



GUIDA AI CONTENUTI

Integrare l'educazione civica dell'UE
nei videogiochi



Cofinanziato
dall'Unione europea



Akademia
Humanistyczno
Ekonomiczna w Łodzi



**Titolo e codice del progetto**

EU VIDEO GAMES (2024-2-PL01-KA220-YOU-000286883)

Titolo del risultato di progetto

WP2A3 Development of the Video Game Creation Facilitators: Content Guide

Data di presentazione

Gennaio 2026

Partner partecipanti

Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi (Polonia, coordinatore principale)

EGLE - European Gamification in Learning and Education (Belgio)

Euphoria Net Srl (Italia)

Asociacija Tavo Europa (Lituania)

Fundacja Sempre a Frente (Polonia)

Sommario

Capitolo 1: Nozioni di base sulla progettazione di giochi educativi.....	5
1.1 Comprendere il proprio pubblico: dati demografici sui giovani e preferenze di apprendimento	5
1.2 Sensibilità culturale e diversità europea	6
1.3 La psicologia dell'apprendimento attraverso il gioco	8
1.4 Sistemi di motivazione: ricompense intrinseche vs. estinseche	10
1.5 I valori dell'UE come pilastri del design	12
1.6 Archetipi universali nella narrazione	15
Capitolo 2: Creare storie che insegnano e ispirano	18
2.1 Perché le storie sono importanti nell'educazione civica.....	18
2.2 Il viaggio dell'eroe, ripensato per l'educazione civica.....	19
2.3 Archetipi della narrazione democratica	21
2.4 Simboli e scenari dell'Unione Europea	22
2.5 P Pratiche e strumenti per lo storytelling	24
Capitolo 3: Meccaniche di gioco ed enigmi che formano menti democratiche	28
3.1 Rappresentare le vere sfide civiche in un videogioco.....	28
3.2 Migliorare il lavoro di squadra e le capacità di dibattito	30
3.3 Comprendere i sistemi economici e sociali	31
3.4 Simulazione dei processi democratici	33
3.5 Distinguere i fatti dalla disinformazione	35
3.6 Proposte di scenario: promuovere la democrazia e i diritti umani	38
Capitolo 4: Progettazione inclusiva e accessibilità	40
4.1 Scopo e rilevanza	40
4.2 Rappresentare la diversità: evitare gli stereotipi e celebrare le differenze	41
4.3 Accessibilità e partecipazione	43
4.4 Linee guida per l'accessibilità: garantire un design inclusivo e fruibile	46
4.5 Scenario proposto: Costruttori di democrazia	47

Capitolo 5: Dal gioco alla partecipazione: progettare giochi con impatto

democratico.....	50
5.1 Il potere del gioco	50
5.2 Bilanciare apprendimento e coinvolgimento	51
5.3 Etica e responsabilità nella progettazione dei giochi	53
5.4 Dai mondi virtuali all'azione nel mondo reale	55
5.5 Valutare e migliorare l'impatto	56
Bibliografia e letture consigliate	59

Capitolo 1: Nozioni di base sulla progettazione di giochi educativi

1.1 Comprendere il proprio pubblico: dati demografici sui giovani e preferenze di apprendimento

I giochi educativi sono uno strumento per l'apprendimento che integra divertimento e risultati didattici. Il coinvolgimento dei giocatori rende l'aspetto educativo più efficace. Che tu stia progettando un gioco sulla storia, sulla scienza, sulle abilità sociali o sui valori civici, capire le basi della progettazione di giochi educativi ti aiuterà a creare esperienze che risuonano davvero nei giovani. Ci auguriamo che questa guida ti aiuti a comprendere i principi fondamentali che rendono i giochi educativi efficaci e divertenti.

Diversità degli stili di apprendimento

I giovani hanno preferenze di apprendimento diverse. Alcuni studenti preferiscono **l'apprendimento visivo** e hanno bisogno di vedere le informazioni rappresentate graficamente. Altri **apprendono uditive** e traggono beneficio dalla narrazione, dagli effetti sonori e dai segnali musicali. Gli **apprendenti cinestetici** hanno bisogno di interagire fisicamente: cliccare, trascinare, scorrere per interiorizzare i concetti. **I giochi educativi più efficaci offrono diversi percorsi di apprendimento**, consentendo a diversi tipi di studenti di apprendere gli stessi concetti nel modo più adatto alle loro esigenze.

Consigli e suggerimenti: La capacità di attenzione e i modelli di

coinvolgimento variano notevolmente. Alcuni giocatori amano esplorare ogni angolo del mondo di gioco, mentre altri vogliono solo terminare la trama principale. Alcuni amano la competizione e le classifiche, mentre altri preferiscono esperienze collaborative o in solitaria. Rendere il gioco **flessibile, offrendo diversi livelli e stili di gioco e contenuti opzionali** garantisce un interesse più ampio.

1.2 Sensibilità culturale e diversità europea

L'Europa è straordinariamente diversificata, comprende decine di lingue, culture, religioni ed esperienze storiche. Progettare un gioco educativo per un pubblico europeo significa navigare con attenzione e rispetto in questa complessità.

Diversità linguistica

Il lingueggio è la considerazione più ovvia. L'Unione Europea da sola ha 24 lingue ufficiali, senza contare lingue regionali come il catalano, il gallese, o il frisone. Anche se potrebbe non essere possibile tradurre il tuo gioco in tutte le lingue, considera i tuoi mercati di riferimento principali e stabilisci le priorità di conseguenza. Ancora più importante, **progetta il tuo gioco in modo che la comunicazione visiva trasmetta gran parte del significato.** Icone, animazioni, e interfacce intuitive possono superare le barriere linguistiche.

Consigli e suggerimenti: Evita espressioni idiomatiche, giochi di parole o **riferimenti culturali** che non si prestano bene alla traduzione. Ciò che in una lingua è divertente e significativo, in un'altra potrebbe risultare confuso o addirittura offensivo. Quando è necessario inserire un testo, **mantienilo semplice e chiaro**, evitando un vocabolario inutilmente complesso.

Sensibilità storica

La storia dell'Europa è complessa, segnata sia da successi che da tragedie. Quando il tuo gioco tocca eventi storici, fai ricerche approfondite e presenta molteplici punti di vista, se opportuno. Presta particolare attenzione alla storia recente: eventi come la Seconda Guerra mondiale, la Guerra fredda, e le guerre jugoslave rimangono argomenti delicati per i sopravvissuti e i loro discendenti.

Consigli e suggerimenti: Evita di presentare un singolo Paese in termini assoluti buono o cattivo. Concentrati invece sulle **esperienze umanamente universali, sulle sfide condivise, e sui valori comuni**. Se il tuo gioco include conflitti storici, sottolinea il costo umano della guerra, il valore della pace e della cooperazione.

Rappresentazione religiosa e culturale

L'Europa include Cristiani, Musulmani, Ebrei, indù, Buddisti, umanisti secolari e praticanti di molti altri sistemi di credenze. **Quando si rappresentano pratiche religiose o culturali, bisogna farlo con rispetto e accuratezza**. Quando possibile, consultare persone appartenenti a queste comunità, per evitare stereotipi e caricature.

Per i giovani la rappresentazione è molto importante. Desiderano vedere se stessi e le loro comunità nei media che consumano. Promuovere l'inclusione e l'accessibilità nei giochi educativi può favorire l'accettazione, la comprensione culturale e l'apertura mentale tra i giocatori.

Consigli e suggerimenti: **Includere personaggi diversi** in termini di etnia, abilità, struttura familiare, e background, ma farlo con attenzione, rendendo questi personaggi **individui pienamente realizzati piuttosto che rappresentazioni simboliche**.

Differenze regionali

Bisogna ricordare che i paesi europei presentano notevoli differenze in termini di norme sociali, sistemi educative e infrastrutture tecnologiche. Ciò che funziona in

una scuola ben attrezzata ad Amsterdam potrebbe non funzionare in una scuola rurale in Romania.

Consigli e suggerimenti: Considera l'**accessibilità** in termini di requisiti dei dispositivi, connettività Internet e contesto culturale.

1.3 La psicologia dell'apprendimento attraverso il gioco

Il gioco non è frivolo: è il modo in cui gli esseri umani, specialmente i giovani, imparano naturalmente a conoscere il mondo. Comprendere la psicologia alla base dell'apprendimento basato sul gioco ti aiuterà a progettare giochi che siano realmente educativi e non solo.

Lo stato di "flow"

Il **"flow"** è uno stato mentale in cui le persone sono completamente immerse in un'attività, perdendo la cognizione del tempo e della consapevolezza di sé. Il "Flow" si verifica quando la sfida e le abilità sono perfettamente bilanciate: il compito non è né troppo facile (che porta alla noia) né troppo difficile (che causa ansia) (Csikszentmihalyi, 2008).

I migliori giochi educativi mantengono costantemente questo equilibrio. Iniziano con **semplici sfide che rafforzano la fiducia, aumentando il grado di difficoltà** man mano che i giocatori sviluppano le loro abilità. Forniscono **obiettivi chiari e feedback immediati**, in questo modo i giocatori sanno sempre cosa stanno cercando di ottenere e come stanno andando. Quando i giocatori sono in "flow", l'apprendimento avviene quasi senza sforzo perché sono completamente immersi.

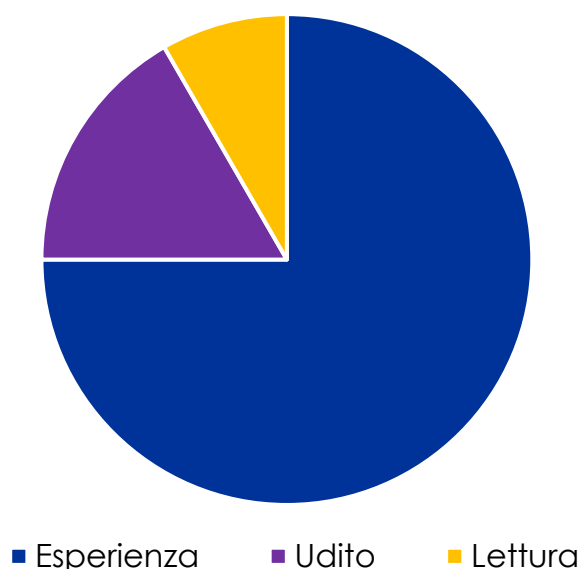
Il potere del fallimento

Nell'istruzione tradizionale, **il fallimento porta spesso a conseguenze negative: brutti voti, genitori delusi o imbarazzo sociale. Nei giochi la situazione cambia.** In un gioco il fallimento è previsto, persino necessario. I giocatori provano qualcosa, falliscono, imparano da quel fallimento e riprovano con nuove conoscenze.

