi, ciascuno dei quali consisteva in 20 ore di lezione online.

Al primo corso si sono iscritte 14 persone, di cui 9 italiane e 5 provenienti da vari Paesi dell'UE. 10 di loro hanno frequentato almeno il 70% del corso.

Anche il secondo corso ha contato 14 iscritti, di cui 11 italiani e 3 provenienti da altri Paesi dell'UE. 12 partecipanti hanno frequentato almeno il 70% del corso.



Difficoltà e problemi speciali

La principale difficoltà iniziale che abbiamo incontrato nello sviluppo del gioco insieme agli studenti è stata la scarsa e lacunosa conoscenza dell'UE che molti di loro avevano: non solo non erano consapevoli delle funzioni di base dell'Unione Europea, ma tendevano anche a evitare qualsiasi approfondimento dei temi. Spesso credevano a fake news e miti riguardanti l'UE e si avvicinavano con incredulità e sospetto alle controargomentazioni e alle fonti di informazione fattuale fornite dall'insegnante.

Vantaggi speciali

Il metodo della flipped classroom ha avuto un grande successo: quando sono stati assegnati compiti specifici e a casa, gli studenti hanno acquisito sempre più sicurezza nell'uso degli strumenti, dei materiali e dei mezzi a disposizione, diventando più disponibili ad approfondire gli argomenti e ad affrontarne la complessità.

L'interazione e il dibattito tra loro hanno stimolato un uso accurato della lingua e migliorato i loro metodi di ricerca e analisi.

Infine, il fatto di avere un «obiettivo più grande», ossia lo sviluppo e la pubblicazione di un gioco da tavolo educativo, ha alimentato la loro capacità di lavorare come gruppo.

Seguito?

Da quando è disponibile il gioco da tavolo *Generation Europe*, il CEFAL lo utilizza nelle sue classi del CPIA come strumento per verificare i risultati dell'educazione civica e alla cittadinanza (laddove questa si riferisce all'UE).

Il gioco viene utilizzato anche nelle nostre classi di istruzione e formazione professionale (VET).

Suggerimenti per giocare

Il gioco dura dai 60 ai 90 minuti.

Il game master (facilitatore, insegnante) deve avere una buona conoscenza della storia, della struttura e del funzionamento dell'UE e delle istituzioni europee, per poter rispondere alle domande dei partecipanti.

I giocatori dovrebbero avere un'idea di base su questi argomenti per avere un punto di partenza.

Autori

Chi l'ha sviluppato?

CEFAL Emilia Romagna, Italia.

Il CEFAL Emilia Romagna è un centro di istruzione e formazione professionale (VET) che opera in Italia dal 1993.

I principi e i valori su cui si basa l'operato di CEFAL sono la solidarietà, l'apprezzamento e la comprensione di ogni perso-



na, l'uguaglianza, l'ascolto e l'apertura al dialogo. CEFAL si impegna costantemente a fornire un contesto in cui tutti, compresi i più vulnerabili, possano trovare soddisfazione personale nel proprio lavoro.

Persona di contatto

Aurora Dallolio

info@openconsorzio.org



Il gioco della legge

Sperimentate il complicato percorso che una proposta di legge deve compiere per diventare legge nell'UE



Sintesi

The Law Game è un gioco di ruolo che permette ai giocatori di conoscere la rete di istituzioni decisionali dell'UE: Parlamento europeo, Commissione, Consiglio dell'Unione europea). Lo fa in modo ludico. I giocatori ricostruiscono il percorso che un progetto di legge deve compiere per diventare legge nell'UE. Assumendo ruoli diversi, i giocatori discutono i nuovi progetti di legge, definiscono le priorità e cercano di farli approvare da tutte le istituzioni competenti, in modo che la legge possa finalmente entrare in vigore.

Sono coperte tutte le fasi della legislazione europea.

L'obiettivo principale è quello di apprendere come nell'UE si legifera e come si approva un disegno di legge attraverso un accordo tra tutte le istituzioni competenti.

Rilevanza per rendere l'UE più tangibile

Quando si tratta di affrontare le istituzioni dell'UE e il processo decisionale europeo, questo gioco è un buon inizio.

I partecipanti devono combinare sia la parte di conoscenza e apprendimento basata su concetti-teorie sia la parte di proces-



so basata su aspetti più operativi.

Il gioco offre un approccio a:

- il Consiglio europeo e la sua composizione, la sua specificità.
- il collegamento con la Commissione europea
- interazioni con il Parlamento europeo.

I giocatori possono conoscere la loro composizione, le loro rispettive prerogative e i loro scopi. Imparano chi fa cosa tra la Commissione europea, il Parlamento europeo e il Consiglio dell'Unione europea. Questa trilogia è difficile da comprendere per il grande pubblico. L'approccio attraverso un gioco di ruolo si è rivelato molto utile per gli studenti.

La storia

Quando abbiamo iniziato il progetto *Have Your Say*, abbiamo esplorato varie opzioni per rendere l'UE un gioco per i nostri studenti. Siamo giunti rapidamente alla conclusione che un gioco di ruolo sarebbe stato un modo attraente e conveniente per coinvolgere gli studenti non solo dal punto di vista intellettuale ma anche emotivo e per utilizzare l'interazione nel gruppo come elemento centrale dell'esperienza di apprendimento.

L'innovazione

L'aspetto più interessante della gamification per noi è sviluppare, testare e creare metodi innovativi per coinvolgere adulti poco qualificati in attività che li aiutino a rivedere i loro atteggiamenti verso l'UE in un processo di riflessione, discorso e pensiero basato sui fatti.

Il *gioco della legge* permette loro di affrontare l'argomento in modo attivo, comunicativo, divertente e stimolante.

Gruppo target

Il gioco è stato sviluppato per essere giocato sia con i minori (dai 16 ai 18 anni) sia con i giovani adulti in formazione (VET e altro) a scuola. Può essere proposto anche ad altri gruppi, di diverso livello, con l'idea di discutere il processo di elaborazione della legislazione europea.



Come funziona?

Il gioco riguarda le procedure legislative, un argomento che spesso le persone trovano poco stimolante, ma che, implementato come gioco di ruolo, risulta piacevole.

Il gioco è adatto a un massimo di 10 partecipanti. Ogni partecipante interpreta il ruolo di un'istituzione europea (Parlamento europeo, Commissione, ecc.). Un partecipante interpreta il ruolo di una legge che deve essere approvata dall'UE. Il gruppo discute della legge su cui lavorerà, delle sue priorità, di ciò che potrebbe essere discusso a livello europeo, ecc.

Il gruppo deve coordinarsi per far passare la legge attraverso tutte le fasi della legislazione europea. Il movimento della legge viene visualizzato e reso esperienziale attraverso il passaggio della persona che rappresenta la legge da una persona all'altra nella stanza.

L'obiettivo principale è imparare come si fa una legge e come si decide alla fine con un accordo tra tutte le istituzioni.

Diversi elementi contribuiscono agli effetti dell'apprendimento:

- I partecipanti devono individuare il proprio ruolo e agire di conseguenza.
- I partecipanti devono decidere quale legge sarà discussa e perché questa e non un'altra.

Una volta che la legge è stata accettata e il gioco è finito, il facilitatore conduce il gruppo a discutere l'esperienza, a raccogliere domande e ad approfondire il tema della legislazione europea.

Per evitare difficoltà durante il gioco, sarà necessario che il facilitatore spieghi innanzitutto il funzionamento dell'UE in termini basilari.

Una volta consapevoli, sarà più facile conoscere il lavoro degli eurodeputati e anche l'UE inizierà ad avere più significato e interesse.

Per la preparazione il gruppo può, prima di iniziare il gioco, avere una presentazione delle diverse istituzioni in modo semplice e l'opportunità di fare domande.

Fasi del gioco

Il gioco procede per fasi come segue:

1) Il facilitatore fornisce una breve introduzione alle istituzioni dell'UE (in particolare Parlamento, Commissione e Consiglio) e al modo in cui cooperano per concordare una nuova legge. Il



livello di spiegazione deve essere adattato alle capacità e alle esigenze della classe. I cartelloni in classe aiuteranno a memorizzare gli argomenti importanti.

2) I partecipanti propongono una nuova legge concreta; possono essere molto fantasiosi; le nuove leggi proposte possono essere divertenti e simpatiche; l'obiettivo è semplicemente quello di dare al gruppo una proposta di legge concreta che possa essere discussa con pro e contro, e sulla quale i vari giocatori possano prendere, presentare e discutere opinioni diverse. Nella forma più semplice del gioco, si utilizza una sola proposta di legge. Le forme più avanzate utilizzano due o tre proposte di legge in parallelo.

3) A ogni partecipante viene assegnata un'istituzione che rappresenterà; nei gruppi più grandi, più persone formeranno una squadra per rappresentare l'istituzione. I partecipanti hanno poi il compito aggiuntivo di coordinare le loro decisioni tra di loro.

- Parlamento europeo
- Commissione UE
- Consiglio dell'Unione europea
- Comitato delle Regioni
- Comitato economico e sociale europeo
- A una persona viene assegnato il ruolo della proposta di legge stessa. (Oppure, nel caso in cui vengano approvate più proposte di legge, tanti giocatori le rappresenteranno, ognuno per una proposta di legge).

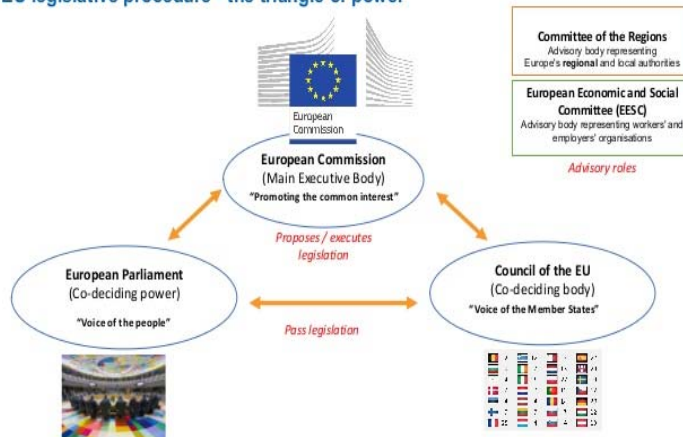
4) Le banconote vengono poi inviate da un'istituzione all'altra, lungo il percorso che compiono anche nella realtà (semplificando il gioco, si veda lo schema fornito di seguito e sul sito web di HYS). La legge si sposta da un luogo all'altro e i partecipanti discutono su cosa stanno facendo e perché. Devono prendere delle decisioni e lungo questo percorso discuteranno le loro ragioni. La legge continua ad avanzare finché non viene approvata (o rifiutata).

5) Dopo una pausa, il facilitatore offrirà al gruppo l'opportunità di discutere -in modo più approfondito e serio l'argomento -«Come vengono fatte le leggi nell'UE».

Diagramma utilizzato per visualizzare la procedura legislativa (semplificata):



EU legislative procedure - the triangle of power



Per procedere alle dinamiche coinvolte, è necessario chiarire il ruolo:

- I ruoli devono essere presentati molto chiaramente: chi rappresenta quale istituzione, qual è il ruolo di questa istituzione, cosa deve fare la persona che rappresenta l'istituzione e come. -Un modo per gestire questo aspetto è quello di distribuire un foglio con le istruzioni ai rappresentanti di una determinata istituzione (si veda il materiale sul sito web di HYS).
- Le diverse istituzioni sono collocate in diverse parti della stanza. Il progetto di legge passa da un'istituzione all'altra, a seconda di come le istituzioni prendono le decisioni. Alla fine, la legge potrebbe essere approvata o meno, a seconda delle decisioni prese dalle varie istituzioni nei vari passaggi.
- L'animatore deve conoscere bene la procedura legislativa e osservare attentamente il gioco; potrebbero verificarsi situazioni in cui i giocatori commettono errori di procedura o semplicemente non sanno cosa fare dopo; in questi casi l'animatore deve intervenire e aiutare.
- Dopo il gioco, i partecipanti discuteranno la loro esperienza, lo scopo delle diverse istituzioni e

Possibilità di estendere il gioco: si possono includere altre istituzioni (stakeholder), ad esempio gruppi di pressione, Paesi influenti, pubblico, media, ecc. Questo deve essere impostato in base alle procedure reali dell'UE. Una buona fonte per modellare la loro interazione è il gioco «Legislativity», un gioco da tavolo, disponibile per 20 euro presso Europahaus Stuttgart (Germania), la cui descrizione fa anche parte della raccolta di

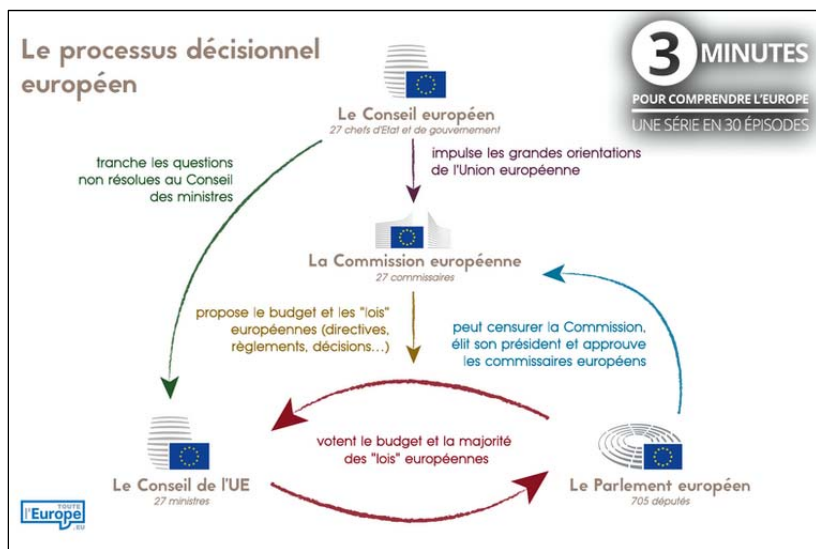


buone pratiche pubblicata dal progetto HYS.