Questo crea un spazio sicuro per la **sperimentazione e l'assunzione dei rischi**. I giocatori possono testare ipotesi, esplorare conseguenze e imparare attraverso tentativi ed errori senza rischi reali. La chiave è rendere il fallimento informativo piuttosto che punirlo. Quando un giocatore fallisce, il gioco dovrebbe comunicare cosa è andato storto e suggerire cosa potrebbe funzionare meglio, incoraggiando il giocatore a riprovare piuttosto che arrendersi.

Apprendimento attivo contro ricezione attiva

Le persone tendono a ricordare circa il 10% di quello che leggono, il 20% di quello che sentono, ma il 90% di quello che fanno e vivono in prima persona.



I giochi sono potenti strumenti di apprendimento perché richiedono una partecipazione attiva. I giocatori non ricevono passivamente delle informazioni, ma prendono decisioni, risolvono problemi e vedono le conseguenze delle loro azioni.

Consigli e suggerimenti: Progetta il tuo gioco in modo che i **contenuti didattici emergano dal gameplay**. Invece di spiegare tutto, lascia che il giocatore scopra causa ed effetto sperimentando. Invece di spiegare una prospettiva storica, lascia che la scoprano giocando in uno scenario che la rivela in modo naturale.

Coinvolgimento emotivo

Ricordiamo le informazioni meglio se sono collegate a delle emozioni. **I giochi che suscitano delle emozioni dei giocatori – entusiasmo, curiosità, empatia, soddisfazione – producono risultati più** significativi rispetto a quelli che rimangono emotivamente neutri.

La trama è un modo efficace per creare coinvolgimento emotivo. Quando i giocatori si affezionano ai personaggi o alla narrazione prestano maggiore attenzione e ricordano meglio. Anche **le sfide creano coinvolgimento emotivo**: superare una sfida complessa dà una reale soddisfazione.

1.4 Sistemi di motivazione: ricompense intrinseche vs. estinseche

La motivazione è il motore che stimola il coinvolgimento e l'apprendimento dei giocatori. Comprendere la differenza tra motivazione intrinseca ed estrinseca è cruciale per progettare giochi educativi che favoriscano un apprendimento autentico piuttosto che una semplice conformità.

Motivazione estrinseca: ricompense esterne

La motivazione estrinseca proviene dall'esterno dell'attività: punti, badge, classifiche, contenuti sbloccabili o elogi da parte di altri. Queste ricompense sono le meccaniche di gioco più evidenti e possono essere molto efficaci nel stimolare il coinvolgimento a breve termine. I giovani si illuminano quando guadagnano una stella d'ora o fanno salire di livello il loro personaggio.

Tuttavia, le ricompense estrinseche hanno dei limiti. La ricerca dimostra che un eccessivo affidamento sui premi esterni può effettivamente minare l'interesse intrinseco. Se i giocatori giocassero principalmente per guadagnare punti o sbloccare obiettivi, potrebbero smettere di giocare una volta che tali ricompense vengono rimosse o diventano routine. Peggio ancora, potrebbero **prendere scorciatoie che massimizzano i premi senza massimizzare l'apprendimento**, affrettando lo studio dei contenuti per raccogliere stelle piuttosto che impegnarsi a fondo con il materiale didattico.

Consigli e suggerimenti: Utilizza le ricompense estrinseche in modo strategico. Sono efficaci come indicatori dei progressi compiuti e come incentive iniziali per coinvolgere i giocatori. Tuttavia, progetta in modo che **supportino un coinvolgimento più profondo** anziché sostituirlo. Assicurati che il percorso verso i premi richieda un coinvolgimento autentico con i contenuti didattici, non solo clic ripetitivi o investimento di tempo.

Motivazione intrinseca: soddisfazione interna

La motivazione intrinseca deriva dall'attività stessa: **il piacere di risolvere un enigma, la soddisfazione di padroneggiare una competenza, la curiosità di scoprire cosa succederà dopo, o il divertimento dell'espressione creativa**. Questo è il "gold standard" per i giochi educativi perché crea un coinvolgimento duraturo e un apprendimento più profondo.

Consigli e suggerimenti: Tre elementi chiave favoriscono la motivazione intrinseca: autonomia, competenza e scopo.

- ✓ Offri ai giocatori scelte significative su come affrontare le sfide (**autonomia**).
- ✓ Progetta curve di difficoltà che consentano ai giocatori di sviluppare abilità autentiche e sentire i propri progressi (**competenza**).
- ✓ Collega il gameplay agli scopi che stanno a cuore ai giocatori, che si tratti di aiutare i personaggi che amano, esplorare un mondo affascinante o esprimere la propria creatività (**scopo**).

I giochi che attingono alla motivazione intrinseca spesso sembrano meno "simili ai giochi" nel senso tradizionale – potrebbero non avere sistemi di punteggio evidenti o elementi competitivi. Al contrario, creano mondi o sistemi coinvolgenti che sono intrinsecamente interessanti da esplorare e comprendere (Pink, 2011).

Trovare l'equilibrio

I Migliori giochi educative utilizzano entrambi i tipi di motivazione in modo complementare. Le ricompense estrinseche forniscono struttura e feedback positivo, in particolare per i bambini più piccoli che traggono beneficio da una

chiara validazione esterna. La motivazione intrinseca fornisce profondità e sostenibilità, mantenendo i giocatori coinvolti a lungo termine e stimolando una curiosità genuina.

Esempio: Consideriamo un gioco che insegna le scienze ambientali.

- Le ricompense estrinseche potrebbero includere l'ottenimento di badge per il completamento delle lezioni o lo sblocco di nuovi animali per un ecosistema virtuale.
- La motivazione intrinseca deriva dall'affascinante complessità dell'ecosistema stesso – osservare come l'introduzione di un predatore influisce sulle popolazioni di prede, vedere come l'inquinamento si diffonde attraverso la catena alimentare e sperimentare diverse strategie di conservazione.

I badge riconoscono i progressi compiuti, ma è la simulazione dell'ecosistema che spinge i giocatori a continuare ad esplorare.

1.5 I valori dell'UE come pilastri del design

L'Unione Europea si fonda su Valori fondamentali che possono fungere da potenti principi organizzativi per la progettazione di giochi educativi. Questi valori non sono solo concetti astratti, ma **possono essere tradotti in meccaniche di gioco concrete e scelte narrative** che influenzano il modo di pensare e di interagire dei giocatori (Commissione Europea, 2018).

Dignità umana e rispetto

Fondamentalmente, la dignità umana significa riconoscere il valore intrinseco di ogni individuo. Nella progettazione di un gioco questo si traduce **nel modo in cui vengono rappresentati i personaggi e in cui i giocatori vengono incoraggiati a interagire con essi.**

Consigli e suggerimenti

- ✓ Progettare giochi in cui i **personaggi siano individui multidimensionali piuttosto che stereotipi** o ostacoli.
- ✓ Mostrare **prospettive ed esperienze diverse** come valide e degne di considerazione.
- ✓ Creare meccaniche di gioco che **premiano l'empatia e la comprensione** piuttosto che il dominio o lo sfruttamento.

Per esempio: Invece di un gioco in cui i giocatori "sconfiggono" gli avversari, prendere in considerazione uno in cui negoziano con diversi soggetti interessati, ciascuno con preoccupazioni e interessi legittimi. Mostrare le conseguenze del trattare le persone con rispetto piuttosto che come mezzi per raggiungere un fine.

Uguaglianza e non discriminazione

Uguaglianza significa garantire a tutti pari opportunità, indipendentemente dal proprio background. Nei giochi, ciò può tradursi in una rappresentazione diversificata, un design inclusivo e un gameplay che esplora l'equità.

Consigli e suggerimenti

- ✓ **Includere personaggi con diverse identità**, generi, etnie, abilità, e background **in ruoli significative** – come eroi, leader, esperti, e figure decisionali, non solo come presenze simboliche o personaggi secondari.
- ✓ **Progettare un gameplay che esplori il significato pratico dell'uguaglianza:** Cosa succede quando le risorse vengono distribuite in modo equo rispetto a quando succede il contrario? In che modo i diversi sistemi creano o riducono le disuguaglianze?
- ✓ **Evita meccaniche che rafforzano i pregiudizi, anche involontariamente.** Ad esempio, se i personaggi dalla pelle più scura sono sempre cattivi o se i personaggi femminili sono sempre aiutanti piuttosto che leader, i giocatori assorbono queste associazioni anche se non vengono dichiarate apertamente (Flanagan, 2009).

Democrazia e partecipazione

La democrazia consiste nel dare voce e potere decisionale alle persone nelle decisioni che le riguardano. Questo valore può essere profondamente radicato nelle meccaniche di gioco attraverso scelte significative, processi decisionali collettivi e trasparenza.

Consigli e suggerimenti

- ✓ **Progettare un gameplay che esplori il significato pratico dei concetti di uguaglianza ed equità:** cosa succede quando le risorse o i diritti sono accessibili in modo equo o iniquo? In che modo i diversi sistemi creano o riducono le disuguaglianze
- ✓ **Creare giochi in cui le scelte dei giocatori abbiano davvero importanza e in cui possano vedere le conseguenze delle loro decisioni.** Includere scenari che rappresentano votazioni, deliberazioni o raggiungimento del consenso. Mostrare come funzionano i processi democratici, comprese le loro sfide e inefficienze.

I giochi multiplayer possono esplorare i valori democratici offrendo ai giocatori l'opportunità di autogovernarsi, creando regole, risolvendo conflitti e prendendo decisioni collettive su spazi o risorse condivise.

Stato di diritto e giustizia

Stato di diritto significa che tutti, compresi coloro che detengono il potere, **sono tenuti a rispettare regole eque e trasparenti**. I giochi sono naturalmente strutturati da regole, il che li rende veicoli perfetti per esplorare il significato di giustizia.

Consigli e suggerimenti

- ✓ **Progettare sistemi di regole trasparenti e applicarli in modo coerente.** Quando i giocatori infrangono le regole, le conseguenze dovrebbero essere prevedibili e proporzionate.
- ✓ **Creare scenari che esplorino l'equità:** Cosa succede quando le regole vengono applicate in modo iniquo? Qual è la differenza tra giustizia riparativa e punizione?

- ✓ **Evita di creare giochi in cui il successo dipende dall'imbroglio o in cui la violazione delle regole viene elogiata senza conseguenze.** Mostra invece che i sistemi funzionano meglio quando tutti seguono regole eque e che le regole possono essere modificate attraverso processi legittimi quando sono ingiuste.

Solidarietà e cooperazione

Solidarietà significa sostenersi a vicenda e lavorare insieme per raggiungere un obiettivo comune. In un'epoca caratterizzata da un crescente individualismo e competitività, i giochi **che promuovono la cooperazione e il sostegno reciproco** sono particolarmente preziosi.

Consigli e suggerimenti: Progettare meccaniche che richiedono o premiano la cooperazione piuttosto che la semplice competizione.

- ✓ Creare scenari in cui i giocatori riescono o falliscono insieme.
- ✓ Mostra come l'azione collettiva possa risolvere problemi che i singoli individui non sono in grado di affrontare da soli.
- ✓ Prendete in considerazione giochi in cui i giocatori hanno abilità o risorse diverse e devono collaborare, contribuendo ciascuno con ciò che può.
- ✓ Questo insegna sia il **valore della diversità** – persone diverse apportano punti di forza diversi – sia **l'importanza di sostenere chi ha bisogno di aiuto.**

1.6 Archetipi universali nella narrazione

Le storie sono il modo in cui gli esseri umani danno un senso al mondo, e **alcuni tipi di personaggi o archetipi ricorrono in tutte le culture e nel corso della storia.** Comprendere questi archetipi può aiutarti a **creare personaggi e narrazioni avvincenti** che risuonano nei giocatori, insegnando al contempo lezioni importanti.

Lo studente (giocatore)

Il giocatore è il protagonista, **il personaggio che intraprende un viaggio, affronta sfide e cresce attraverso l'esperienza**. Nei giochi educativi, il giocatore assume tipicamente il ruolo dell'eroe, rendendo questo l'archetipo più importante da comprendere.

I protagonisti non nascono perfetti, ma si sviluppano attraverso le difficoltà. Iniziare il gioco con un personaggio che deve imparare e crescere crea opportunità naturali per l'apprendimento: **il giocatore e il personaggio imparano insieme**.

Consigli e suggerimenti: Fai affrontare al tuo giocatore sfide significative che richiedono le conoscenze o le abilità specifiche che stai insegnando. Un giocatore che apprende i valori democratici potrebbe affrontare conflitti politici, imparando a bilanciare interessi diversi.

La Guida

La Guida offre indicazioni senza imposizioni. Dovrebbe **stimolare la scoperta**, non tenere lezioni. Le guide migliori **fanno domande, incoraggiano l'esplorazione e si fanno da parte per lasciare che il giocatore scopra le cose da solo**. Forniscono suggerimenti piuttosto che soluzioni, guida piuttosto che controllo.

Lo Sfidante

Gli ostacoli dovrebbero rendere l'apprendimento significativo - **trasformare problemi astratti in conflitti tangibili** attraverso il cattivo, l'antagonista o l'ostacolo che il giocatore deve superare.

Nei giochi educativi, gli ostacoli possono rappresentare idee sbagliate, cattive abitudini o ideologie dannose. **Il giocatore deve comprendere gli ostacoli per trasformarli o trovare un modo per conviverci**. Questo è particolarmente efficace nei giochi che trattano tematiche sociali, poiché dimostra che le persone con opinioni opposte non sono mostri, ma esseri umani che possono essere raggiunti attraverso la comprensione e il dialogo.

La Compagnia

Compagni, amici e sostenitori aiutano i giocatori nel loro percorso. **Forniscono assistenza, abilità diverse, supporto emotivo o sollievo comico.** Nei giochi educativi, possono dimostrare la diversità, la cooperazione e il valore di prospettive diverse.

Personaggi diversi possono rappresentare l'inclusione e la cooperazione. Mostra come il **giocatore tragga beneficio dalla diversità**: problemi che sembrano insormontabili da soli diventano gestibili quando le persone lavorano insieme.

Il Catalizzatore

Il catalizzatore è una **figura di rottura che promuove il cambiamento, stimola la creatività o mette in discussione le convinzioni consolidate.** Sebbene a volte antagonisti, i catalizzatori spesso finiscono per aiutare il giocatore **costringendolo a pensare in modo diverso.** I personaggi catalizzatori possono rendere i giochi educativi più coinvolgenti **aggiungendo umorismo e imprevedibilità.** Possono anche modellare la risoluzione creativa dei problemi e il pensiero critico, mettendo in discussione i preconcetti e trovando soluzioni innovative (Campbell, 2008).

Capitolo 2: Creare storie che insegnano e ispirano

2.1 Perché le storie sono importanti nell'educazione civica

Le storie, il più delle volte, sono percepite come parte dell'intrattenimento; tuttavia, si tratta di un malinteso comune. Esse possono **ampliare le conoscenze, esprimere emozioni, fornire informazioni contestuali e ispirare all'azione**. Nell'educazione civica, le storie aiutano i giovani a riconoscersi nei processi democratici e a comprendere che le istituzioni sono costruite dalle persone per le persone, non da poteri lontani.

Il potere della narrazione nell'apprendimento civico:

- ◆ **Cattura l'attenzione:** I giovani si connettono emotivamente alle emozioni prima di connettersi ai dati o alle istituzioni. Come osservano Heath e Heath (2007), le idee "rimangono impresse" quando sono emotive, concrete e guidate dalla narrazione, tutte caratteristiche fondamentali per l'apprendimento civico.
- ◆ **Aiuta la memoria:** Le informazioni inserite in una struttura narrativa vengono ricordate molto meglio rispetto a quelle presentate in un testo semplice.
- ◆ **Promuove l'empatia:** Quando gli studenti seguono il percorso di un personaggio, sperimentano prospettive diverse, un'abilità essenziale per la democrazia (Nussbaum, 2010).

Il processo legislativo dell'UE è un processo civico che a volte sembra irraggiungibile. Un approccio costruttivo e basato sul lavoro di squadra può portare a risultati migliori, a una motivazione più forte e a un impatto più duraturo rispetto alla concentrazione sull'eroismo individuale.

Consigli e suggerimenti: Conoscere i rischi:

- ✓ **Eccessiva semplificazione:** Evitare di ridurre la democrazia a una contrapposizione tra "eroi e cattivi". La vita civica reale è fatta di sfumature e negoziazioni.
- ✓ **Pregiudizi e stereotipi:** I personaggi e le ambientazioni dovrebbero riflettere la diversità culturale dell'Europa e incoraggiare il pensiero critico, non gli stereotipi.

Per esempio: Incoraggiare una narrazione efficace e il lavoro di squadra

Un gruppo di studenti promuove una campagna per introdurre bottiglie riutilizzabili nella propria scuola. Attraverso il dialogo e la sperimentazione, affrontano i disaccordi, riflettendo i valori democratici dell'UE di cooperazione e consenso. Questo sforzo collettivo riflette lo spirito partecipativo e la responsabilità condivisa descritti nel [Quadro di riferimento delle competenze per la cultura democratica](#) (Consiglio Europeo, 2018).

Un dialogo costruttivo e un approccio di squadra possono portare a risultati migliori, maggiore motivazione e un impatto complessivo più duraturo, piuttosto che creare pressione con lo sforzo individuale.

2.2 Il viaggio dell'eroe, ripensato per l'educazione civica

Ogni grande storia segue un ritmo: sfida, lotta, scoperta, cambiamento. Il viaggio dell'eroe (di Joseph Campbell) offre un potente schema per la narrazione civica. Aiuta gli studenti a comprendere che **il cambiamento inizia con una chiamata all'azione e cresce grazie allo sforzo di squadra.**

Il percorso verso la vita civica (modello semplificato)



È importante riconoscere che **la cittadinanza è un percorso continuo, non un atto singolo o individuale.**

Consigli e suggerimenti: Incoraggiare i partecipanti a immedesimarsi **nella storia**. Non sono semplici osservatori della democrazia: sono la democrazia, sono persone attive che vi partecipano. Le sfide realistiche rendono il percorso facilmente riconoscibile:

- ✓ Disinformazione sui social media
- ✓ Pressione dei coetanei a rimanere in silenzio
- ✓ Sensazione che "la mia voce non conta".

Le esperienze realistiche diventano momenti didattici quando vengono inquadrare come parte del percorso civico di un eroe. Gli eroi mitici sconfiggono i mostri; gli eroi democratici sconfiggono l'apatia, l'ignoranza e l'ingiustizia. Le storie dovrebbero ispirare, ma anche radicare gli studenti in una partecipazione realistica (Nussbaum, 2010).

Consigli e suggerimenti

- ✓ Mostrare **piccole vittorie** (organizzare una petizione, condurre una discussione) per insegnare l'impatto reale: Fornire storie vere come esempi di cambiamento.
- ✓ Chiedere agli studenti di riscrivere il finale della storia ("Cosa sarebbe successo se il gruppo avesse deciso diversamente?"): Incoraggiateli a **pensare fuori dagli schemi**.
- ✓ **Incoraggiare la riflessione critica** ("Cosa ha imparato il nostro eroe sulla democrazia?"): Chiedere di specificare gli esiti.

2.3 Archetipi della narrazione democratica

Ogni storia ha bisogno di ruoli riconoscibili. Gli archetipi aiutano gli studenti a vedere sé stessi e gli altri come parti essenziali di una democrazia funzionante. Di seguito è riportato un riassunto adattato degli archetipi, descritti in dettaglio nel **capitolo 1.6**.

Il/La Protagonista

Incarna i valori dell'UE: dignità, uguaglianza, solidarietà, giustizia.

La Guida

Mentori saggi, insegnanti, operatori, media credibili: coloro che guidano gli altri verso i fatti e la riflessione.

La Compagnia

Costruttore di comunità. Rappresenta la collaborazione e il consenso, dimostrando che il lavoro di squadra

Lo Sfidante

Antagonista. Forze di disinformazione, esclusione o apatia; non per creare paura, ma per provocare il

Usare il conflitto in modo costruttivo

Il conflitto dovrebbe chiarire i valori, non creare divisioni: è più una discussione significativa, che permette di condividere prospettive diverse.

Per esempio: Un gruppo discute sul divieto della plastica monouso. Il conflitto non è tra “buono e cattivo”, ma piuttosto su “come trovare un equilibrio tra ambiente e convenienza per tutti noi?”.