Materiali utilizzati

Uno strumento fondamentale è una tabella delle procedure legislative (semplificate) nell'UE. Abbiamo utilizzato i seguenti:

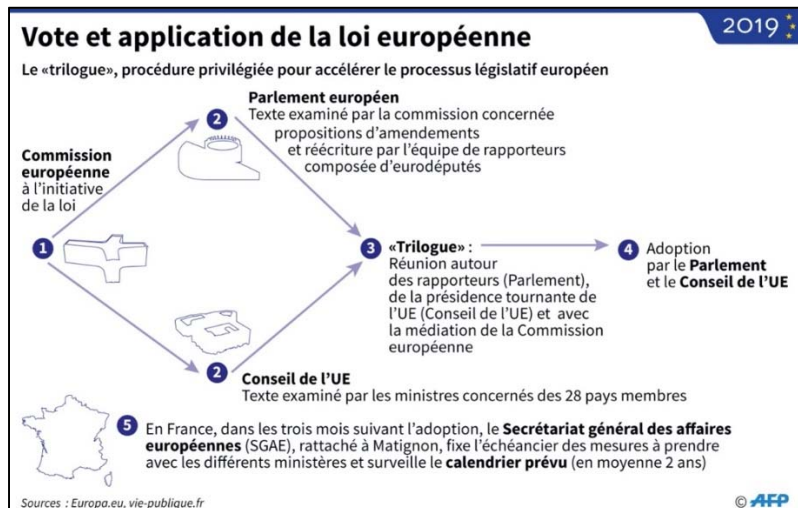
3



Il diagramma seguente facilita l'identificazione di ciò che caratterizza l'ambiente così come lo abbiamo trattato.

³ <https://www.behance.net/gallery/19117169/Infographic-Legislative-procedure-of-EU>





Contattare e motivare i partecipanti

Il gioco è stato testato con gli studenti di una scuola professionale di Ajaccio, Korsika.

L'educatore di Silver Sap ha visitato le classi (in presenza dei loro insegnanti abituali) e ha guidato i gruppi nel gioco.

Raccomandiamo questo approccio: utilizzare il gioco con gruppi di studenti già consolidati (classi, gruppi di seminari, ecc.).

Effetti attesi sui discenti

La situazione di gioco è un'esperienza molto più positiva per gli studenti rispetto alla classica situazione di insegnamento in classe. Agendo come diverse istituzioni dell'UE che cooperano per l'emanazione di una nuova legge, la legislazione dell'UE diventa tangibile per loro.

Osservazioni sulla sperimentazione dell'attività con gli studenti

Durante il gioco abbiamo osservato nei gruppi una partecipazione collettiva, a volte stupore, interesse, desiderio di rifarlo.

L'approccio della gamification ha suscitato interesse anche a livello di meta-livello.

Test (fatti concreti, numeri)

La prima volta che abbiamo testato il gioco di ruolo è stata con una classe di studenti di 16-18 anni di una scuola professionale (per il turismo) di Ajaccio. Poiché la classe sembrava troppo numerosa per il gioco, è stata divisa in due gruppi: uno ha fatto il gioco di ruolo, l'altro (con la presenza dell'insegnante abituale) ha discusso dell'impatto dell'UE a livello locale e del ruolo delle istituzioni.

Un'altra serie di test è stata effettuata con insegnanti ed educatori di organizzazioni per l'educazione degli adulti di diversi Paesi durante un incontro a Bastia.



Difficoltà	<p>All'inizio abbiamo avuto problemi con le dimensioni dell'aula. È importante assicurarsi che nell'aula ci sia spazio sufficiente per consentire ai partecipanti di muoversi. Infatti, la gamification ha bisogno di spazio e di evitare barriere fisiche. Abbiamo avuto un'esperienza migliore con il gioco in un ambiente all'aria aperta, all'esterno di un giardino, con spazio sufficiente intorno e seduti in cerchio di sedie.</p> <p>Abbiamo avuto un'esperienza migliore nei gruppi con livelli più elevati di formazione formale, perché potevano essere più all'altezza di assumere il ruolo di un'istituzione europea (ancora piuttosto astratta).</p> <p>I partecipanti al primo test (presso la scuola professionale) si sono comportati in modo scoordinato alla fine e la discussione finale non ci ha portato dove avremmo voluto.</p>
Vantaggi speciali	<p>Il metodo del gioco consente una maggiore «attenzione».</p> <p>Aprire il gruppo allo scambio di esperienze e alla discussione e offre ai partecipanti, soprattutto ai giovani, l'opportunità di porre domande.</p> <p>Sperimentare il percorso di una legge giocando in prima persona e spostandosi da un punto all'altro dell'aula dà agli studenti un accesso molto tangibile all'UE. Trovano più interessante capire la logica e il processo dell'UE.</p>
Seguito?	<p>Coop SAPSE è in un processo di comunicazione con gli attori locali dell'educazione, per fare dimostrazioni e altri test in modo da incitarli a usare il gioco. Offriamo il nostro personale come facilitatori.</p> <p>Crediamo nell'«effetto palla di neve», che consiste nel parlarne al maggior numero possibile di persone e nel diffonderlo durante gli eventi.</p>
Suggerimenti per l'implementazione	<ul style="list-style-type: none">- Può richiedere un po' di tempo, ma non più di qualche ora di stanziamento.- È necessario disporre di spazio sufficiente, di materiale adeguato (penne, cartoncino, ecc.).- È necessario testare il processo passo dopo passo.- L'importante è conoscere un minimo il contenuto del funzionamento delle istituzioni europee. Come funziona, i concetti, i collegamenti, la composizione degli organi.- Non possiamo prescindere dalla conoscenza dell'argomento per poter rispondere alle domande poste dal gioco.



Quanto migliore è la comprensione dell'UE da parte del facilitatore, tanto migliore sarà il gioco.

- Come insegnante e facilitatore, rimanete nel vostro ruolo. Spiegate, guidate, documentate e fornite le informazioni mancanti.
- È importante che un insegnante segua le notizie su questo argomento, che vada a scoprire cosa sta cambiando, cosa si sta discutendo e che si tenga aggiornato sugli sviluppi attraverso i media, la stampa, i testi giuridici, ecc.

Autori

Chi l'ha sviluppato?

Coop SAPSE *Coopérative d'Activité et d'Emploi dans les Services A la Personne et la Silver Economie.*
Les Terrasses du Fango – Batiment D
Rue du juge Falcone
20200 Bastia, Corsica, Francia
Tel. +33 603 615379

Persona di contatto

Laura Cardì
prid.laura@gmail.com



Borse per la vita

Gioco di indovinelli per conoscere istituzioni e servizi utili nell'UE



Sintesi

Un tempo i viaggiatori amavano mostrare i luoghi in cui erano stati attaccando etichette ricordo sulle loro valigie. In questo gioco, i francobolli *Pintadera* vengono utilizzati per decorare la vostra borsa di stoffa quando rispondete correttamente alle domande del quiz. Le domande riguardano la vita nell'Unione Europea.

Si vince il gioco quando per primi si ottengono tutte e sei le *Pintaderas* sulla propria borsa. La borsa è un ricordo indelebile del vostro successo nel comprendere gli aspetti pratici dell'Europa e dell'Unione Europea. Ora potete iniziare a scoprire altri Paesi per davvero. Ma ricordate: la vera vittoria in questo gioco è che imparate qualcosa sull'Unione europea.

Le domande del quiz mettono i giocatori di fronte a situazioni della vita quotidiana legate all'Unione Europea. Ad esempio, vengono chieste informazioni sulle norme di viaggio o su come comportarsi quando si ha bisogno di aiuto da parte di istituzioni e servizi in un Paese straniero, che potrebbero essere diversi da quelli a cui si è abituati da casa.

Non ci si aspetta che i giocatori conoscano subito le risposte. Piuttosto, il quiz offre soluzioni a scelta *multipla* tra cui scegliere e i giocatori possono riflettere e discutere su quale sia la più realistica. Possono anche provare a cercare le informazioni



necessarie su Internet.

Prima di scegliere una carta del quiz, i giocatori devono usare la «Ruota della fortuna» (applicazione per tablet) che fa loro imparare alcune espressioni in lingua canaria – un promemoria del luogo in cui il gioco è stato sviluppato e della diversità culturale in Europa.

I modelli di *Pintadera* forniti per questo gioco sono un riferimento alla parte del mondo in cui il gioco è stato creato: le Isole Canarie, in quanto sono uno dei luoghi al mondo in cui sono stati trovati questi francobolli preistorici.⁴

In che modo questo rende l'UE più tangibile?

Ci rendiamo conto che in molte situazioni i cittadini europei non sanno quali servizi sono forniti direttamente o indirettamente dall'UE e dalle sue varie istituzioni, ad esempio attraverso sovvenzioni, sussidi o altre forme di sostegno. Questo gioco mira a rendere gli studenti più consapevoli di questi servizi, in modo che possano essere incoraggiati a utilizzarli in futuro, in qualsiasi parte dell'UE essi vivano.

La storia

L'idea di questo gioco è stata sviluppata in un lungo processo di sperimentazione. Nel progetto *Have Your Say* il compito era, in sintesi, quello di creare una qualsiasi forma di nuovo ambiente di apprendimento che aiutasse le persone a comprendere meglio e in modo più concreto l'UE.

Noi, lo staff del CEPA San Cristóbal di Tenerife, abbiamo visto molte opzioni per questo, ma all'inizio non eravamo sicuri di dove dirigerci. Così abbiamo fatto degli esperimenti. Per prima cosa abbiamo provato a lavorare con un approccio basato sulla storia della vita, invitando i nostri studenti adulti a raccontare la loro biografia davanti a una telecamera. Ne sono nati alcuni video molto personali, che hanno aiutato le persone a prendere coscienza di sé, dei luoghi in cui hanno vissuto e del rapporto che hanno (consapevolmente o meno) con l'Unione europea. La narrazione biografica, tuttavia, richiede molta fiducia tra studenti e insegnanti (o come volete chiamare le parti coinvolte).

Abbiamo anche sperimentato un approccio artistico e artigianale: abbiamo chiesto ai nostri studenti (adulti) di esprimere i

⁴ Le *pintaderas* sono timbri di epoca preistorica (per lo più paleolitica), solitamente realizzati in pietra o argilla. Presentano varie forme e simboli semplici. Il loro scopo esatto è oggetto di discussione. Potrebbero essere state utilizzate per abbellire parti del corpo o per indicare la proprietà di oggetti impressi con essi. I timbri preistorici di tipo *pintadera* sono stati ritrovati in diversi luoghi del mondo, non ultimo nelle isole Canarie, dove sono apprezzati come testimonianze della lunga storia della civiltà umana nelle isole. Il termine *Pintadera* viene talvolta utilizzato anche per francobolli simili provenienti da altre parti del mondo.



loro sentimenti, i loro atteggiamenti e valori (legati o meno all'UE) in vari modi artistici. I risultati di questi esperimenti sono visibili sulle pareti dei corridoi e nel cortile del nostro centro di istruzione per adulti.

Questi esperimenti con la biografia e le arti possono sembrare a prima vista un po' lontani dagli obiettivi del progetto HYS. Ma poiché i nostri studenti sono per lo più persone adulte, spesso con un livello di istruzione formale molto basso, nonché rifugiati provenienti da Paesi africani che portano con sé un fardello di esperienze derivanti dal loro viaggio in circostanze spesso raccapriccianti, abbiamo ritenuto che un approccio intellettuale a «Che cos'è l'UE» non sarebbe stato adatto e che sarebbe stato meglio offrire attività a livello di esperienze personali, atteggiamenti e sentimenti.

L'aspetto negativo è che questi approcci con una base socio-psicologica richiedono un alto livello di fiducia nel gruppo. Inoltre, l'attuazione di tali approcci sarebbe difficile da descrivere in seguito in modo che altri educatori possano metterli in pratica.

Abbiamo quindi deciso di seguire quanto fatto dagli altri partner di HYS e di sviluppare un vero e proprio gioco educativo.

Siamo partiti da un quiz per far conoscere agli studenti gli altri Paesi europei – un gioco di geografia sull'Europa. Questo in realtà era ancora legato al nostro primo tentativo, legato alla biografia: aiutare gli studenti a sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti dell'Europa come parte del mondo diversa e sfaccettata.

Alla fine, però, abbiamo ritenuto di poterci concentrare maggiormente sull'UE stessa, in quanto istituzione, e quindi abbiamo cambiato l'argomento del quiz in modo che fosse legato alle istituzioni dell'UE, ai servizi forniti dall'UE e all'uso che un individuo può farne.