Consigli e suggerimenti

- ✓ **Creare schede personaggio per ogni archetipo con brevi retroscena**, indicando la loro provenienza, le loro idee e il loro ruolo nella storia.
- ✓ **Utilizzare attività di gioco di ruolo in cui gli studenti recitano i dibattiti dell'UE**, proponendo le schede come punto di partenza.
- ✓ Al termine della storia, chiedi: cosa ha motivato ciascun personaggio? Quale valore dell'UE è stato rappresentato? Come avrebbero potuto raggiungere un consenso maggiore?
- ✓ Assicurati che le attività siano in linea con le competenze civiche definite dal Consiglio d'Europa (2018): **empatia, cooperazione e rispetto della diversità**.

2.4 Simboli e scenari dell'Unione Europea

I simboli trasmettono emozioni e collegano idee astratte (unità, diversità, pace) alla memoria visiva. Ma funzionano solo se utilizzati in modo significativo nel contesto: non possono essere semplici decorazioni, devono avere uno **scopo specifico legato all'idea**.

Utilizzo efficace dei simboli dell'UE

La bandiera, il motto, l'inno e la Giornata dell'Europa possono apparire naturalmente nelle storie per rafforzare l'unità e l'identità condivisa.

Per esempio: In una storia in cui giovani attivisti provenienti da diversi paesi dell'UE raggiungono un accordo, la bandiera dell'Unione Europea appare come un momento di celebrazione: non come decorazione, ma come simbolo di unità.

Consigli e suggerimenti

✓ **Incoraggiare gli studenti a chiedersi:**

- Cosa significa questo simbolo in questa storia?
- Perché è qui?
- In che modo riflette i nostri valori condivisi?

Queste domande aiutano a **evitare il simbolismo e a sviluppare l'alfabetizzazione emotiva**.

- ✓ **Utilizzate i simboli come strumenti di apprendimento, non come decorazione:** i simboli supportano l'apprendimento e non dovrebbero essere utilizzati per “imporre” messaggi unilaterali. Gli studenti dovrebbero **scoprire perché il simbolo è importante in quella situazione**, non solo vederlo ovunque senza contesto.

Come proporre scenari per comprendere argomenti complessi?

Un consiglio fondamentale sarebbe quello di creare un breve racconto di fantasia che rispecchi il processo legislativo dell'UE, con personaggi specifici e uno scopo chiaro.

Per esempio: La legge sugli eco-caricabatterie: Lina, una studentessa di 17 anni, inventa un piccolo caricabatterie alimentato da energia solare. Propone una legge per rendere obbligatori gli eco-caricabatterie in tutte le scuole dell'UE al fine di risparmiare energia.

Percorso narrativo:

- Commissione: alcuni esperti la aiutano a redigere una proposta.
- Parlamento: i giovani e i membri del Parlamento europeo discutono i costi e la fattibilità.
- Consigliol: i paesi negoziano, trovando un equilibrio tra innovazione ed economia.
- Adozione: la legge viene approvata, non in modo perfetto, ma democratico.

Gli studenti possono esplorare e seguire il processo **passo dopo passo**, vedendo come **le leggi si evolvono dalle idee**. Il processo può quindi essere redatto, discusso dai potenziali responsabili politici, negoziato e adattato a contesti diversi.

Consigli e suggerimenti

- ✓ **Utilizzare casi civici fittizi ma realistici** per garantire la pertinenza.
- ✓ Chiedere agli studenti **di mappare gli eventi della storia alle fasi legislative dell'UE**.
- ✓ **Lasciare che gli studenti interpretino i ruoli:** Commissione, Parlamento, Consiglio, media, cittadini.
- ✓ **Utilizzare delle schede per definire lo scopo di ciascun personaggio.**

2.5 P Pratiche e strumenti per lo storytelling

Oltre a creare storie, gli operatori giovanili possono rafforzare il loro impatto attraverso **pratiche di storytelling**, metodi strutturati, creativi e inclusivi che aiutano a trasformare le idee in esperienze di apprendimento coinvolgenti. Questi approcci attingono dal design educativo, dall'alfabetizzazione mediatica

e dalla scrittura creativa, adattati specificamente all'ambiente di apprendimento civico (Robin, 2011).

Bibbie narrative e schede di sceneggiatura con obiettivi di apprendimento

Una bibbia della storia è un documento di riferimento che descrive i personaggi, le ambientazioni e i valori ricorrenti della storia. Nell'educazione civica, garantisce la coerenza tra la narrazione e i risultati di apprendimento. Allo stesso modo, un beat sheet suddivide la storia in scene più piccole o "beat", ciascuna annotata con un obiettivo di apprendimento specifico.

Per esempio:

- **Fase 1:** Il protagonista individua un problema locale.
Obiettivo didattico: Riconoscere come emergono le questioni civiche.
- **Fase 2:** Il gruppo discute una proposta.
Obiettivo didattico: Esercitarsi nel dialogo democratico.
- **Fase 3:** La comunità vota una decisione.
Obiettivo didattico: Sperimentare la partecipazione e il consenso.

Consigli e suggerimenti: Assegna un codice colore a ogni fase della storia in base alla competenza (ad esempio, empatia, risoluzione dei problemi, partecipazione).

Integrazione di formati interattivi e di gioco di ruolo

Lo storytelling diventa trasformativo quando gli studenti possono entrare nella storia. I formati interattivi e di gioco di ruolo incoraggiano il processo decisionale attivo e il ragionamento morale, entrambi fondamentali per l'apprendimento civico (Smeda et al., 2014).

- ◆ **Narrazioni ramificate:** Gli studenti compiono scelte che alterano i risultati, rispecchiando i processi democratici.
- ◆ **Storie di dibattito:** I personaggi discutono posizioni civiche opposte, favorendo l'assunzione di prospettive diverse.

- ◆ **Teatro forum:** I partecipanti recitano delle storie e le adattano sulla base dei feedback del gruppo.

Per esempio: In una storia sulla riforma ambientale locale, i partecipanti interpretano cittadini, imprenditori e funzionari che negoziano soluzioni sostenibili.

Consigli e suggerimenti: Dopo il gioco di ruolo, organizza un momento di riflessione: "Quali argomenti hanno cambiato il tuo punto di vista?", un passo che ha dimostrato di approfondire l'empatia.

Valutazione formativa nelle narrazioni

La valutazione formativa può essere inclusa nella narrazione per **mantenere vivo l'interesse degli studenti e verificare al contempo la loro comprensione**. Le domande e i suggerimenti inseriti nella storia mantengono la fluidità e aiutano a valutare la comprensione.

I dati raccolti da Robin (2011) dimostrano che i **progetti di narrazione digitale in cui gli studenti prevedono i risultati o riflettono sulle motivazioni dei personaggi migliorano significativamente il pensiero critico e il ragionamento civico**.

Consigli e suggerimenti

- ✓ **Le domande possono includere:**
 - Quali diritti sono in gioco in questo caso?
 - Quale decisione prenderesti se ti trovassi in questa situazione?
 - In che modo ciò riflette i valori democratici?
- ✓ **Utilizza strumenti digitali** (ad esempio sondaggi, valutazioni, riflessioni, controlli dell'umore) **per raccogliere le risposte in tempo reale:** un approccio che promuove la riflessione e la responsabilizzazione nell'apprendimento (Smeda et al., 2014).

Accessibilità e inclusione nella progettazione della trama

Una narrazione inclusiva garantisce che **ogni studente si senta rappresentato e possa partecipare in modo significativo**. Gonzalez et al. (2023) sottolineano che le **storie che riflettono voci diverse aumentano l'identificazione e il coinvolgimento**, soprattutto tra i giovani emarginati.

Consigli e suggerimenti

- ✓ **Utilizzate un linguaggio semplice e chiaro.**
- ✓ **Offrite diversi formati** (testo, audio, immagini).
- ✓ **Includete personaggi** diversi in termini di genere, etnia e background socio-economico.
- ✓ **Fornite didascalie o sottotitoli** per le versioni digitali.
- ✓ **Co-create storie con i vostri studenti.** Coinvolgerli garantisce che le loro esigenze siano soddisfatte, crea senso di appartenenza e rispecchia la reale partecipazione civica.

Flusso di lavoro

Un flusso di lavoro strutturato garantisce che le storie rimangano incentrate sull'istruzione e inclusive. Di seguito è riportato un esempio di alcune misure che è possibile adottare.

Consigli e suggerimenti: Flusso di lavoro per la creazione della storia:

- ✓ **Concetto:** Definire il tema civico e i risultati di apprendimento.
- ✓ **Sceneggiatura:** Scrivere scene, personaggi e decisioni.
- ✓ **Storyboard:** Visualizzare il flusso e identificare i momenti di riflessione.
- ✓ **Test utente:** Provarlo con un piccolo gruppo di giovani.
- ✓ **Revisione:** Integrare il feedback e perfezionare la chiarezza.
- ✓ **Versione finale:** aggiungere immagini, accessibilità e note del facilitatore.

Capitolo 3: Meccaniche di gioco ed enigmi che formano menti democratiche

3.1 Rappresentare le vere sfide civiche in un videogioco

Integrare le sfide civiche nel gameplay permette ai giocatori di sperimentare la cittadinanza in azione, anziché limitarsi ad apprenderne i concetti.

Indipendentemente dal genere, che si tratti di avventura, puzzle, platform o strategia, i videogiochi possono esplorare l'educazione civica quando le **azioni del giocatore rispecchiano le tensioni della vita democratica reale** attraverso la trama, le missioni, i puzzle o le meccaniche di gioco.

Usare il gameplay come metafora civica

Le trame e gli enigmi dei giochi possono inquadrare questioni civiche in **contesti simbolici o fittizi**. Tutti i tipi di giochi possono esplorare queste meccaniche, come i giochi basati su una trama o i giochi punta e clicca, e molti generi come il fantasy o la fantascienza possono rispecchiare temi civici quali giustizia, uguaglianza, privacy o libertà di parola attraverso contesti distopici o iperbolici. La chiave, indipendentemente dalla categoria o dal contesto, è lasciare che le **scelte e le conseguenze riflettano situazioni e dilemmi reali**.

Per esempio: Qualsiasi tipo o genere di gioco che preveda enigmi, compiti o dialoghi in cui il giocatore deve scegliere tra:

- Libertà di espressione e incitamento all'odio.
- Efficienza ed equità.
- Volontà della maggioranza e diritti delle minoranze.
- Responsabilità e cultura della cancellazione.
- Scelte individuali e conseguenze globali.

Le trame possono prevedere vari obiettivi, come ricostruire una società frammentata dopo un conflitto, gestire una città diversificata o moderare una comunità online, per coinvolgere i giocatori in uno scenario che giustifichi tali decisioni.

Progettazione di simulazioni sicure

Le meccaniche di gioco possono essere facilmente utilizzate come simulazioni civiche sicure non appena coinvolgono i giocatori in scenari **che rappresentano tipiche sfide democratiche e civiche**. Meccaniche quali dialoghi ramificati, decisioni a tempo o sistemi di scelta morale invitano i giocatori a **sperimentare complesse questioni etiche, politiche** e sociali in uno spazio privo di rischi.

Per esempio: Un gioco basato sul dialogo potrebbe sfidare i giocatori a mediare tra manifestanti e autorità, riconoscendo le questioni sistemiche e i diritti fondamentali. Un gioco di puzzle o platform potrebbe prevedere l'organizzazione e il bilanciamento di risorse limitate per preservare l'equità e la stabilità di un gruppo.

Incoraggiare la riflessione attraverso il feedback

Brevi resoconti o reazioni dei personaggi possono mettere **in evidenza i principi democratici in gioco, come la responsabilità, l'inclusività e l'empatia**. L'inserimento di diari e articoli di giornale, commenti dei personaggi non giocanti (NPC) o rapporti post-missione aiuta i giocatori a collegare le scelte virtuali alle conseguenze nel mondo reale.

Consigli e suggerimenti: Per mantenere alto il coinvolgimento dei giocatori, collega ogni scelta morale o politica a risultati tangibili all'interno del gioco (come fiducia, soddisfazione pubblica, successo quantificabile). I giocatori imparano meglio quando le loro azioni ricevono un feedback e la comprensione civica influenza direttamente il loro percorso verso la vittoria.

3.2 Migliorare il lavoro di squadra e le capacità di dibattito

La partecipazione civica prospera grazie alla collaborazione **e richiede capacità interpersonali per comunicare e comprendere adeguatamente gli altri**, al fine di rispondere in modo efficace alle diverse situazioni sociali. I giochi che promuovono il lavoro di squadra e l'argomentazione attraverso il dibattito o il coordinamento allenano i giocatori nelle competenze democratiche fondamentali della **comunicazione, della negoziazione e del compromesso**. Le giuste meccaniche possono anche favorire l'intelligenza collettiva, l'empatia e altre abilità sociali essenziali per la partecipazione democratica.

Promuovere la collaborazione oltre le modalità multiplayer

Anche nei giochi per giocatore singolo, le meccaniche possono simulare il lavoro di squadra attraverso personaggi non giocanti (NPC) che agiscono come alleati, consiglieri o parti interessate. I dialoghi e le missioni ramificati possono richiedere ai giocatori di **coordinare le prospettive o bilanciare priorità contrastanti**, come conciliare le esigenze economiche con la giustizia sociale. **Le missioni di risoluzione cooperativa dei problemi**, come la ricostruzione di una città dopo una crisi o la stesura di una politica condivisa, possono modellare il modo in cui il consenso emerge dal dialogo in modo intuitivo e dinamico.

Integrare il dibattito nel gameplay

Meccaniche ispirate alla strategia a turni o ai duelli dialettici **consentono ai giocatori di costruire, presentare e difendere argomentazioni, utilizzando logica, fatti e tattiche persuasive e mediando disaccordi** o punti di vista polarizzanti per raggiungere il consenso, allenando le capacità dialettiche in un contesto sicuro e divertente.

Per esempio: In un gioco basato sul dialogo o sulla simulazione, il giocatore che interpreta il ruolo di un delegato del Parlamento europeo potrebbe ricorrere a prove concrete, argomenti etici o emotivi per convincere gli altri ad accettare una proposta. Il successo non dipende dal “vincere”, ma dal comprendere il punto di vista degli altri e dal raggiungere un risultato equilibrato che soddisfi le esigenze dell'intero gruppo.

Insegnare la mediazione e il compromesso

I sistemi decisionali in cui **tutte le scelte influiscono sulla soddisfazione del gruppo o sulla fiducia a lungo termine** possono illustrare le conseguenze di una scelta definitiva. L'introduzione di indicatori di reputazione, obiettivi condivisi o votazioni a tempo motiva i giocatori a **valutare diversi punti di vista e a cercare una via di mezzo**. I giochi possono così riprodurre il ritmo dei dibattiti politici reali, in cui **ascoltare, empatizzare e riformulare sono azioni potenti quanto parlare, ma le decisioni specifiche di pochi possono avere un impatto duraturo su grandi gruppi**.

Consigli e suggerimenti: Integra brevi spunti di riflessione o discussioni tra pari dopo le negoziazioni all'interno del gioco, aiutando i giocatori a identificare quali strategie di comunicazione hanno portato al successo o a una situazione di stallo.

3.3 Comprendere i sistemi economici e sociali

La partecipazione democratica implica anche la comprensione di **come funzionano le società e le economie e dell'impatto che hanno sugli individui e sulle comunità**. I videogiochi offrono un potente ambiente di prova per esplorare questi sistemi e **sviluppare l'alfabetizzazione finanziaria e la consapevolezza socioeconomica attraverso la sperimentazione e l'apprendimento basato sul rapporto causa-effetto**. Gestendo i bilanci, allocando le risorse o rispondendo alle carenze o alle richieste di consumo, riconoscendo i benefici sociali e le dinamiche demografiche, i giocatori **possono esplorare e analizzare diversi sistemi economici**

e finanziari, sistemi sociali e norme sociali e sperimentare la complessa interdipendenza tra le scelte politiche e la vita quotidiana.

Trasformare sistemi astratti in esperienze tangibili

Che si tratti di platform, interfacce simulate o giochi basati sul dialogo, meccaniche quali la gestione delle risorse, i magnati del mercato o la costruzione di città possono portare all'attenzione dei giocatori i vari **processi invisibili quali azioni, tassazione, debito o welfare sociale** rendendoli interattivi e accessibili.

Per esempio: I giocatori possono assumere il controllo del sistema economico di una città e cimentarsi nell'allocazione di fondi limitati tra esigenze concorrenti quali sanità, istruzione, alloggi, energie rinnovabili e infrastrutture. Ogni decisione influisce sulla soddisfazione dei cittadini, sulla stabilità economica e sulla sostenibilità a lungo termine, illustrando l'equilibrio tra equità ed efficienza.

Integrare la consapevolezza sociale attraverso la narrazione

Le missioni basate sulla trama possono **rivelare l'impatto umano delle decisioni** finanziarie, come le politiche incentrate sulle comunità vulnerabili, le preoccupazioni ambientali o il patrimonio culturale. Gli NPC o i gruppi comunitari possono reagire in modo diverso a seconda di quanto siano inclusive o miopi le politiche del giocatore. Tali feedback **rafforzano l'empatia e la responsabilità**, dimostrando che i numeri rappresentano persone e vite reali e che i sistemi capitalistici possono essere applicati e avere impatti diversi sulle società.

Incoraggiare il pensiero sistemico

Diversi tipi di giochi possono simulare modelli economici più ampi, dagli stati sociali alle economie di mercato, invitando i giocatori a confrontare i risultati. Puzzle, missioni e dialoghi possono riguardare **la riforma dei sistemi fiscali, la gestione dell'inflazione o la garanzia di un'equa distribuzione delle risorse**. Il successo dipende non solo dal profitto, ma anche dall'**equità, dalla fiducia e dalla coesione sociale**, spostando l'attenzione dalla competizione

alla cooperazione e riconoscendo **l'impatto del denaro sul benessere degli individui e sul progresso sociale**.

Consigli e suggerimenti: Nei giochi di simulazione, utilizzare dashboard o indicatori visivi (felicità dei cittadini, indice di disuguaglianza, rapporto debito/PIL) per aiutare i giocatori a monitorare le conseguenze sociali delle loro strategie economiche.

3.4 Simulazione dei processi democratici

La democrazia si comprende meglio quando viene vissuta come un **sistema dinamico di voto, rappresentanza proporzionale, dibattiti politici, elaborazione delle politiche, approvazione delle leggi e responsabilità**. Diversi tipi di videogiochi possono insegnare ai giocatori nozioni relative alle **elezioni, all'elaborazione delle politiche, al compromesso e alla formazione di coalizioni**, consentendo loro di agire all'interno di ambienti politici simulati attraverso l'organizzazione di campagne, la stesura di politiche, il dibattito sulle leggi, la collaborazione con altri rappresentanti o la gestione di diversi collegi elettorali. Che si tratti di piattaforme, dialoghi o giochi di esplorazione, i giocatori possono sperimentare e comprendere **come le decisioni collettive plasmano le società e come le opinioni e le esigenze popolari dovrebbero riflettersi nelle decisioni dei leader per garantire la prosperità**.

Per esempio: Le meccaniche a turni, di ruolo o strategiche possono simulare il dibattito parlamentare, i cicli elettorali e la formazione di coalizioni. All'interno di una serie di regole, ai giocatori vengono assegnati ruoli per rappresentare partiti politici, gruppi di pressione o consigli cittadini e devono:

- Difendere la loro campagna e i loro obiettivi con prove credibili e argomenti solidi per ottenere più voti dei loro avversari.
- Negoziare alleanze tra funzionari eletti attraverso compromessi e interessi comuni.

- Proporre leggi e discutere con altri rappresentanti per approvare leggi e politiche che corrispondano ai loro obiettivi originali.
- Garantire trasparenza, equità e sostenibilità nelle loro decisioni e politiche. Ogni voto o scelta politica influenza la fiducia del pubblico, la risposta dei media e il benessere sociale, economico e culturale a lungo termine, mostrando il legame tra le azioni civiche e i risultati della comunità e illustrando che il compromesso, non il dominio, è fondamentale per la democrazia e il progresso sociale.

Consigli e suggerimenti: Quando si progettano le meccaniche di gioco, assicurarsi che i giocatori possano **osservare i risultati immediati** (indici di gradimento, cambiamenti economici, opinione pubblica o movimenti) **e le conseguenze a lungo termine** (disuguaglianza, migrazione, effetti ambientali), rafforzando il legame tra partecipazione civica e cambiamento nel mondo reale.