È così che è nato il gioco delle borse per la vita.

Gruppo target

Il gioco è stato sviluppato con particolare riguardo agli studenti adulti di istruzione formale inferiore (come previsto dal progetto Have Your Say in generale), ma può essere facilmente giocato con tutti i tipi di adulti.

Test

Questo gioco è stato testato con due gruppi abbastanza diversi:

Uno era un gruppo di studenti locali in procinto di conseguire



un diploma di scuola secondaria di base presso il nostro centro di istruzione per adulti, che a) hanno problemi di integrazione sociale e b) hanno generalmente un'idea molto limitata delle istituzioni, siano esse locali, nazionali o sovranazionali, e del ruolo che potrebbero svolgere nella loro vita.

L'altro era un gruppo di immigrati appena arrivati alle Isole Canarie.

Gli obiettivi finali che intendevamo raggiungere con ciascuno di loro erano diversi (si veda la sezione successiva).

Effetti attesi sui discenti

Il gioco migliora la familiarità dei giocatori con le istituzioni in generale e con quelle dell'UE in particolare. Ciò include anche la consapevolezza della rilevanza di queste istituzioni nella nostra vita quotidiana.

Nei nostri cicli di test, abbiamo avuto diversi obiettivi di apprendimento con diversi tipi di studenti.

Con il gruppo di studenti nazionali (residenti a lungo termine), gli obiettivi principali sono quelli del progetto HYS:

- Migliorare la conoscenza delle istituzioni europee
- Diventare consapevoli dei diritti e delle opportunità che l'appartenenza allo spazio comune dell'UE facilita.
- Conoscere aspetti particolari del funzionamento dell'Unione, soprattutto per quanto riguarda il quadro lavorativo e i diritti fondamentali.

Con il gruppo di immigrati (arrivati di recente), abbiamo iniziato a lavorare sul gruppo di domande più semplice (vedi sotto, alla voce «Consigli pratici»). L'obiettivo fondamentale era quello di migliorare la loro conoscenza generale di

- la struttura dell'UE e
- in cosa consiste uno spazio transnazionale di libera circolazione.

Strumenti didattici utilizzati

Materiale utilizzato per questo quiz:

- Set di 24 carte con domande.⁵ Ogni domanda presenta una situazione della vita quotidiana con un problema da risolvere, la cui soluzione coinvolge istituzioni o servizi europei. Le carte presentano anche le possibili risposte (a scelta multipla).
- Un tablet per visualizzare la *Ruota della Fortuna*, un file di presentazione (.pptx) con animazione. L'uso di questo file

⁵ Nei modelli forniti ne trovate alcuni altri.



è facoltativo, ma il gioco è più divertente con esso.

- Borse di tela su cui i giocatori possono stampare i loro timbri.
- Sei francobolli, del diametro di circa 6-8 centimetri, con i simboli *della Pintadera* (si veda la raccolta di materiali stampabili sul sito *Have Your Say*). – I timbri possono essere ordinati in cartoleria, oppure potete crearli voi stessi utilizzando una qualsiasi tecnica di stampa a rilievo come la linoleografia, la xilografia, la stampa a patata, ecc. – Ci sono due serie di modelli forniti da noi: a) sei francobolli con i simboli degli altri sei Paesi del progetto HYS; b) sei francobolli con i motivi tradizionali *della Pintadera*, risalenti al Paleolitico dell'isola Canaria. È possibile scegliere tra questi. L'importante è avere una serie di francobolli diversi.
- Tamponi d'inchiostro o altri colori o inchiostri adatti per l'imprimatura
- Un timer a sabbia (vetro orario).
- Computer o smartphone che i giocatori possono usare per fare ricerche sul web e ottenere aiuto per rispondere alle domande (facoltativo).
- La chiave delle risposte – un documento per l'insegnante (facilitatore) in cui sono indicate le risposte corrette, oltre a spiegazioni aggiuntive in modo che l'insegnante possa fornire ulteriori informazioni alle domande.

Osservazioni sulla sperimentazione dell'attività con gli studenti

Il gioco può diventare molto vivace, con i giocatori che spesso festeggiano ad alta voce, soprattutto quando il game master ha un certo talento come animatore e il gruppo è di buon umore. È buona norma che il capogioco susciti applausi fragorosi quando un giocatore trova la soluzione corretta a una domanda, o quando ricorda correttamente una parola della lingua canaria.

Vantaggi speciali

Il gioco è molto motivante per gli studenti. A loro piace il fatto che alla fine ci sia una ricompensa e un oggetto fisico da portare via: la borsa timbrata con le sei *Pintaderas*, che dimostra il loro successo.

Un altro vantaggio che abbiamo riscontrato durante la sperimentazione è che, come la maggior parte dei giochi del tipo *caccia al tesoro* o *indovinello*, con una struttura molto simile, è possibile apportare variazioni e adattamenti semplicemente cambiando il contenuto, la difficoltà o il tipo di domande. È possibile produrre facilmente nuove schede di domande.



Consigli pratici

Istruzioni

Le istruzioni dettagliate sono incluse nel pacchetto di download sul sito web di HYS. Di seguito ne riportiamo solo una versione sintetica:

Tutti gli strumenti sono disposti su un tavolo, in particolare i sacchetti di stoffa, i timbri, i tamponi d'inchiostro, le carte dei quiz e la clessidra. I giocatori sono riuniti intorno ad esso, in piedi o seduti. La posizione in piedi rende il gioco più vivace.

Il gioco può essere giocato da sei giocatori singoli. Se il gruppo è più numeroso, può formare fino a sei squadre.

Il coordinatore spiega il gioco, in particolare i sacchi e le *Pintaderas*.

Il capogioco distribuisce le carte ai giocatori, dando a ciascuno di loro (o a ciascuna squadra) un numero uguale di carte. (Per i dettagli si vedano le istruzioni).

Il primo giocatore gira la Ruota della Fortuna (sulla tavoletta)⁶, risolve la domanda sulla parola canaria che gli viene presentata e, se ha successo, può scegliere una carta. Legge la domanda ad alta voce perché tutti la sentano, oppure la legge il capogioco. Le persone presenti nella stanza devono rimanere in silenzio per non svelare il gioco (se per caso conoscono la risposta). Il giocatore di turno cerca di indovinare la risposta giusta. Se non la conosce, può provare a trovare una risposta utilizzando il proprio smartphone o un altro dispositivo online. Il tempo a disposizione è limitato dalla clessidra che il capogioco gira. Quando viene letta la domanda.

Quando il giocatore dà la risposta corretta, può stampare un distintivo sulla sua borsa di stoffa. L'obiettivo è ottenere sei diversi timbri sulla borsa, rispondendo correttamente a sei domande.

Quando una domanda è stata risolta correttamente, il game master può fornire ulteriori spiegazioni (c'è una chiave di risposta per aiutarlo in questo). Inoltre, secondo la nostra esperienza, le domande e le risposte spesso stimolano una vivace discussione sull'argomento nei gruppi.

Esempi di domande

Tutte le domande sono contenute nel materiale da scaricare, sia come file di testo che come schede quiz dal design accattivante.

⁶ Per l'utilizzo della Ruota della fortuna, consultare le istruzioni aggiuntive contenute nel pacchetto di download.



Ecco alcuni esempi:

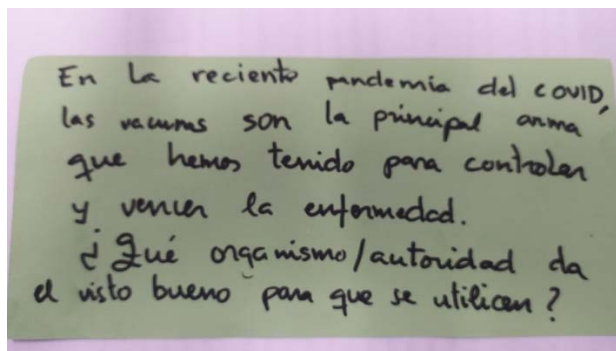
- Nella recente pandemia di COVID-19, le vaccinazioni sono diventate il modo principale per controllare e combattere la malattia. Sapete quale ente/istituzione ha approvato l'uso di questi vaccini?
- Siete un immigrato appena arrivato in questo Paese (Spagna). Sta preparando i documenti per ottenere l'asilo politico. Ma da due giorni avete tosse, febbre, malessere e altri sintomi. Quale ente/istituzione può dirvi se avete diritto all'assistenza medica?
- È necessario richiedere un'autorizzazione preventiva alle autorità prima di recarsi all'estero per ricevere cure mediche?
- Viaggio con la mia famiglia in un altro Stato membro dell'UE. Se uno di noi ha bisogno di cure mediche d'emergenza. Quale documento devo presentare?

Le schede quiz già pronte si presentano così:

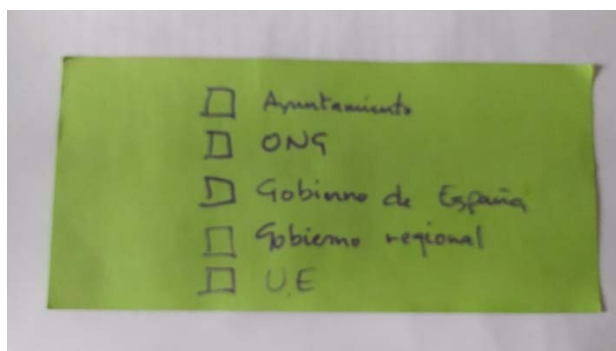


Tuttavia, durante lo sviluppo del gioco, abbiamo utilizzato semplici carte scritte a mano che avevano questo aspetto:





En la reciente pandemia del COVID,
las vacunas son la principal arma
que hemos tenido para controlar
y vencer la enfermedad.
¿Qué organismo/autoridad da
el visto bueno para que se utilicen?



Ayuntamiento
 ONS
 Gobierno de España
 Gobierno regional
 UE

Tutti possono creare facilmente carte di questo tipo, a patto che si abbiano le conoscenze necessarie per ottenere i fatti giusti o che si facciano le dovute ricerche. In questo modo si hanno a disposizione infinite opzioni per ampliare il gioco.

Sul retro è riportata una serie di risposte a scelta multipla, una delle quali è quella corretta. Il numero di risposte può variare. Un numero maggiore di risposte rende il gioco più difficile.

Altri suggerimenti per giocare

- **In squadra o in singolo:** Bags for Life è un ottimo gioco di squadra, ma può essere giocato anche individualmente.
- **Dimensione del gruppo:** Se il gruppo è numeroso, consigliamo di dividerlo in sei squadre.
- **Tempo:** se si gioca con squadre più numerose, potrebbe essere necessario del tempo in più per rispondere alle domande. In queste condizioni, aspettate 10-20 secondi in più prima di girare il cronometro.
- **Giocare a livello inferiore:** Inizialmente avevamo previsto di creare due serie complete di carte con diversi livelli di difficoltà. Tuttavia, quando abbiamo iniziato a sperimentare le domande con i nostri studenti, ci siamo resi conto che non era davvero necessario. L'idea del gioco, creato in un contesto di «linguaggio facile» e rivolto a persone con scarse conoscenze dell'Europa (alcune con difficoltà di alfabetizzazione), era che potessero usare qualsiasi stru-

mento per trovare la risposta alle domande, cercando su Google con il cellulare, il tablet o il computer, o chiedendo a qualcun altro, con l'unica pressione del tempo assegnato. Crediamo fermamente che la flessibilità debba essere presente per tutto il tempo del gioco. Pertanto, adattarsi al gruppo di persone che abbiamo di fronte è fondamentale. Detto questo, è anche vero che la nostra scelta di domande per gli studenti lenti sarebbe la numero **1, 6, 7, 8, 11, 13, 14, 20 e 27. Le altre sembrano più difficili da risolvere.** Le altre sembrano più difficili da rispondere e le squadre impiegherebbero più tempo per trovare la risposta corretta. Non dimenticate che il gioco può essere svolto individualmente o in gruppo. È il maestro del gioco (insegnante, assistente sociale, monitore, ecc.) a decidere il numero di giocatori che può avere al momento del gioco.

- **Distribuzione delle carte:** Il gioco può essere organizzato in vari modi. Ad esempio, le carte possono essere distribuite ai giocatori in anticipo, oppure i giocatori possono pescare carte a caso da una pila, e così via. Questo è a discrezione del maestro di gioco (insegnante). Ancora una volta, è il numero di giocatori, la loro presunta cultura o il loro presunto background di gioco che può rendere più comoda o più facile la distribuzione delle carte.
- **Timbratura delle borse:** Per quanto riguarda il timbro sulle borse dei giocatori, per incoraggiarli e motivarli e far proseguire il gioco, riteniamo sia meglio farlo alla fine della partita. Il numero di timbri dovrebbe essere correlato al numero di risposte corrette. Nel caso in cui non ci sia una risposta corretta, suggeriamo di timbrare almeno una *Pintadera* o qualsiasi altro simbolo in modo che il giocatore finisca per sorridere. Come abbiamo detto nelle istruzioni: nessuno perde, tutti vincono. Giocando gli studenti acquisiscono conoscenze sull'Europa che prima non avevano.