Sistemi politici contrastanti

Le simulazioni possono anche mettere in luce la fragilità dei valori democratici, consentendo ai giocatori di **sperimentare altri modelli di governance**. Possono esplorare diversi tipi di regimi e il loro impatto, per dimostrare l'importanza della **trasparenza, della rappresentanza paritaria e dell'equità**, e giustificare i principi della democrazia e ciò che essa protegge: dignità, diversità, libertà e uguaglianza.

Per esempio:

- In una simulazione socialista, i giocatori gestiscono una società cooperativa in cui le risorse sono condivise equamente. Devono mantenere un elevato livello di welfare sociale e solidarietà, bilanciando al contempo produttività, efficienza, proprietà individuale, ambizione e sostenibilità economica.

- In una simulazione federalista, i giocatori agiscono come rappresentanti di diverse regioni all'interno di un'unione e devono negoziare politiche condivise come leggi ambientali o quote di immigrazione. I giocatori devono bilanciare gli interessi e le esigenze locali con l'unità regionale e federale, riconoscendo che la governance multilivello richiede negoziazione, sussidiarietà e rispetto reciproco.
- In una simulazione autoritaria, i giocatori controllano un governatore che guida da solo una nazione e impone censura, sorveglianza e restrizioni delle libertà. Devono riconoscere e affrontare il fatto che alcuni gruppi di persone non sono riconosciuti come cittadini, che le proteste e i movimenti di dissenso vengono repressi o abusati e che si sviluppano gravi disuguaglianze tra le classi, violando i diritti umani fondamentali e il progresso sociale.
- In una simulazione capitalista estrema, i giocatori gestiscono un'impresa privata che compete in un mercato spietato e devono compiere scelte che privilegiano il profitto o la responsabilità etica, influenzando l'accesso del pubblico ai servizi e ai bisogni primari (sanità e istruzione) attraverso la privatizzazione. Una crescita rapida porta prestigio e ricchezza, ma trascurare gli obblighi sociali provoca proteste, disuguaglianza e collasso ecologico.

Consigli e suggerimenti: Per approfondire l'apprendimento, includi dei "punti di riflessione" all'interno del gioco in cui i giocatori devono giustificare i propri voti o difendere le proprie politiche o scelte prima di andare avanti. Questo trasforma il gioco passivo in ragionamento civico e rende ogni missione o compito più significativo.

3.5 Distinguere i fatti dalla disinformazione

La competenza civica non dipende solo dalla capacità di votare o di discutere, ma anche dalla capacità di **distinguere la verità dalla manipolazione**, al fine di prendere decisioni pienamente consapevoli. I giochi possono allenare

l'alfabetizzazione mediatica e la verifica dei fatti immergendo i giocatori in ecosistemi complessi, dove fatti, opinioni, notizie false, fonti di parte, teorie cospirative, dati interpretati in modo errato, satira e propaganda si intrecciano. In questo modo, vari tipi di giochi possono consentire ai giocatori di comprendere l'oggettività e la soggettività e sperimentare il reale impatto della disinformazione sulle comunità e sui sistemi democratici.

Sviluppare il pensiero critico attraverso il gameplay

Nei giochi investigativi o nelle interfacce simulate, meccaniche quali missioni di verifica delle informazioni o sfide basate su prove incoraggiano i giocatori ad **analizzare, verificare e mettere in discussione i dati prima di prendere decisioni**.

Anche i giochi di strategia o sociali possono rappresentare il modo in cui le voci, le campagne diffamatorie e la propaganda si diffondono attraverso le reti e l'impatto che possono avere. Gli strumenti utilizzati nella progettazione dei giochi possono aiutare i giocatori a **identificare fonti credibili o sottoposte a revisione paritaria e ad apprendere le basi della ricerca accademica**.

Per esempio:

- I giocatori, nei panni di giornalisti o consulenti politici, ricevono notizie contrastanti. Devono utilizzare gli strumenti a loro disposizione, come motori di ricerca o scansioni di autenticità, per individuare immagini manipolate, dati fuorvianti e fonti di parte o sospette. Per avere successo è necessario confrontare più punti di vista, identificare errori logici o affermazioni sospette e valutare la credibilità delle fonti.
- I giocatori gestiscono un mezzo di comunicazione, una piattaforma social o una campagna politica, bilanciando impegno e ambizione con responsabilità etica e onestà. La pubblicazione di contenuti sensazionalistici o non verificati può aumentare la popolarità a breve termine, ma a lungo termine erode la fiducia e la stabilità democratica, come visualizzato attraverso indicatori di impatto o viralità, indici di fiducia e sondaggi.

Incoraggiare la riflessione e la consapevolezza delle prove

L'integrazione di minigiochi o meccaniche di verifica dei fatti in varie forme di gameplay aiuta i giocatori a **riconoscere le tecniche di manipolazione** e a comprendere la necessità di ricercare e citare adeguatamente fonti credibili prima di agire sulla base di fatti percepiti o supposizioni. I sistemi di ricompensa possono rafforzare il comportamento analitico fornendo risposte positive dirette quando i giocatori consultano fonti sottoposte a **revisione paritaria, verificano i dati o citano prove**.

Consigli e suggerimenti: Esplorare l'analisi delle fonti, la lettura laterale e le strategie di verifica attraverso il gameplay e il flusso del gioco

- ✓ **Utilizzare semplici sequenze di feedback** per aiutare i giocatori a identificare su cosa concentrarsi quando ricercano informazioni credibili e per spiegare perché alcune fonti o dati sono inaffidabili, imprecisi o fuorvianti. Evidenzia la differenza tra reportage oggettivi e inquadramenti emotivi per rendere i giocatori consapevoli dei pregiudizi cognitivi.
- ✓ **Rendi la verifica un'azione giocabile:** consenti ai giocatori di analizzare i dati o le fonti controllando l'autore, confrontando con altre fonti sullo stesso argomento e risalendo alle fonti primarie. Aggiungi strumenti come il passaggio ad altre schede o fonti, il controllo di coperture simili, motori di ricerca di immagini inverse e analisi del contesto.
- ✓ **Mostra le conseguenze della gestione dei dati basata su prove:** includi un indicatore di credibilità o affidabilità per indicare che la verifica delle fonti aumenta la fiducia, mentre la condivisione di contenuti non verificati aumenta la portata a breve termine ma causa danni a lungo termine (diffusione di disinformazione e idee sbagliate dannose).

3.6 Proposte di scenario: promuovere la democrazia e i diritti umani

Scenario 1: Le voci dei cittadini

Il governo del Paese è caduto. I giocatori vengono nominati membri di un consiglio cittadino provvisorio incaricato di mantenere la stabilità fino allo svolgimento di nuove elezioni. Devono redigere e negoziare leggi e politiche di emergenza che sostengano i valori dell'UE (libertà, uguaglianza e rispetto della dignità umana e della diversità), affrontando al contempo le carenze dei sistemi esistenti e facendo fronte alle pressioni populiste, alle campagne di disinformazione e alla crescente influenza dei gruppi estremisti e dei movimenti conservatori.



Meccaniche: sistemi di dibattito e votazione; collaborazione, negoziazione e compromesso; dialoghi sulle scelte morali e compiti di monitoraggio dei media.

Sfida: Bilanciare le richieste della maggioranza con i diritti delle minoranze; gestire la fiducia dell'opinione pubblica in un contesto di disinformazione; garantire uguaglianza ed equità nonostante le pressioni.



Risultati di apprendimento: Comprendere come la governance democratica dipenda dal compromesso, da un processo decisionale basato sui fatti e sull'etica e dall'inclusione delle voci emarginate per garantire il rispetto dei diritti fondamentali.

Scenario 2: Per la mia comunità

I giocatori sono i leader di una piccola comunità che ha bisogno di essere ricostruita dopo una grave crisi. Devono riconoscere le esigenze e le opinioni dei cittadini, allocare risorse limitate a settori specifici e prendere decisioni per garantire che tutti i membri della comunità possano contribuire adeguatamente al benessere del gruppo. I giocatori devono rendersi conto che tutti gli individui devono avere pari accesso all'istruzione, all'assistenza sanitaria, all'alloggio e alle opportunità di partecipazione per essere pienamente funzionali; devono garantire democrazia, inclusione, accessibilità, uguaglianza ed equità e monitorare la soddisfazione dei cittadini, bilanciando al contempo le risorse limitate.



Meccaniche: simulazione di bilancio; indicatori di benessere e fiducia; dilemmi etici.

Sfida: bilanciare efficienza ed equità; dare priorità alle politiche che sostengono il benessere collettivo.



Risultati di apprendimento: Sviluppare il pensiero sistemico, l'empatia e la consapevolezza di come l'uguaglianza e la partecipazione civica sostengano la stabilità democratica e socioeconomica.

Capitolo 4: Progettazione inclusiva e accessibilità

4.1 Scopo e rilevanza

Il design inclusivo e l'accessibilità sono principi fondamentali nella creazione di giochi educativi che riflettono l'uguaglianza, la partecipazione e la dignità umana. Piuttosto che essere semplici aggiunte tecniche, sono elementi centrali nella costruzione di esperienze di apprendimento che responsabilizzano tutti i giovani, indipendentemente dal loro background, dalle loro capacità o dalla loro identità.

Nel contesto dei **valori democratici europei**, il design inclusivo si collega direttamente a quadri di riferimento fondamentali quali:

- ◆ **La legge europea sull'accessibilità (2023)**
- ◆ **I principi dell'Universal Design for Learning (UDL)**
- ◆ **Web Content Accessibility Guidelines (WCAG 2.2)**

In pratica: i giochi educativi inclusivi possono:

- Rimuovere le barriere che limitano la partecipazione.
- Rappresentare in modo autentico esperienze e prospettive diverse.
- Incoraggiare l'empatia, la comprensione e la collaborazione tra i giocatori.
- Responsabilizzare i giovani affinché diventino partecipanti attivi nelle loro comunità.

Il design inclusivo, quindi, non è solo una questione tecnica, ma è uno **strumento democratico** che promuove il coinvolgimento, l'uguaglianza e la partecipazione.

4.2 Rappresentare la diversità: evitare gli stereotipi e celebrare le differenze

La rappresentazione nei videogiochi influenza il modo in cui i giovani vedono **se stessi** e gli altri. Se gestita con noncuranza, può rafforzare stereotipi e disuguaglianze. Se affrontata con attenzione, celebra la **diversità** e rafforza la coesione sociale.