Borse Blanco



BAGS
FOR
LIFE

Utilizziamo semplici borse della spesa in cotone (non decorate) per stamparci sopra le nostre *Pintaderas*, come parte del gioco.



Abbiamo utilizzato anche borse brandizzate con il logo del progetto HYS.





Retro timbrato con pintaderas, che mostrano i progressi di un giocatore.

Costi

- I francobolli costano circa 10 euro al pezzo se li acquistate
- Le borse di tela possono essere disponibili per circa 2 euro al pezzo, a seconda della qualità.
- Tamponi d'inchiostro: forse li avete già in ufficio.
- Tablet: utilizzare un computer già in vostro possesso
- Stampare le schede dei quiz: farlo con la stampante dell'ufficio

Autori

Chi l'ha sviluppato?

CEPA San Cristóbal

San Cristóbal de la Laguna, Tenerife, Spagna

L'idea di questo gioco è stata sviluppata dall'équipe del CEPA frequentando un gruppo di immigrati dal Senegal e dal Mali in un programma di immersione linguistica e sociale (Clara e Manuel).

In seguito, l'idea è stata adattata in modo da poter essere utilizzata in altri gruppi di laurea di base frequentati da Jorge e Saray.

Persona di contatto

Manuel Ortiz Cruz

manuel.baudolino@gmail.com

Jorge Melian Garcia

jorge.meliangarcia@gmail.com



Devo restare o andare?

Escape room sul futuro dell'UE, con l'ennesimo scenario d'uscita



Sintesi

Il dibattito sulla Brexit nel Regno Unito dal 2016 ha reso evidente che molti cittadini dell'UE sono poco informati su cosa sia l'UE, su cosa faccia e su come vengano prese le decisioni al suo interno. La sfiducia nell'idea di cooperazione internazionale e il ricorso a dottrine nazionaliste stanno crescendo in molti dei 28 Stati membri dell'UE e il populismo è diventato un problema ovunque. Nel nostro progetto Have Your Say (Dite la vostra), stiamo affrontando questi problemi sviluppando forme innovative di attività educative per adulti poco qualificati, per aiutarli a ripensare i loro atteggiamenti verso l'UE in un processo di riflessione, discorso e pensiero basato sui fatti, in un modo attivo, comunicativo, potenzialmente gioioso e stimolante.

Partendo dalla concezione del progetto di unire gli attuali sforzi per uscire dall'Unione Europea e il metodo più commerciale *Escape Room*, abbiamo sviluppato una *Escape Room* da rendere disponibile e utilizzare pubblicamente.

In che modo rende l'UE più tangibile?

Il format delle *Escape Room* sta vivendo il suo periodo di massimo splendore in Germania e non se ne vede ancora la fine. Mentre alcune *Escape Room*, in linea con il nome, si limitano a fuggire da una stanza, altre le usano come occasione didattica per affrontare argomenti in modo giocoso. Quest'ultimo aspetto è vero anche in questo caso. Attraverso il design della stanza e gli enigmi da risolvere per risolvere



re la situazione, il tema dell'Unione Europea viene affrontato in modo giocoso. Questo gioco è esplicitamente incentrato su ciò che è a favore e contro l'appartenenza di uno Stato all'UE, nonché sul proprio legame con questo tema.

In tempi di crescente disincanto nei confronti della politica, quando molte persone percepiscono la politica come un argomento fastidioso di cui non vogliono occuparsi nel tempo libero, questo formato può aprire delle porte. Permette di accedere ad argomenti complessi o impopolari grazie al suo carattere ludico. In questo caso, è importante che i partecipanti non abbiano la sensazione di imparare qualcosa, ma che questo processo avvenga in modo inconsapevole e del tutto incidentale.

La storia

È stato relativamente presto chiaro che volevamo sviluppare una Escape Room. Ma poiché una normale Escape Room è adatta, di solito, solo a 3-8 persone, abbiamo deciso di creare un gioco con diverse stanze interdipendenti in parallelo, per poter ospitare gruppi più numerosi.

Dopo una lunga fase di visione e preparazione, ci siamo concentrati su due sale e le abbiamo costruite in modo tale che fino a 8 partecipanti potessero utilizzare ciascuna sala in modo rilassato.

È presente una descrizione dettagliata che consente di ricreare le stanze da soli. La documentazione è preparata in modo tale da poter essere utilizzata anche da terzi. Ma sappiate che ci vuole molta preparazione e denaro per procurarsi il materiale e allestire le stanze.

Dopo una fase di prove interne, abbiamo affrontato diverse fasi di sperimentazione con i membri del gruppo target, riadattando ogni volta il gioco. Anche lo scambio con i partner di HYS ci ha aiutato a migliorare ulteriormente le nostre stanze.

Infine, sono stati organizzati diversi eventi moltiplicatori per introdurre il metodo ai colleghi dell'educazione degli adulti e del lavoro con i giovani.

La documentazione del nostro gioco è disponibile sul sito web di Have Your Say.

L'innovazione

Una Escape Room è un metodo nuovo e ludico. Non esisteva ancora una Escape Room educativa sul tema dei piani di uscita dall'UE. La stanza può essere utilizzata per ap-



profondire anche altri temi dell'UE. Può essere utilizzata come rompiggiaccio, in quanto apre il tema dell'UE a un gruppo target che ha poca consapevolezza dell'UE nella vita quotidiana.

Gruppo target

La nostra Escape Room non si rivolge a una fascia d'età definita. Sia gli enigmi che gli altri compiti possono essere adattati a giocatori di qualsiasi età, ad esempio dalla tarda infanzia. Ciò significa che la Escape Room può essere giocata da gruppi omogenei a partire dai 12 anni, ma anche da gruppi con una struttura di età eterogenea. In quest'ultimo caso, occorre sottolineare la considerazione e il rispetto reciproci, in modo che soprattutto i giocatori più giovani possano fare la loro parte e contribuire così al successo del gruppo.

I compiti e gli enigmi della Escape Room sono progettati in modo tale da richiedere diverse abilità, il che dovrebbe promuovere un clima inclusivo all'interno dei gruppi.

L'apprendimento e l'insegnamento

Mentre alcune escape room, in linea con il nome, si limitano a fuggire da una stanza, altre sono costruite come un'opportunità didattica per affrontare in modo giocoso argomenti importanti. Nel nostro caso, si tratta della seconda ipotesi. Il tema dell'Unione Europea viene affrontato in modo divertente attraverso il design della stanza e gli enigmi da risolvere per chiarire la situazione. È molto esplicito quali elementi dell'esperienza sono favorevoli e quali contrari alla premessa degli Stati che appartengono all'UE, così come il proprio rapporto con questo tema. In un periodo di crescente disincanto nei confronti della politica, in cui molte persone percepiscono la politica come un argomento fastidioso di cui non vogliono assolutamente occuparsi nel tempo libero, questo format può aprire delle porte. Grazie al suo aspetto fondamentale di intrattenimento, permette di accedere ad argomenti complessi o impopolari.

È importante che i partecipanti non abbiano la sensazione di stare effettivamente *imparando* qualcosa. Il processo di apprendimento avviene piuttosto in modo inconsapevole e accidentale.

Il follow-up con i partecipanti offre loro l'opportunità di riflettere e di perfezionare le domande aperte.

Inoltre, questo gioco è un lavoro di gruppo in cui ogni indivi-



duo utilizza le proprie capacità. In questo modo, ogni individuo può sperimentarsi come auto-efficace e può ricevere apprezzamento dal gruppo.

Il titolo «Unire o dividere» è centrale per questo formato sotto due aspetti e non si riferisce solo alla cooperazione degli Stati nel quadro dell'UE. Piuttosto, afferma anche che i giocatori solitari non avranno successo in questo gioco. Una buona comunicazione tra di loro e la volontà di cooperare sono garanzie per un'esperienza di Escape Room di successo, quindi non ci si concentra solo sull'educazione tematica, ma anche sulle abilità sociali e di cooperazione.

Tutto questo può essere portato a conoscenza nella successiva fase di riflessione di gruppo.

La storia

La storia che c'è dietro: cosa sentono i giocatori davanti a loro

La seguente storia introduttiva viene narrata (in modo drammatico) al gruppo dal game master.

L'europarlamentare non di partito Sofia Novak (nome statisticamente comune nell'UE, che non permette di trarre conclusioni chiare sulla sua nazionalità) parteciperà oggi a una riunione sulla possibile uscita della Germania dall'UE. Nelle ultime settimane ha raccolto tutte le informazioni rilevanti e ha preparato due domande. In una si chiede l'uscita della Germania dall'UE, nell'altra lo scioglimento dell'organismo che dovrebbe occuparsi di un'eventuale uscita.

A causa della natura volatile dell'argomento e della sua affinità con gli enigmi, le domande sono ben nascoste e in alcuni casi anche criptate. Poiché non sarà in ufficio prima di questo appuntamento e non vuole portare con sé questi importanti documenti, ha chiesto alla sua stagista di portarglieli poco prima dell'appuntamento. Ha dato loro la combinazione di numeri per aprire la cassaforte contenente i documenti, ma l'hanno dimenticata.

Imbarazzata dal fatto di non riuscire a ricordare nemmeno quattro numeri, la stagista non può chiamare il suo responsabile e chiedere la combinazione di numeri. Ma sa che il suo capo prende sempre provvedimenti per ogni evenienza e non lascia nulla al caso. Pertanto, gli indizi per il codice numerico devono essere nascosti in ufficio. Ma la stagista, sconvolta, non riesce a pensare



con chiarezza. Avendo urgentemente bisogno di aiuto, e con soli 60 minuti a disposizione prima che i documenti vengano portati al rappresentante, la stagista coinvolge un gruppo di colleghi per aiutarli a scoprire la combinazione. Se il caveau può essere aperto, il gruppo potrebbe influenzare il risultato semplicemente presentando una mozione al deputato Novak, ma questo dipende esclusivamente dal gruppo.

L'esperienza dimostra che la maggior parte dei gruppi è talmente concentrata sul puzzle del momento che non nota questo suggerimento o non vi presta attenzione.

www.haveyoursay-erasmus.eu

Percorso di gioco

La signora Novak è una grande appassionata di enigmistica e ha nascosto vari indizi nell'ufficio suo e della segretaria per trovare la combinazione di numeri necessaria ad aprire la cassaforte. A questo proposito, la cosa più sensata è che si formino due gruppi: uno cerca gli indizi nell'ufficio della signora Novak e l'altro nell'ufficio adiacente.

Nel corso di 60 minuti, i due gruppi devono trovare una chiave che può essere utilizzata per aprire le serrature delle scrivanie di ogni ufficio, in cui la cassaforte è chiusa per maggiore sicurezza.

Inoltre, ogni gruppo deve determinare due cifre per la cassaforte.

Dopo la separazione iniziale dei gruppi, verso la fine è necessario che i gruppi si riuniscano di nuovo. La risoluzione che determina la combinazione della cassaforte è l'obiettivo principale del gruppo nel corso della Escape Room.

In definitiva, però, la Escape Room fornisce informazioni rilevanti e attuali sull'UE in generale e sulle potenziali conseguenze di una «Dexit» (uscita dalla Germania).

Il gioco può avere due esiti: o la cassaforte viene aperta o non viene aperta. Se i partecipanti avranno successo, verrà fatto notare loro che hanno la possibilità di far sparire una delle bozze di candidatura. In questo caso, sarebbe molto interessante vedere quale delle candidature (Remain in the EU o Leave) sceglierebbero di far sparire.

Se la cassaforte viene lasciata aperta, ai partecipanti può essere comunque presentato l'ultimatum su quale applica-



zione schierarsi, semplicemente con informazioni aggiuntive fornite loro in merito a ciascuna decisione.

La camera

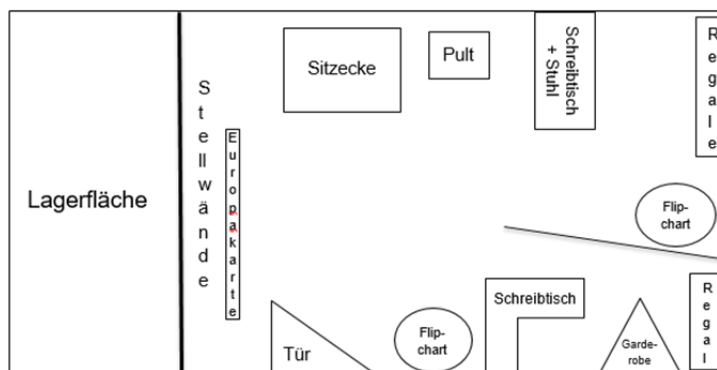
L'ambiente previsto è un ufficio il più possibile autentico. Oltre ai consueti utensili da ufficio, come scaffali, cartelline, portapenne ecc., le aree comprendono anche mobili più grandi, come scrivanie, sedie da scrivania, computer, scaffali, un'area per sedersi ecc.

L'allestimento dell'ufficio dipende sempre dal budget, dalle circostanze e dagli oggetti già disponibili. Tuttavia, abbiamo compilato un elenco di possibili utensili che possono servire come fonte di idee (vedere il libretto separato con le istruzioni). Trattandosi dell'ufficio di un parlamentare europeo, la decorazione deve essere scelta di conseguenza.

Per motivi di autenticità e per dare al gruppo uno spazio sufficiente, la stanza non deve essere troppo piccola. Qui di seguito (figure 1 e 2) è riportata la struttura per due gruppi, ciascuno composto da sei persone, per un totale di 12 persone.

Lo spazio è diviso in due aree da pareti divisorie. Ogni area occupa circa un terzo dello spazio. La terza area è necessaria per due motivi: a) come area di stoccaggio degli oggetti di gioco quando non vengono utilizzati e, in secondo luogo, come luogo per il game master, in modo che possa sentire facilmente ciò che il gruppo sta facendo e intervenire se necessario.

Come mostrato nella Figura 2, ci sono tre aree di gioco in totale, anche se la versione attuale di questa escape room prevede due gruppi. Questo per dare più spazio ai gruppi. La stanza mostrata nelle Figure 1 e 2 è di circa sei metri per sette, cioè 42 metri quadrati – una tipica aula scolastica. Lo spazio è sufficiente per il gruppo previsto di 10-12 persone.



	<p>Per un elenco dettagliato degli oggetti di scena, consultare le istruzioni di gioco separate, disponibili sul sito web di Dite la vostra.⁷</p>
Contattare e motivare i partecipanti	<p>Trovare partecipanti per una Escape Room non è stato difficile per noi. Abbiamo presentato questo progetto ai nostri partner della rete (agenzie di volontariato, scuole, BBS) e così abbiamo ottenuto dei partecipanti. Questa è una pratica che siamo abituati a seguire anche per i nostri incontri con i giovani.</p>
Effetti attesi sui discenti	<p>Ci aspettiamo che gli studenti sviluppino una migliore comprensione dell'UE sotto vari aspetti. Inoltre, ci aspettiamo che sviluppino alcuni atteggiamenti positivi (se non li hanno ancora) attraverso un'esperienza di gioco gioiosa in un gruppo.</p>
Osservazioni dai test	<p>I partecipanti si sostengono a vicenda. Il gioco è adatto anche a gruppi più numerosi. Si raccomanda di avere a disposizione diverse serie di domande per gruppi con conoscenze e abilità cognitive preesistenti migliori e peggiori.</p>
Test	<p>La Escape Room «Should I stay or should I go» è stata testata per tre giorni all'inizio del 2022, con un totale di 48 partecipanti: 09.02.22, 9:00-16:30, 9 partecipanti 14.06.22, 9:00-16:30; 18 partecipanti 16.06.22, 9.00-16.30, 23 partecipanti Tempo impiegato per i test: La durata prevista del gioco è di un'ora. Successivamente abbiamo offerto una fase di riflessione, la cui durata dipendeva dal tipo di gruppo e dal suo altro programma. In questi circoli di riflessione e discussione è stato approfondito il tema del futuro dell'Europa.</p>
Difficoltà	<p>Dopo la prima prova, è apparso chiaro che le varie cache dovevano essere rese più europee, cioè più legate all'UE. Non è una difficoltà, ma una sfida per il game master: durante il gioco il game master deve fare in modo, attraverso interventi appropriati, che il gruppo raggiunga l'obiettivo in tempo, per vivere un'esperienza positiva. (Le Escape Room commerciali, al contrario, consentono anche di non risolvere</p>

⁷ www.haveyoursay-erasmus.eu



Vantaggi speciali

il compito e quindi di far fallire il gruppo).

Una Escape Room è un metodo molto adatto per conquistare i giovani al tema dell'Europa.

Ciò comporta ovviamente il costo di una lunga preparazione per fornire gli oggetti di scena e per familiarizzare con la meccanica del gioco. Ma una volta installato e imparato, il gioco può essere utilizzato molto facilmente per molti gruppi.

Seguito

La Escape Room è stata utilizzata, sin dalla sua installazione, presso l'Europahaus Aurich per seminari internazionali e per attività in strutture regionali come la *Fachstelle Frühpädagogik in Europa e Europe Direct*.

Abbiamo abilitato i nostri collaboratori (pedagogisti) all'uso del gioco. Il gioco viene offerto anche al pubblico attraverso il sito web del progetto «Dite la vostra».

Consigli pratici

Suggerimenti

Per i dettagli su attrezzature, spazio e allestimento, scaricare la brochure di istruzioni separata dal sito web di Have Your Say.

Ecco solo alcune note di particolare interesse:

Arredamento e utensili

Il layout di un ufficio dovrebbe essere realizzato nel modo più autentico possibile. Non è tuttavia necessario specificare esattamente l'aspetto che dovrebbe avere. Tuttavia, ci sono dei mobili di base che dovrebbero essere disponibili, vedi tabella seguente.

Alcuni oggetti sono importanti per il gioco. Altri sono utilizzati principalmente per creare un'atmosfera autentica.

Attrezzatura di base

Zona A : Mobili che creano un'area per sedersi

Zona B: Scrivania, sedia da scrivania, lampada da scrivania, computer, tastiera, mouse e stampante; scaffali; strumenti di scrittura (penna e penne), utensili da ufficio (perforatrice, cucitrice), graffette, cartelline e fascicoli.

Zona C: scrivania, sedia da scrivania, lampada da scrivania, computer, tastiera, mouse e stampante, scaffali, strumenti di scrittura (penna e carta), libri generalmente incentrati



sull'Europa e sulla politica, graffette, cartelline e cartelle.

Oggetti di scena indispensabili per il gioco:

Zona A

- una scrivania, un leggio, un podio o un mobile simile che può essere bloccato da due serrature
- una cassaforte con serratura a combinazione numerica (si allegano due documenti, uno a favore e uno contro «Dexit»)
- Mappa dell'Europa Favorevoli e contrari alle decisioni sulla «Dexit
- Scatola per magneti con quattro magneti

Zona B

- Lavagna a fogli mobili
- Spirale di parole
- Lucchetto, 5 cifre
- 3 scatole che possono essere chiuse con un lucchetto
- Lucchetto con chiave
- Due giornali identici
- Cartella, 6 cifre
- Lucchetto, 4 cifre
- Immagine con un orario
- Cassa con serratura a combinazione numerica, a 3 cifre
- Grafico contenente informazioni varie sugli Stati membri dell'UE
- Lettera falsa» relativa a un viaggio di un delegato
- Blocco direzionale
- Cartella con un foro adatto per appendere un lucchetto
- Puzzle di logica, blu
- Libro falso con serratura a combinazione numerica, 3 cifre
- Lucchetto, 3 cifre
- Una mappa dell'Europa che presenta il Volga come il fiume più lungo d'Europa.
- Carte delle domande: 1.Che ora è dove l'orso polare sta sudando? 2.Quanti sono gli Stati non membri dell'UE che utilizzano l'euro come moneta? 3.Qual è il fiume più lungo d'Europa? (Suggerimento: dovete raddoppiare il valore delle lettere).
- Magnete su nastro

Zona C



- Tubo aperto da un'estremità e chiuso dall'altra
- Giacca o borsa, qualcosa che possa essere appeso all'attaccapanni
- Appendiabiti
- Libro falso, con una chiave per aprirlo
- Cartella con informazioni sui paesi dell'UE e scheda informativa «Prendi il clima come modello».
- Un'immagine con le bandiere di diversi paesi che scrivono la parola «CLIMA».
- Computer portatile con password a 7 cifre contenente un documento Word in cui si afferma che «la terza cifra per la cassaforte è 3».
- Lettera codificata con apparato di decodifica
- Cartella, 6 cifre
- Mousepad
- Cassetta delle lettere
- Quiz UE con 5 domande
- 3 scatole che possono essere chiuse con un lucchetto
- Lucchetto, «Fake Mail» a 5 cifre per una vacanza estiva
- Blocco direzionale
- Lucchetto con puzzle Key-Logic, nero
- Cassa
- Puzzle
- Penna UV con luce UV
- Lucchetto, 4 cifre
- Carta delle domande: 1. Quale membro fondatore dell'UE ha il minor numero di europarlamentari attuali, e quanti sono?
- Indizio che dice: «La risposta è la quarta cifra della combinazione».

Accessori opzionali/utensili

- Brocca e bicchieri per l'acqua
- Ciotola contenente dolci o frutta
- Bandiere della tabella
- Tappetini da scrivania
- Portariviste
- Porta schedario
- Cornice con foto/poster
- Calendario della tabella
- Carta straccia



È consigliabile plastificare tutti i puzzle, le immagini, i grafici ecc. per garantirne la durata. L'esperienza insegna che i partecipanti, sotto pressione, possono maneggiare gli oggetti in modo approssimativo. La plastificazione permette di non dover ristampare i materiali così rapidamente.

Nota

Per realizzare l'Escape Room, è necessario conoscere l'Unione Europea e il metodo dell'Escape Room.

Autori

Chi l'ha sviluppato?

Europahaus Aurich – EHA
Von-Jhering-Str. 33
D-26603 Aurich, Germania

L'Europahaus Aurich è una struttura per l'educazione degli adulti e l'educazione civica situata ad Aurich, la città principale della regione della Frisia orientale, proprio di fronte al confine con i Paesi Bassi. Dispone di una struttura alberghiera in grado di accogliere fino a 80 ospiti e offre eventi di formazione (tipicamente seminari e workshop di una settimana) sia per gli abitanti della regione che per gli ospiti internazionali, tra cui i giovani e i giovani adulti.

Persona di contatto

Heike Pilk
pilk@europahaus-aurich.de
Jenna Hartmann
hartmann@europahaus-aurich.de



Sfuggire alla Brexit

Una macchina del tempo che ci riporta al giorno prima del referendum sulla Brexit nel Regno Unito



Sintesi

I nostri partner nel Regno Unito hanno creato una escape room virtuale che induce i giocatori a ripensare alle argomentazioni pro e contro l'UE che un paio di anni fa avevano suscitato tante emozioni nel loro Paese. Il gioco può essere svolto come attività di autoapprendimento o a squadre, in classe o con i partecipanti collegati in videoconferenza.

Sfondo

Il Regno Unito è diventato uno Stato membro dell'Unione Europea a seguito di precedenti dibattiti alla Camera dei Comuni, e il pieno effetto di questa adesione all'UE è avvenuto il 1° gennaio 1973.

Il 31 gennaio 2020, cioè 17.196 giorni dopo, il Regno Unito, attraverso un discorso politico, ha preso una decisione senza precedenti che avrebbe cambiato il corso delle relazioni internazionali, del commercio e dei viaggi. Il voto sulla Brexit, abbreviazione delle parole «Britain» (Gran Bretagna) e «Exit» (uscita), ha avuto luogo il 23 giugno 2016 e la decisione di lasciare l'Unione Europea come istituzione è stata presa a maggioranza il 31 gennaio 2020.

Una decisione che si sarebbe rivelata molto controversa nonostante il referendum svoltosi. Un'incertezza che si è



manifestata in un elettore su cinque che si è pentito della decisione⁸ e che, nonostante non rifletta le opinioni di tutti gli elettori, evidenzia la gravità della disinformazione prodotta durante la campagna per la Brexit.

Pertanto, il WLEC, come partner unico all'interno del progetto Have Your Say, essendo l'unico partner che non fa parte dell'UE, per tutta la durata del progetto si è concentrato sulla promozione di informazioni concrete sull'UE.

La domanda rimane: «E se avessimo avuto tutti i fatti prima della Brexit?». E «E se sapessimo quello che sappiamo ora?» – L'opinione pubblica britannica voterebbe Brexit?

Questa escape room virtuale cerca di venire a capo di questo scenario.

In che modo rende l'UE più tangibile?

A causa dell'incertezza che si è manifestata durante e come risultato della campagna per la Brexit, una critica schiacciante e primaria verso i «leavers», cioè gli individui che desideravano lasciare l'UE, il WLEC ha progettato un'esperienza virtuale retrospettiva di viaggio nel tempo in cui i partecipanti avrebbero avuto l'opportunità di votare «leave» o «remain» rispetto alla Brexit.

Il discente sperimenterà un percorso di acquisizione di informazioni e conoscenze relative all'argomento e utilizzerà tali informazioni oggettive per trarre una conclusione finale sull'opportunità di votare per la Brexit.

Il concetto di senso di poi è ovviamente un fattore importante per quanto riguarda l'esperienza di apprendimento virtuale, in cui gli studenti che partecipano non provengono necessariamente da una posizione imparziale o neutrale. Pertanto, l'escape room enfatizza le informazioni fattuali piuttosto che quelle intrecciate con le opinioni.

La storia

Inizialmente abbiamo progettato di creare una escape room fisica in cui i partecipanti avrebbero dovuto esplorare la stanza e tentare di completare i compiti, utilizzando tecniche di apprendimento visive, uditive, di lettura e scrittura e cinestetiche.

Sfortunatamente, a seguito della Covid-19, questo piano non è apparso più fattibile, a causa della serie di chiusure nel

⁸ <https://yougov.co.uk/topics/politics/articles-reports/2022/11/17/one-five-who-voted-brexit-now-think-it-was-wrong-d>



Regno Unito. Pertanto, per garantire la progressione del progetto HYS, il WLEC ha iniziato a sviluppare una escape room virtuale che avrebbe dato agli studenti l'opportunità di partecipare indipendentemente dalle misure di chiusura.