Stereotipi comuni da evitare:

- ◆ Raffigurazioni culturali semplicistiche o cliché.
- ◆ Ruoli di genere che limitano l'espressione o la partecipazione.
- ◆ Assenza o rappresentazione errata delle persone con disabilità.
- ◆ Trascurare la diversità di classe, rurale o basata sulla migrazione.
- ◆ Rappresentazione errata delle differenze etniche e delle identità LGBTQ+.

Consigli e suggerimenti

- ✓ **Co-progettazione con i giovani:** coinvolgere i giovani nella creazione dei personaggi, dei dialoghi e delle trame per garantire l'autenticità.
- ✓ **Ricerca delle realtà locali:** riflettere la diversità dei contesti giovanili europei, comprese le esperienze urbane, rurali e dei migranti.
- ✓ **Utilizzo di un linguaggio inclusivo:** evitare espressioni di genere, discriminatorie o culturalmente di parte.
- ✓ **Sviluppare personaggi multidimensionali:** mostrare sia i punti di forza che le vulnerabilità per evitare rappresentazioni unidimensionali.
- ✓ **Condurre una "verifica della rappresentazione". Chiedersi:** chi manca? Chi potrebbe essere stereotipato?
- ✓ **Coinvolgere voci diverse** nella sperimentazione e nella revisione dei prototipi.
- ✓ **Evitare il tokenismo:** l'inclusione dovrebbe essere naturale e integrata, non decorativa o simbolica.

Rappresentanza Inclusiva



Per esempio:

- **Celeste (2018):** Una storia metaforica sul superamento dell'ansia e dell'insicurezza. Il gioco illustra come la perseveranza e la consapevolezza di sé possano tradursi in resilienza emotiva, mostrando ai giocatori che le lotte interiori fanno parte della crescita.
- **Before I Forget (2020):** Un ritratto compassionevole della perdita di memoria. Incoraggia l'empatia consentendo ai giocatori di sperimentare il mondo attraverso la prospettiva di una persona affetta da demenza, sottolineando l'importanza della comprensione e della cura.
- **My Child Lebensborn (2018):** Esplorando l'empatia e l'esclusione sociale attraverso decisioni morali significative, sfida i giocatori a confrontarsi con i pregiudizi e a riflettere su come il giudizio della società influisca sull'identità e sul benessere individuale.

Consigli e suggerimenti: Passi chiari da seguire:

- ✓ **Introdurre i principi della collaborazione democratica:** Spiega brevemente valori come inclusione, equità e responsabilità condivisa prima di iniziare il gioco.
- ✓ **Favorire il gioco in piccoli gruppi misti:** Composizioni eterogenee incoraggiano dialogo e cooperazione tra persone con background o abilità diverse.
- ✓ **Guidare la riflessione con domande di debriefing:** Ad esempio, “Quale voce mancava?” o “Come ha influenzato l’inclusione i risultati?”: Questo ultimo passaggio aiuta i partecipanti a collegare le decisioni prese durante il gioco ai processi democratici reali e al proprio apprendimento personale.

4.3 Accessibilità e partecipazione

Accessibilità significa garantire che tutti, inclusi i giocatori con limitazioni fisiche, cognitive, linguistiche o economiche, possano partecipare pienamente e godere di un gioco. Accessibilità e partecipazione vanno di pari passo: più un gioco è accessibile, maggiore è il suo potenziale educativo e democratico.

I giovani possono incontrare **limitazioni fisici** (mobilità ridotta, limitazioni sensoriali o cognitive), **limitazioni digitali** (mancanza di dispositivi, scarsa connettività) o **limitazioni socioeconomiche** (costi, tempo o accesso alla tecnologia). Riconoscere e affrontare queste sfide aiuta gli operatori giovanili a progettare esperienze di apprendimento **eque, inclusive e coinvolgenti**.

Ostacoli comuni alla partecipazione:

- ◆ Navigazione complessa o istruzioni poco chiare
- ◆ Mancanza di controllo, personalizzazione, testo troppo piccolo o basso contrasto visivo
- ◆ Requisiti tecnologici elevati o software a pagamento
- ◆ Barriere linguistiche o localizzazione limitata
- ◆ Assunzioni sulle capacità cognitive o sulla concentrazione dei giocatori

Consigli e suggerimenti

- ✓ Progetta con l'accessibilità in mente fin dall'inizio, non come aggiunta successiva.
- ✓ Usa **strumenti no-code o low-code** come Scratch, GDevelop, Construct o Bitsy per rendere la creazione inclusiva e accessibile. Queste piattaforme abbassano le barriere tecniche e permettono ai giovani e agli operatori giovanili di diventare creatori, non solo consumatori, favorendo inclusione digitale e fiducia creativa.
- ✓ Applica i principi del **Universal Design for Learning (UDL)**: Offri più modi per coinvolgere, rappresentare ed esprimere idee.
- ✓ Includi **funzionalità personalizzabili**: Scala dei caratteri, contrasto dei colori, sottotitoli, controlli audio e rimappatura della tastiera.
- ✓ Assicurati che i giochi funzionino su **dispositivi poco potenti** e, se possibile, offline, raggiungendo i giovani con accesso limitato a internet o dispositivi più datati.
- ✓ Testa con **gruppi di utenti diversi**, inclusi giovani con disabilità o competenze digitali limitate.
- ✓ Crea **pratiche di facilitazione inclusive** che facciano sentire tutti ascoltati: Utilizza supporti visivi, tutoraggio tra pari e momenti di discussione per coinvolgere giovani di diversi contesti.
- ✓ Promuovi **workshop di co-design** dove i giovani contribuiscono con idee di gioco e soluzioni per l'accessibilità; Questo processo favorisce lavoro di squadra e senso di proprietà condivisa.

Facilitazione inclusiva significa creare spazi sicuri e partecipativi in cui l'esperienza di ogni giocatore conta. Non si tratta solo di progettare giochi per i giovani, ma **con** i giovani, garantendo che l'accessibilità diventi un valore condiviso e non solo una casella tecnica da spuntare.

Consulta la **Guida tecnica** per maggiori informazioni su questi strumenti.

Per esempio:

- **Una game jam giovanile con GDevelop:** Partecipanti con background diversi progettano mini-giochi civici sulle loro comunità. I team applicano funzionalità di accessibilità come sottotitoli, colori ad alto contrasto e navigazione semplificata, assicurando che tutti possano giocare e creare insieme.
- **Un gioco mobile per l'azione civica locale:** Realizzato in Construct, utilizza font leggibili, controlli semplici e testi multilingue per coinvolgere giovani rurali e migranti nella partecipazione digitale.
- **Adattamento in classe di progetti Scratch:** Gli studenti remixano i giochi dei compagni per aggiungere didascalie e testi più grandi, imparando empatia e inclusione attraverso le scelte di design.

Lo sviluppo partecipativo di giochi non è solo un'attività di apprendimento: è un atto di **impegno civico**, che permette ai giovani di plasmare narrazioni che riflettono le loro esperienze e i loro valori.

Consigli e suggerimenti: Passi chiari da seguire:

- ✓ **Individuare le esigenze di accessibilità fin dall'inizio:** consulta i giovani prima di iniziare il design per comprendere barriere fisiche, digitali o linguistiche che possono limitare la partecipazione.
- ✓ **Integrare le funzionalità di accessibilità durante lo sviluppo:** Aggiungi opzioni come difficoltà regolabile, modalità contrasto, sottotitoli o controlli flessibili come caratteristiche di base, non extra speciali.
- ✓ **Facilitare playtest e riflessioni inclusivi:** Dopo il gioco, guida discussioni su cosa ha funzionato, cosa è stato escluso e come le versioni future possono migliorare equità e inclusione.

4.4 Linee guida per l'accessibilità: garantire un design inclusivo e fruibile

Creare giochi accessibili richiede più che modificare qualche impostazione tecnica. Significa progettare fin dall'inizio tenendo conto delle esigenze di giovani diversi – inclusi coloro con limitazioni visive, uditive, cognitive, linguistiche o motorie. Le linee guida seguenti offrono passi pratici per garantire che giochi ed esperienze di apprendimento restino inclusivi, leggibili e fruibili per tutti.

Consigli e suggerimenti: Principi fondamentali di accessibilità da seguire:

- ✓ **Usa font chiari e leggibili:** Preferisci caratteri sans-serif (es. Arial, Verdana, OpenDyslexic) e assicurati che la dimensione minima sia leggibile su tutti i dispositivi.
- ✓ **Garantisci sufficiente contrasto cromatico:** Segui i rapporti di contrasto WCAG per rendere testo ed elementi dell'interfaccia visibili a giocatori con bassa vista o dislessia.
- ✓ **Evita corsivi e sottolineature:** così ridurrai la leggibilità; usa il grassetto per enfatizzare.
- ✓ **Usa layout semplici e coerenti:** Suddividi i contenuti in paragrafi brevi, usa elenchi puntati ed evita blocchi di testo densi.
- ✓ **Fornisci sottotitoli e/o voiceover:** Questo aiuta i giocatori con disabilità uditive o visive, barriere linguistiche o livelli di alfabetizzazione ridotti.
- ✓ **Offri testi e descrizioni alternative:** Aggiungi descrizioni scritte o audio per immagini essenziali, icone o scene narrative.
- ✓ **Abilita la personalizzazione dell'interfaccia:** Opzioni come ridimensionamento dei font, temi di contrasto, modalità colore e controlli audio aumentano notevolmente la fruibilità.
- ✓ **Garantisci una navigazione chiara e intuitiva:** Evita disordine, mantieni menu prevedibili e fornisci istruzioni passo-passo quando necessario.
- ✓ **Applica modalità multiple di rappresentazione:** Segui i principi del Universal Design for Learning (UDL) combinando elementi visivi, testuali, audio e interattivi.

- ✓ **Testa l'accessibilità fin dall'inizio e regolarmente:** Includi giovani con disabilità e diversi livelli di alfabetizzazione digitale nei playtest. I loro feedback guideranno miglioramenti iterativi.

L'accessibilità rafforza partecipazione ed equità. Quando i giocatori possono leggere facilmente i testi, seguire le istruzioni e interagire con i contenuti **indipendentemente dalle loro capacità o dai dispositivi utilizzati, possono concentrarsi su creatività, collaborazione e impegno civico**. Integrare l'accessibilità fin dall'inizio del design, e non come aggiunta successiva, garantisce risultati di apprendimento più equi e un'esperienza più inclusiva per tutti.