L'uso dell'apprendimento virtuale prima di Covid-19 non era utilizzato in modo predominante dalle istituzioni accademiche se non nei programmi universitari o nei corsi post-laurea; tuttavia, si è verificato uno spostamento verso l'uso di risorse online.

Un ulteriore cambiamento rispetto ai piani iniziali riguardava il contenuto della escape room virtuale. L'idea principale era quella di creare un ambiente per conoscere l'Unione Europea.

Tuttavia, a seguito dell'entrata in vigore della Brexit, il WLEC ha spostato l'attenzione da una escape room a tema UE a una che estende l'argomento alle istituzioni e alle leggi del Regno Unito, fornendo ai discenti informazioni forse più rilevanti per il Regno Unito.

L'innovazione

La scelta di creare una escape room accessibile virtualmente si è dimostrata vincente nel garantire un maggior numero di partecipanti all'esperienza di apprendimento. La libertà e la flessibilità fornite da un'esperienza di apprendimento online hanno fatto sì che un maggior numero di partecipanti abbia completato l'escape room virtuale, riducendo i costi solitamente accumulati con un'escape room fisica.

I vantaggi dell'approccio online sono, ad esempio, il risparmio di costi e di tempo, la risoluzione del problema del luogo, la tranquillità dell'ambiente di apprendimento, i vantaggi per l'equilibrio tra lavoro e vita privata e la possibilità di utilizzarlo anche in situazioni di chiusura.

Un altro elemento di innovazione è che il tema dell'UE e della Brexit è ora disponibile come gioco online con particolare riguardo agli utenti del Regno Unito.

Gruppo target

Inizialmente, il nostro gruppo target per la escape room virtuale Escape Brexit era costituito da persone con un livello di istruzione formale molto basso, ad esempio con un diploma di maturità mancante. Tuttavia, nel corso dello sviluppo del gioco abbiamo esteso il target a persone con un livello di istruzione generalmente definito basso, indipendentemente dall'età.



Partecipanti

In pratica, il gruppo di utenti principale durante i test era costituito da studenti che non avevano ancora completato gli studi di base, ma che di fatto erano cittadini britannici.

Abbiamo incluso anche persone che avevano completato studi di base, ma che non avevano studiato argomenti relativi al tema del progetto, in particolare l'Unione Europea.

L'apprendimento e l'insegnamento

Per quanto riguarda il metodo di insegnamento, l'approccio delle metodologie adottate si è basato sull'apprendimento metacognitivo, cioè sul fornire agli studenti le competenze e le conoscenze necessarie che possono poi utilizzare durante il processo di apprendimento.

La natura di una escape room cerca di promuovere una serie di abilità interpersonali diverse, in particolare il lavoro di squadra, poiché in genere per completare con successo i compiti i partecipanti devono lavorare insieme e utilizzare le loro diverse abilità e competenze per risolvere i problemi che devono affrontare.

La differenza nell'esperienza di escape room virtuale offerta da questo progetto pilota è che gli studenti possono lavorare sia in gruppo che in modo indipendente.

Non è richiesta una conoscenza preliminare dell'Unione Europea e/o del sistema giuridico britannico.

L'escape room *Escape Brexit* si concentra sull'approfondimento delle conoscenze degli studenti sui temi sopra citati, attraverso la lettura di brani, la visione di brevi video e l'avanzamento nell'escape room completando compiti, rispondendo a domande e risolvendo enigmi creati per sfidare gli studenti.

Le materie dell'Unione Europea e del sistema giuridico pubblico britannico sono quelle generalmente studiate a livello universitario nel Regno Unito. Pertanto, un fattore importante considerato a tutti i livelli dell'implementazione del progetto, dalla pianificazione, alla progettazione e infine all'implementazione, è stato: «Come mantenere i discenti impegnati e sviluppare un interesse iniziale per i suddetti argomenti». Ciò riguardava sia il contenuto della stanza virtuale di fuga sia la realizzazione del progetto, ossia il modo in cui l'istruttore avrebbe condotto i discenti attraverso un viaggio di apprendimento interattivo e coinvolgente, ma anche stimolante.

Agli istruttori è stato consigliato di adottare e implementare



uno stile e una metodologia specifici durante le sessioni. Sebbene tutti i partecipanti abbiano completato l'escape room virtuale, l'utilità e il beneficio complessivo dell'impegno dell'istruttore si è avuto durante la fase di discussione, cioè dopo il completamento del gioco stesso, che è stato progettato per far riflettere i partecipanti sui seguenti scenari/domande:

- Siete rimasti sorpresi da qualcosa che avete imparato oggi? Se sì, cosa avete imparato?
- La vostra decisione è cambiata dopo aver completato il compito?
- Crede che i cittadini britannici abbiano avuto tutte le stesse informazioni prima di votare sulla Brexit?
- Pensa che la loro decisione sulla Brexit sarebbe cambiata se avessero avuto queste informazioni?

Gli studenti impiegheranno in media circa 30-45 minuti per completare l'escape room insieme alla sessione di riflessione che durerà un'ora.

La maggior parte dei discenti lavorava da casa per completare l'escape room virtuale, con alcune eccezioni, evidenziando la flessibilità offerta dall'attività online. Anche la sessione di riflessione è stata condotta virtualmente, attraverso piattaforme di comunicazione online.

Strumenti didattici utilizzati

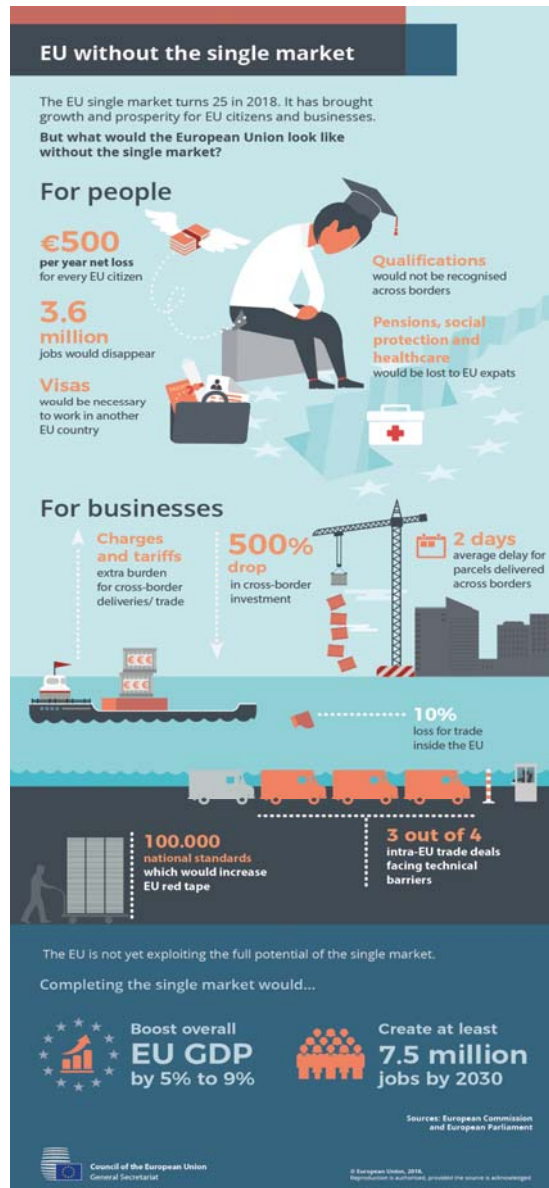
La maggior parte delle informazioni necessarie per completare l'escape room virtuale potevano essere reperite all'interno del sito, tuttavia sono stati forniti ai discenti alcuni link e risorse esterne per garantire a ciascuno un'esperienza di apprendimento olistica.

- Il libro facile sull'UE, un e-book in linguaggio accessibile, creato nell'ambito del progetto Have Your Say. Il libro fornisce informazioni sull'UE sia ampie che dettagliate, scritte in un linguaggio «facile da leggere» e accessibili a un pubblico più ampio;
- Un articolo online di facile lettura pubblicato sul sito web di Europa – https://european-union.europa.eu/easy-read_en;
- Informazioni sul referendum e sulla Brexit;
- Video sull'Unione Europea che non erano contenuti nella Escape room;
- Articoli relativi all'immigrazione nel Regno Unito;
- Articoli/Estratti relativi al diritto pubblico del Regno Unito;



e

- Un'infografica pubblicata dall'UE sugli intenti e i vantaggi del mercato unico europeo.



Infografica dell'UE sul mercato unico. Nel gioco viene utilizzata, tra l'altro, come fonte di informazioni.

Contattare e motivare i partecipanti

Il lavoro in rete con i centri per l'impiego di Londra e con i responsabili e i fornitori dell'istruzione per adulti ha permesso al facilitatore di lavorare con un gran numero di studenti.

Come evidenziato in precedenza, il tema dell'UE, dei sistemi giuridici britannici e del diritto pubblico sono argomenti generalmente studiati a livello universitario e non è stato difficile individuare o incoraggiare coloro che non erano ben preparati su tali conoscenze.



Il punto focale nell'incoraggiare i futuri studenti a impegnarsi nell'attività è stato quello di sottolineare l'importanza di prendere decisioni informate; usando l'analogia che la vita è piena di decisioni, alcune più significative di altre, e che le decisioni politiche possono avere un impatto sia a livello nazionale che internazionale, dal punto di vista economico, legale e politico.

Anche il voto sulla Brexit è stato una componente importante nell'incoraggiare i discenti a partecipare; in particolare, gran parte della popolazione era incerta e preoccupata per le conseguenze che il voto sulla Brexit avrebbe portato. L'euroscetticismo, discusso teoricamente fin dalla formazione dell'UE, è diventato realtà con la decisione del Regno Unito di lasciare l'Unione.

Effetti attesi sui discenti

In linea con gli obiettivi del progetto *Have Your Say*, alcuni degli effetti attesi o desiderati sui partecipanti sono stati:

- Una più chiara comprensione e conoscenza dell'Unione Europea dal punto di vista storico, delle sue istituzioni, delle sue funzioni e dei suoi processi;
- Creare una narrazione chiara che distingua tra informazioni concrete, da un lato, e disinformazione, dall'altro;
- Evidenziare l'importanza di un'analisi e di una valutazione indipendenti, in particolare per quanto riguarda il discorso politico;
- sfidare l'euroscetticismo; e
- Fornire ai discenti informazioni oggettive sull'UE e anche il criterio di prendere decisioni ben informate sulla base delle informazioni presenti.

Test

Il WLEC ha iniziato a sperimentare l'attività dal 1° settembre 2021 al 9 settembre 2022. Il progetto pilota si è svolto a casa dei discenti, data la flessibilità virtuale offerta all'educatore che ha utilizzato una piattaforma online per condurre le lezioni.

Nell'arco di tempo sopra indicato, circa 150 studenti hanno partecipato alle attività, con alcuni problemi legati al fatto che alcuni studenti si sono registrati più di una volta e altri non hanno registrato i loro dati prima di completare l'attività.

Il 100% di coloro che hanno partecipato all'esperienza di apprendimento ha completato l'attività con qualche differenza in termini di assistenza e supporto richiesto all'educatore



da parte dell'allievo.

I partecipanti sono stati incoraggiati a utilizzare materiali e risorse di apprendimento aggiuntivi forniti dall'educatore o acquisiti tramite internet. Per i partecipanti che hanno partecipato all'attività in gruppo, l'educatore ha condotto la sessione e ha incorporato discussioni di gruppo relative all'Unione Europea durante l'attività piuttosto che dopo il completamento, per garantire che i discenti beneficino di un'esperienza di apprendimento olistica.

Osservazioni sulla sperimentazione dell'attività con gli studenti

I partecipanti hanno generalmente fornito un feedback positivo sulla loro esperienza di apprendimento. Sebbene alcuni partecipanti abbiano espresso il desiderio di svolgere un'esperienza di apprendimento simile in un contesto di classe più tradizionale, la stragrande maggioranza dei partecipanti ha apprezzato l'esperienza virtuale online.

Molti hanno espresso la preoccupazione che molte informazioni relative all'Unione europea come istituzione non siano state rese accessibili e non siano state rese pubbliche durante la campagna per la Brexit. Altri partecipanti hanno condiviso la preoccupazione di non aver mai avuto l'opportunità di apprendere l'argomento a scuola, al college o all'università.

Gli studenti si sono dimostrati entusiasti e impegnati durante le sessioni, soprattutto quando gli educatori hanno posto domande aperte in cui gli studenti dovevano inizialmente discutere le loro opinioni e successivamente, sulla base di prove, fornire risposte e risposte oggettive, incoraggiando così una progressione nell'articolazione delle loro idee.

Durata

In generale, l'escape room è stata completata in un tempo compreso tra 30 minuti e un'ora, a seconda del livello dell'allievo e, in particolare, del fatto che l'allievo stesse lavorando in modo indipendente.

Tuttavia, nel caso in cui l'educatore sia presente e stia conducendo una lezione interattiva con discussioni di gruppo, la sessione potrebbe durare fino a due ore.

Difficoltà e problemi speciali

Come evidenziato in precedenza, le sfide principali che si sono presentate sono state il risultato della pandemia di Covid-19, in cui le misure di blocco del Regno Unito hanno impedito l'interazione faccia a faccia. Pertanto, la creazione di un'attività da utilizzare online e l'incoraggiamento dei parte-



cipanti a impegnarsi attivamente nella stessa, dato che la metodologia tradizionale di apprendimento è basata sull'apprendimento faccia a faccia.

Vantaggi speciali

Le metodologie di insegnamento comuni nel Regno Unito sono generalmente quelle classificate come AFL (Assessment for learning). Tuttavia, dato lo spostamento dell'attenzione da un tipico ambiente di classe a un ambiente di apprendimento virtuale, si potrebbe sostenere che anche i vantaggi differiscono, così come le metodologie incorporate nella sessione di apprendimento.

Dato che gli studenti hanno avuto l'opportunità di completare l'attività comodamente da casa, si sono sentiti più rilassati e hanno potuto prendersi il loro tempo per completare i compiti piuttosto che sentirsi sotto pressione.

Inoltre, il vantaggio di lavorare virtualmente e di avere accesso alle risorse online assicura che gli studenti possano utilizzare le risorse illimitate per consolidare ulteriormente la loro comprensione e le loro conoscenze su un particolare argomento.

Inoltre, gli studenti hanno beneficiato delle sessioni che hanno permesso loro di rafforzare la loro comprensione.

Seguito

Il concetto di utilizzo di una escape room virtuale in ambito educativo è stato proposto e promosso a facilitatori didattici, educatori e pedagogisti fin dal rilascio e dalla sperimentazione del modello WLEC.

Abbiamo sottolineato l'utilità di questo metodo di insegnamento, in particolare perché offre agli educatori la flessibilità di insegnare sia a singoli che a gruppi in un contesto di classe o virtualmente o con una combinazione di entrambi.

Abbiamo confermato che l'uso di questo metodo di insegnamento sarà incorporato in una scuola elementare privata di Londra durante i laboratori per i bambini della scuola, indicando che l'escape room virtuale offre la flessibilità necessaria per insegnare a un'ampia gamma di gruppi di età e di capacità di insegnamento.

Inoltre, anche un centro privato di formazione per adulti incorporerà nei suoi programmi per gli studenti simili stanze di fuga virtuali.

Consigli pratici



Gioca

Il gioco è disponibile su:

https://www.bookwidgets.com/play/V290ARAE-iQAFYtYxfAAAA/ECLNKEY/escape-brexit?teacher_id=5843228875030528

La forma più semplice di giocare consiste semplicemente nell'avviare il gioco così com'è. Vi verrà chiesto il vostro nome e un indirizzo e-mail.

Non vi verranno dati consigli particolari su come svolgere il gioco. È parte del compito esplorare il sito per scoprire da dove si può iniziare.

Per impostazioni didattiche più elaborate, in cui l'insegnante desidera monitorare i progressi di apprendimento e i punteggi dei partecipanti, si prega di rivolgersi agli autori (indirizzo e-mail in basso) e di chiedere l'accesso all'area riservata agli insegnanti.

Suggerimenti per gli insegnanti

- È bene avere a disposizione le password per le varie fasi del gioco, per aiutare i partecipanti quando si bloccano con un compito e il problema non può essere risolto aiutandoli a trovare da soli la soluzione corretta. Un elenco di password è incluso nel materiale da scaricare sul sito web di HYS.
- L'escape room virtuale può essere impostata in modo che gli studenti vi partecipino fisicamente, virtualmente o in modo ibrido. Pertanto, a seconda della dinamica dell'allestimento, i consigli che offriremmo a educatori e facilitatori sarebbero diversi. Per quanto riguarda l'escape room virtuale, l'educatore dovrebbe avere una certa conoscenza digitale e familiarità con la piattaforma Bookwidgets. Non è necessario che l'educatore sia fisicamente presente, né che partecipi all'attività, a condizione che l'escape room stabilisca i passi che il discente deve compiere per procedere nelle fasi dell'escape room. Tuttavia, l'esperienza ha dimostrato che è utile quando gli educatori possono incorporare un'opportunità per i discenti di impegnarsi in una discussione aperta rispetto ai contenuti trattati durante l'escape room, creando un senso di apprendimento attivo.

Come impostare un gioco come questo

Nel caso in cui vogliate creare voi stessi un gioco del genere, o eventualmente ricrearlo in altre lingue, dovrete avere accesso a quanto segue:



- Un computer/laptop;
- Un account *Bookwidgets*. Bookwidgets è una piattaforma internet commerciale che fornisce strumenti per la creazione e l'amministrazione di giochi.
- Accesso a Internet;
- Accesso a una piattaforma di videoconferenza come MS Teams, Google classroom, Zoom ecc. per poter tenere classi virtuali con un gruppo di studenti.

Competenze necessarie: L'individuo o il gruppo di individui responsabili della progettazione e della creazione dell'attività virtuale dovrebbero avere una certa competenza in materia di Bookwidgets, una solida base dell'argomento su cui si basa l'attività (in questo caso: l'UE e la Brexit) e infine una conoscenza di base dell'informatica.

Autori

Chi l'ha sviluppato?

Il Centro per l'uguaglianza di Londra Ovest (WLEC)
84 Uxbridge Road
Ealing, Londra, W18 8RA,
Regno Unito

Il WLEC è un'organizzazione no-profit che si occupa principalmente di fornire consulenza legale gratuita ai cittadini, con particolare attenzione ai diritti umani.

L'organizzazione opera come istituzione di base e fornisce sostegno a coloro che spesso vengono definiti vulnerabili o non in grado di cercare una rappresentanza legale. Sebbene l'organizzazione non sia generalmente descritta come un facilitatore dell'istruzione, ha radici profonde nel fornire formazione agli studenti, tirocini e opportunità di volontariato in generale.

L'organizzazione offre anche una formazione settimanale e organizza eventi incentrati su temi relativi a progetti come i crimini d'odio, l'immigrazione, l'alloggio e la discriminazione, tra gli altri. Le aree di consulenza e advocacy fornite sono sia generaliste che specialistiche.

Il WLEC lavora anche a stretto contatto con l'Università di West London, offrendo a questi studenti opportunità di formazione per quanto riguarda la pratica legale.

Persona di contatto

Joseph Karauli, responsabile di progetto presso WLEC, Londra

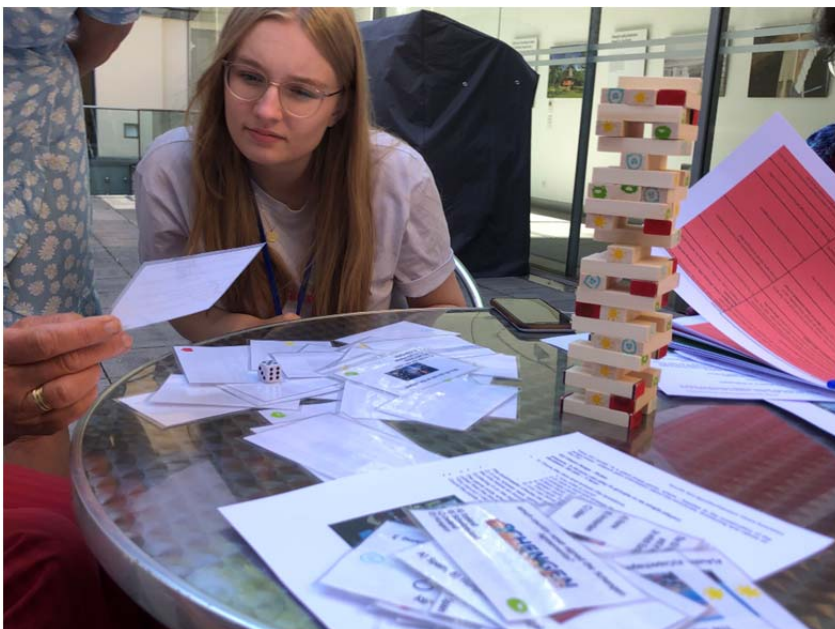


Josephkarauli@gmail.com



EU Power Tower

Costruite una torre di legno e imparate a conoscere la struttura, il funzionamento e i valori dell'UE.



Sintesi

Sia i giovani che gli adulti si sentono spesso in imbarazzo quando gli si chiede dell'UE. Ma una grande partita a Jenga – una torre di barre di legno da costruire e risistemare – è un gioco che piace a tutti. Il gioco che abbiamo sviluppato è una combinazione di una torre di blocchi di legno e di un quiz a carte, in cui l'UE è al centro delle questioni. Abbiamo testato questo gioco come un modo divertente di imparare con giovani adulti e anziani.

Sfondo

Una recente ricerca mostra che la percezione dell'Unione europea da parte della società ungherese è fondamentalmente positiva.⁹ Quasi due terzi degli ungheresi (65%) hanno un'opinione positiva dell'UE, mentre solo uno su quattro (25%) ne ha una visione negativa. Gli studi dimostrano che la comunicazione del governo, chiaramente euroscettica dal 2010, non è stata in grado di invertire la percezione estremamente positiva dell'UE in Ungheria. La risposta di gran lunga più comune (51%) è «piuttosto positiva», a indicare che l'integrazione europea è solo una minoranza tra i sostenitori nazionali dell'integrazione UE. Prevalle un atteggiamento moderatamente positivo.

⁹ Studio della Friedrich-Ebert-Stiftung, 2019
https://www.policysolutions.hu/userfiles/Policy_Solutions_15_ev_utan_EU_es_a_magyar_tarsadalom.pdf

Allo stesso tempo, sono stati espressi più di 100 pareri negativi generali o metafore negative sull'UE, rispetto a soli 66 pareri positivi generali. Le opinioni negative dipingono principalmente l'immagine di una macchina disfunzionale, vasta ed eccessivamente regolamentata, mentre le risposte positive rivelano una comunità forte, solidale e pacifica.

Inoltre, ci sono stati altri 59 riferimenti al fatto che l'Unione Europea sta «attaccando l'Ungheria», tipicamente utilizzando i pannelli della comunicazione governativa.

In termini di livello di istruzione, l'aumento dell'istruzione è direttamente proporzionale all'aumento della propensione a votare per l'adesione. Mentre poco più della metà di coloro che hanno un'istruzione di 8° grado confermerebbe l'adesione del nostro Paese, quasi tre quarti di coloro che hanno un'istruzione terziaria lo farebbero. Quindi, più alto è il livello di istruzione, più le persone vogliono rimanere cittadini dell'Unione Europea. Esiste anche una correlazione tra la percentuale di persone che si astengono dal voto.

Gli uomini (68%) sono leggermente più positivi nei confronti dell'UE rispetto alle donne (63%), ma va aggiunto che queste ultime hanno un tasso di non risposta significativamente più alto. Sebbene le opinioni positive prevalgano in tutte le fasce d'età, si nota una notevole differenza di età tra giovani e anziani. Mentre il 73% delle persone con meno di 30 anni la pensa positivamente, la percentuale di anziani che la pensa positivamente è del 73%.

La percentuale di persone positive nei gruppi di età più avanzata è compresa tra il 60 e il 65%. Il tasso più elevato tra i giovani può essere una conseguenza del fatto che questa è la fascia d'età che ha più esperienza di studio o di lavoro all'estero, o potenzialmente la più propensa a beneficiare di uno dei principali vantaggi della nostra appartenenza all'UE – la mobilità all'interno dell'Unione.

Anche la percentuale di persone meno istruite è correlata al loro livello di istruzione, in quanto una percentuale crescente di persone meno istruite preferirebbe rimanere a casa, in linea con il comportamento di voto generale della società ungherese.

In che modo rende l'UE più tangibile?

Chi gioca alla EU Power Tower inizia a riflettere sui fatti fondamentali dell'Unione Europea. I fatti in sé possono sembrare «aridi» e «noiosi», ma l'ambientazione, con un gruppo di persone sedute intorno a un tavolo che giocano con le barre di legno per



trasformare e far crescere la torre, è un'esperienza piacevole. Le persone iniziano a discutere le domande poste sulle carte e quindi a vivere un'esperienza «europea» positiva.



Più divertimento con i mattoncini più grandi. Queste sono le nostre barre di legno autocostruite. Sono attraenti sia per gli juniores che per i seniores e attirano le persone durante gli eventi pubblici.

La storia

Noi – *Nevelök Háza Edyesület* di Pécs, Ungheria – da diversi anni utilizziamo il gioco *Jenga* (costruire una torre di blocchi di legno) a scopo educativo, in particolare per discutere le questioni relative alle pari opportunità. Una versione migliorata del nostro approccio è ora il gioco *EU Power Tower*, sviluppato nell'ambito del progetto *Have Your Say*.

Il gioco *EU Power Tower* è stato sperimentato inizialmente con i giovani adulti. Poi abbiamo sentito la necessità di estenderlo al gruppo di età degli anziani, con domande adattate. Il motivo è che abbiamo riscontrato che i due gruppi di età hanno un accesso diverso alla conoscenza dell'UE: il gruppo più giovane non ha ancora familiarità con l'UE, mentre i più anziani non sono ancora riusciti a comprenderla o a familiarizzarsi sufficientemente con essa, ma hanno un'esperienza di vita più ampia.

In Ungheria, è particolarmente importante affrontare la questione del funzionamento dell'UE, poiché il governo ungherese, at-

traverso i media, fornisce molte informazioni negative e fuorvianti sull'UE, che portano a molte idee sbagliate nella mente del popolo ungherese. Questo può essere corretto solo attraverso un dialogo informale e non forzato e uno scambio di opinioni.

Il gioco *EU Power Tower* è stato sviluppato per supportare questo aspetto.

L'innovazione

Un aspetto dell'innovazione sta nel fatto che abbiamo creato un gioco di dimensioni gigantesche con cui tutti vogliono giocare quando lo vedono. In secondo luogo, abbiamo combinato il divertimento e la giocosità con le conoscenze di base e, poiché giochiamo in gruppo, nessuno si vergogna se non conosce la risposta a qualcosa.

L'insieme di domande e compiti (stampati su schede cartacee) è stato progettato per rispondere alle esigenze educative di vari gruppi di utenti. Abbiamo creato domande su quattro diversi livelli di esperienza con l'UE.

Gruppo target

Il gruppo target di *EU Power Tower* è costituito da adulti di qualsiasi età. Anche i bambini possono giocarci, anche se ovviamente l'argomento richiede almeno un certo interesse per il tema dell'educazione civica.

Test

Durante lo sviluppo e il pilotaggio di questo gioco, lo abbiamo testato su due gruppi di età diversi: studenti universitari e anziani (pensionati). Abbiamo giocato con gli studenti del campus durante i festival e con gli anziani durante le attività di club nel nostro centro sociale.

Esperienza di test

Il game master (facilitatore) deve sempre adattare il modo in cui viene condotto il gioco alle esigenze del gruppo.

Abbiamo riscontrato che i giocatori più giovani hanno bisogno che il game master (facilitatore) renda il gioco il più piacevole e stimolante possibile. I giovani dovrebbero ricevere il maggior numero di sfide possibili, in modo da rimanere impegnati.

Al contrario, gli anziani hanno bisogno di più pazienza e calma per discutere e riflettere insieme sui problemi. Devono anche essere incoraggiati a osare le risposte.

Tempo necessario

In media, una partita dura 1,5 ore, durante le quali la torre può cadere più volte e la partita viene ricominciata con gli stessi giocatori. In questo caso, i giocatori segnano dei punti e alla fine i punteggi vengono sommati e viene dichiarato il vincitore (il pun-



teggio è descritto nelle regole qui di seguito).

I materiali

È necessario:

- Un dado con le facce colorate. Oppure, se avete solo dadi normali con occhi da 1 a 6: mettete sul tavolo un foglio di carta, visibile a tutti, che abbini i numeri a sei colori; usate rosso, blu, verde, giallo, più altri due, per esempio bianco e nero.
- Gioco *Jenga* o simile: blocchi di legno a forma di barra di uguali dimensioni per costruire la torre; si può usare un set commerciale di «Jenga» o costruirne uno proprio. I blocchi sono contrassegnati sui lati piccoli da sei colori (come il dado). – Per la nostra versione gigante usiamo barre di legno di 18 x 6 x 3 centimetri.
- Set di schede con domande e compiti. Sono disponibili per il download sul sito web di *Have Your Say*.¹⁰ È possibile stamparle. È necessario contrassegnarle sul retro con i colori, seguendo la tabella di riferimento inclusa nel pacchetto di download.
- Se voi, in qualità di game master, non siete sicuri delle risposte corrette, utilizzate la chiave delle risposte fornita nelle istruzioni (da scaricare).

Quattro categorie di carte

Nel nostro set di carte, ci sono compiti di quattro diversi livelli di difficoltà contrassegnati da colori (rosso, verde, giallo, blu).

- Il rosso indica le domande più difficili e complesse; i giocatori possono scegliere la risposta corretta tra un massimo di 4 opzioni. Rispondere a questa domanda vale 5 punti.
- Il verde indica domande più semplici e di base; anche in questo caso i giocatori possono scegliere tra diverse opzioni. – 4 punti.
- Le domande gialle sono le più facili, sempre a scelta multipla, ma più facili da rispondere. Danno ai partecipanti un senso di realizzazione. – 2 punti.
- Le carte blu sottraggono i partecipanti al gioco delle domande e delle risposte, chiedendo loro di spiegare un concetto (ad esempio, la discriminazione) o di discuterne (ad esempio, «Discutere: tutti gli esseri umani sono liberi e uguali»). La discussione avverrà poi con gli altri giocatori. – 3 punti.

¹⁰ www.haveyoursay-erasmus.eu





Carte stampate e tagliate.

Numero di giocatori

Il gioco può essere giocato con 3-16 partecipanti, o tecnicamente anche di più, ma come si fa a riunirli attorno a un tavolo e a tenerli concentrati. Una configurazione tipica sarebbe per 4-8 giocatori.

Come si gioca

Impostazione

Al centro del tavolo viene costruita una torre di barre di legno, in genere con strati incrociati di 3 barre ciascuno.

Le carte vengono disposte sul tavolo in pile, ognuna per un colore (rosso, verde, giallo, blu), con il dorso (lato contrassegnato dal colore) rivolto verso l'alto.

Il game master spiega le regole del gioco. Spiega anche perché è importante conoscere il funzionamento di base e le istituzioni dell'UE, ma assicura ai partecipanti che questa volta imparare le regole del gioco sarà molto divertente.

Giocare

Il primo giocatore lancia il dado. Poi deve fare due cose in sequenza:

- 1) Qualunque sia il colore lanciato, deve togliere dalla torre un mattone di quel colore, ma senza far crollare la torre.
- 2) Poi pesca una carta dello stesso colore e risponde.

Se risponde correttamente alla domanda, può mettere il suo blocco in cima alla torre (+1 punto). Se la risposta è sbagliata, il blocco rimane al giocatore (-3 punti), a meno che non scelga di scegliere un'ulteriore domanda da 5 punti (carta rossa) e risponda correttamente.



I blocchi lasciati sul tavolo con il giocatore contano -3 (meno 3) punti nel punteggio, quindi vale la pena rimetterli a posto.

Lanciando il dado e ottenendo la faccia nera (o un 1): salta il turno.

Tirando il dado e ottenendo la faccia bianca (o un 6): prendere una carta a scelta; oppure tirare di nuovo il dado.

Un blocco che cade dalla torre (tranne quello che il giocatore sta muovendo): -5 (meno 5) punti.

Il crollo della torre vale -10 (meno 10) punti.

Quando la torre crolla, la partita termina e può essere ricominciata con un nuovo assetto.

L'ideale sarebbe giocare più volte con lo stesso gruppo. La ripetizione aiuta a radicare le conoscenze acquisite.

Al termine della partita, il game master calcola i punteggi e avvia una discussione finale con i giocatori su come hanno trovato il gioco, cosa pensano sia cambiato e quali fatti sono stati più interessanti per loro.

Compiti del game master

Il ruolo del game master è importante. Dovrebbe essere una persona con una buona educazione civica e familiarità con l'UE, pronta a rispondere a tutte le domande e in grado di aiutare i giocatori con informazioni aggiuntive, fatti e cifre interessanti, facilitando così il processo di apprendimento. Il game master avvia discussioni e dibattiti e aiuta a coinvolgere il più possibile i partecipanti.

Anche il ruolo dell'arbitro è quello di guidare i giocatori verso le risposte giuste in modo gentile ed empatico e di incoraggiarli al dialogo. È molto importante fornire le informazioni in modo facile da capire e giocoso, in modo che la quantità di informazioni non sia scoraggiante per i partecipanti.

Contattare e motivare i partecipanti

Il nostro approccio di base consiste nell'andare o allestire il gioco in luoghi in cui le persone (gruppo target) si riuniscono di default. Per i giovani si tratta di università, scuole, festival, ecc. Per gli anziani, visitiamo i circoli per anziani e gli eventi pubblici come le feste di paese. La nostra torre gigante di legno invita tutti a giocare.

Ai festival offriamo anche regali come penne, quaderni, cioccolato e materiale informativo sull'UE.

Il gioco può essere svolto a coppie, in piccoli gruppi contro altri



gruppi, in modo che i partecipanti possano collaborare per rispondere alle domande. Questo rafforza l'impegno e aiuta a superare la timidezza.

Il compito del game master è quello di invitare i partecipanti al gioco e creare un ambiente in cui tutti si sentano a proprio agio. Sentirsi a proprio agio è una parte importante del processo di apprendimento.

Effetti attesi sui discenti

Il gioco fa capire ai giocatori che conoscere l'UE può essere interessante ed emozionante e che non si tratta di qualcosa di intangibile e incomprensibile. Stimola la curiosità, il senso di realizzazione e la simpatia per il funzionamento dell'UE. Se capisco qualcosa, ho meno paura o timore. Il gioco mi introduce alle informazioni di base, ma getta anche le basi per il pensiero critico; mi mette sulla strada della conoscenza.

Test

Nell'ambito del progetto HYS abbiamo effettuato 14 test di gioco con 10-12 partecipanti ciascuno.¹¹ Tra questi [?]3 volte con studenti universitari (giovani adulti) e 3 volte con persone anziane.

Le occasioni in cui abbiamo proposto il gioco sono state

- 1 x Festival della città che apprende Pécs, 2022
- 2 x Università di Pécs
- 1 x Pesca al festival musicale di Orfű, Orfű
- 2 x Attività di club nella Casa delle Comunità Civiche, Pécs



Giocare con un gruppo di anziani.

¹¹ Tempo dedicato dagli individui all'attività in totale 210 ore.

Osservazioni dai test	Le dimensioni giganti della torre di blocchi di legno sono la grande attrazione del gioco. Naturalmente, se non c'è modo di procurarsi blocchi così grandi, il gioco può essere giocato anche con un Jenga di dimensioni normali. Tuttavia, abbiamo scoperto che, soprattutto per gli anziani, può essere difficile spostare i blocchi di dimensioni normali, quindi questo è un altro argomento a favore dello sforzo di costruirne una più grande da soli.
Vantaggi speciali	Come speravamo, il gioco è stato un grande successo per tutti i gruppi. L'hanno trovato istruttivo e divertente e sono desiderosi di riproporlo. Grazie alla semplicità del gioco, il metodo è facile da trasmettere e può essere utilizzato ovunque. Al posto del <i>Jenga</i> gigante, <i>si può usare</i> un set di blocchi di legno di dimensioni normali.
Difficoltà e problemi speciali	L'ostacolo più grande per noi è stata la diffusione del virus Corona durante l'implementazione di HYS. Abbiamo dovuto cancellare molti dei programmi e degli eventi che avevamo pianificato. C'è voluto un po' di tempo prima che la vita tornasse alla normalità e potessimo organizzare di nuovo i gruppi di persona. Questo gioco non può essere giocato online.
Seguito	Il gioco è stato aggiunto alla ludoteca dell'associazione, in modo da poterlo utilizzare per varie gite, feste e progetti scolastici. Lo prestiamo anche ad altre ONG per testarlo e utilizzarlo. Inoltre, organizziamo attività con gli anziani nel presente, poiché abbiamo in programma di creare un Centro servizi per anziani con diversi servizi per mantenerli attivi, come giochi di società, club di ballo per anziani, giochi di bridge/carte, assistenza sociale, ecc. La <i>EU Power Tower</i> è una delle nostre nuove risorse a questo scopo.

Consigli pratici

Istruzioni	Per istruzioni dettagliate, consultare il Pdf separato nei materiali da scaricare.
Suggerimenti per giocare	<ul style="list-style-type: none"> - A seconda del gruppo di età, il gioco può essere giocato anche saltando le domande più difficili. Ad esempio, nel nostro caso in Ungheria, le domande rosse si sono spesso rivelate troppo difficili per gli anziani. - Se possibile, vale la pena di giocare più volte con un determinato gruppo per consolidare le conoscenze. - Tutti possono aggiungere nuove carte (domande) al gioco e



quindi adattarne la difficoltà a un determinato gruppo di giocatori. Uno dei modelli da scaricare è un file Word.docx che può essere facilmente modificato.

Materiali per il fai da te

Blocchi di legno

La versione grande della torre di blocchi di legno (Jenga) non è disponibile in commercio. Deve essere tagliata da un falegname (o da un fai-da-te) e poi dipinta (faccine). La nostra versione è composta da 60 blocchi di legno, di dimensioni 18 x 6 x 3 centimetri. Le facce piccole dei blocchi sono dipinte in 4 colori diversi (rosso, verde, giallo, blu).

Grande cubo in de/legno:

Per divertirci ancora di più, usiamo anche un dado autocostruito – un cubo di legno con le facce dipinte di blu, giallo, verde e rosso.

Autori

Chi l'ha sviluppato?

Nevelők Haza Egyesület (NHE) – Associazione Centro Educatori

Szent István tér 17
7624 Pécs, Ungheria

NHE opera come ONG di pubblica utilità dal 1993 sulla base dell'accordo con il Comune di Pécs (Ungheria) e gestisce la Casa delle Comunità Civili (www.ckh.hu) che è diventata una roccaforte della costruzione di comunità, con quasi 100 organizzazioni civili registrate.

Ci impegniamo a integrare il principio delle pari opportunità per tutti i cittadini nelle politiche pubbliche e nelle pratiche associate, come parte integrante della democratizzazione e della creazione di una società aperta.

Per saperne di più su di noi: vedere il nostro ritratto sul sito web di HYS.

Persona di contatto

Csilla Anna Vincze
csilla.vincze@ckh.hu