4.5 Scenario proposto: Costruttori di democrazia

Come esempio pratico dei principi discussi sopra, lo scenario "**Costruttori di democrazia**" mostra come la **partecipazione giovanile** e l'**accessibilità** possano essere integrate nel design educativo dei giochi. Fornisce agli operatori giovanili un modello pratico per facilitare l'apprendimento sulla democrazia, la collaborazione e l'inclusione in modo coinvolgente e adattabile.

Tema: Democrazia partecipativa

Target: Giovani dai 15 ai 25 anni

Piattaforma: Browser/Mobile (o offline con carte stampate)

Durata: 90–120 minuti

Dimensione gruppo: 10–25 persone

Genere: Simulazione collaborativa/puzzle narrativo

I partecipanti assumono il ruolo di membri di un Consiglio Giovanile incaricato di migliorare una città europea immaginaria, imparando a bilanciare prospettive diverse e a prendere decisioni eque e inclusive.



Scopo: far vivere ai giovani come inclusione, dialogo e responsabilità condivisa influenzino il processo decisionale democratico.



Obiettivi di apprendimento:

- ✦ Comprendere i principi della **democrazia partecipativa** e della collaborazione inclusiva.
- ✦ Allenare **lavoro di squadra, negoziazione ed empatia** attraverso decisioni basate sui ruoli.
- ✦ Riconoscere **accessibilità e inclusione** come valori civici e democratici.

Sintesi del workshop

I giovani vengono divisi in piccoli gruppi del Consiglio Giovanile, ciascuno rappresentante diverse prospettive della comunità (ad esempio: giovani rurali, con background migratorio, o con disabilità). Insieme devono assegnare risorse limitate per affrontare le sfide della città (ad esempio: accesso alla cultura, trasporto pubblico o inclusione digitale). Attraverso dibattiti, votazioni e compromessi, sperimentano la complessità del processo decisionale collettivo e l'importanza dell'inclusione.

Fasi per la facilitazione

- 1. Introduzione:** Presenta lo scopo dell'attività e assegna i ruoli per garantire diversità di punti di vista.
- 2. Fase di gioco:** I gruppi utilizzano una versione digitale o cartacea di *Democracy Builders* per discutere e decidere le priorità della comunità.
- 3. Riflessione:** Dopo il gioco, facilita la discussione di gruppo su equità, inclusione e paralleli con il mondo reale ("Quale voce mancava?" Com'è stato il compromesso?).
- 4. Collegamento alla realtà:** Presenta iniziative locali o europee per la partecipazione giovanile (es. Portale Europeo per i Giovani, Corpo Europeo di Solidarietà).

Caratteristiche principali

- ✦ Interfaccia regolabile (contrasto, sottotitoli, ridimensionamento dei caratteri).
- ✦ Trame che mostrano più punti di vista e la negoziazione
- ✦ Premi per decisioni inclusive e collaborative
- ✦ Adattamento opzionale offline con schede stampate o giochi di ruolo di gruppo.

Risultati attesi

- ✦ Maggiore comprensione della **collaborazione democratica e della responsabilità condivisa**.
- ✦ Aumento dell'empatia e dell'apprezzamento per esperienze diverse.
- ✦ Maggiore consapevolezza delle **reali opportunità di impegno civico**.
- ✦ Capacità di intraprendere azioni inclusive nelle proprie comunità.

Come modello educativo, "Costruttori di Democrazia" dimostra che il design di giochi inclusivi può essere uno strumento potente per l'apprendimento civico. Collega creatività digitale e impegno democratico, sottolineando l'importanza dell'accessibilità e dell'equità nella partecipazione dei giovani.

Capitolo 5: Dal gioco alla partecipazione: progettare giochi con impatto democratico

5.1 Il potere del gioco

I giochi educativi sono sempre più riconosciuti **come strumenti potenti per la partecipazione democratica e l'impegno civico**, soprattutto tra i giovani. A differenza dei metodi di apprendimento tradizionali, i giochi offrono **ambienti interattivi ed esperienziali** in cui i partecipanti possono esplorare idee complesse, sperimentare decisioni e osservare le conseguenze delle proprie azioni in uno spazio sicuro e strutturato.

Nel contesto dei valori europei, della democrazia e della cittadinanza attiva, i giochi ben progettati possono fare molto più che trasmettere semplicemente informazioni. Possono:

- ◆ **Immergere i partecipanti in scenari significativi** che riflettono le sfide reali della società.
- ◆ **Incoraggiare la riflessione critica** sulle scelte individuali e collettive.
- ◆ **Favorire la collaborazione e il dialogo**, elementi chiave della vita democratica.
- ◆ **Sviluppare competenze trasferibili**, come problem-solving, pensiero critico, empatia e alfabetizzazione digitale.

Per operatori giovanili ed educatori, i giochi educativi rappresentano un'**opportunità unica per rendere l'educazione civica concreta e coinvolgente**.

Collocando i partecipanti in situazioni in cui devono affrontare processi democratici, negoziare con gli altri o gestire le risorse in modo etico, i giochi possono trasformare concetti astratti, come la libertà di espressione, i diritti digitali o la responsabilità ambientale, in esperienze vissute.

Inoltre, la diffusione di **strumenti accessibili per la creazione di giochi senza programmazione** permette a operatori giovanili, educatori e agli stessi giovani di

diventare creatori, non solo fruitori. Questo approccio partecipativo si allinea perfettamente ai **valori democratici**: offrire ai giovani **autonomia, voce** e un ruolo nella definizione delle narrazioni.

Questo capitolo finale esplora come progettare giochi educativi che abbiano un **impatto democratico**, concentrandosi su quattro dimensioni interconnesse:

- ◆ **Bilanciare apprendimento e coinvolgimento**, per garantire che i giochi siano sia significativi sia piacevoli.
- ◆ **Etica e responsabilità**, includendo privacy, inclusione e diritti digitali.
- ◆ **Collegare le esperienze virtuali all'azione nel mondo reale**, in modo che l'apprendimento si estenda oltre il gioco.
- ◆ **Valutare l'impatto**, per misurare e migliorare nel tempo sia i risultati educativi sia quelli civici.

Integrando questi principi, gli operatori giovanili possono **progettare o facilitare giochi che non solo educano, ma anche responsabilizzano**, trasformando il gioco in uno strumento per una **cittadinanza attiva, informata e partecipativa**.

5.2 Bilanciare apprendimento e coinvolgimento

Creare un gioco che sia allo stesso tempo **educativo e divertente da giocare** è una delle sfide principali nella progettazione di giochi civici. Se il contenuto educativo prevale, i partecipanti potrebbero perdere interesse. Se il gioco è solo intrattenimento, gli obiettivi di apprendimento rischiano di andare persi. Raggiungere questo equilibrio richiede scelte progettuali deliberate.

In pratica: Principi chiave:

- **Definire fin dall'inizio obiettivi di apprendimento** chiari quali concetti o competenze democratiche dovrebbero acquisire i partecipanti?
- **Integrare l'apprendimento nelle meccaniche di gioco**, non solo nella narrativa o nel testo. Ad esempio, un gioco sulla cittadinanza digitale potrebbe richiedere ai partecipanti di identificare la disinformazione attraverso il gioco stesso, anziché tramite un quiz alla fine.

- **Allineare le meccaniche di gioco agli obiettivi di apprendimento:** un gioco di dibattito dovrebbe usare meccaniche basate sulle scelte o sul ruolo; un gioco sulla sostenibilità potrebbe usare la gestione delle risorse.
- **Mantenere il carico cognitivo adeguato** all'età target. I giochi per giovani dovrebbero evitare istruzioni eccessivamente complesse.

Consigli e suggerimenti

- ✓ **Usa lo storytelling** rendere concetti astratti (come i valori dell'UE) emotivamente comprensibili.
- ✓ **Alternare momenti di azione e riflessione:** prevedere spazi per discussioni, scrittura su diario o revisione delle decisioni dopo momenti chiave.
- ✓ **Progettare tenendo presente il “flow”,** aumentando gradualmente le sfide per mantenere alta la motivazione dei partecipanti.
- ✓ **Creare prototipi precoci e testarli frequentemente** con gruppi giovanili per verificare che il gioco sia sia divertente sia educativo.

Per esempio: Un gioco sulla presa di decisioni nell'UE può mettere i partecipanti nei ruoli di deputati al Parlamento Europeo che devono negoziare le leggi. Il contenuto educativo (come vengono approvate le leggi nell'UE) è integrato nelle meccaniche di gioco (dibattiti, formazione di coalizioni), e non semplicemente spiegato tramite il testo.

Per avere un impatto democratico, il contenuto educativo dovrebbe **scorrere attraverso il gioco**, non stare solo “intorno” ad esso. Un design ben integrato mantiene i partecipanti coinvolti e trasforma l'apprendimento in un'esperienza attiva.

L'illustrazione seguente confronta due approcci differenti per combinare apprendimento e gioco.

A sinistra (“**Do**”), l'apprendimento è naturalmente integrato nelle meccaniche di gioco: i partecipanti acquisiscono conoscenze giocando, facendo scelte e risolvendo sfide.

A destra (“**Don't**”), l'apprendimento è separato dal gioco, spesso fornito come informazioni statiche prima o dopo il gioco.



Gioco + Apprendimento



Gioco → Apprendimento

5.3 Etica e responsabilità nella progettazione dei giochi

Progettare giochi civici ed educativi comporta **considerazioni etiche**, soprattutto quando si lavora con i giovani. Ciò riguarda il modo in cui vengono gestiti i dati, quanto inclusivo sia il design e quanto il contenuto rispetti i diritti e l'identità dei partecipanti.

Consigli e suggerimenti: Raccolta dati e privacy:

- ✓ Raccogliere **solo i dati essenziali** (ad esempio, il progresso anonimo nel gioco) ed evitare, ove possibile, informazioni personali.
- ✓ Essere trasparenti su quali dati vengono raccolti e perché.
- ✓ Seguire rigorosamente le **linee guida del GDPR** per qualsiasi dato archiviato o condiviso.
- ✓ Evitare plug-in esterni o strumenti di terze parti che metterebbero a rischio la privacy.

Principi di design inclusivo

- ◆ **La rappresentazione è importante:** includere personaggi, nomi e punti di vista diversi per riflettere le reali società dell'UE.
- ◆ **L'accessibilità** dovrebbe essere prevista fin dall'inizio:
 - ✦ Visualizzazioni ad alto contrasto e caratteri leggibili.
 - ✦ Sottotitoli o alternative audio.
 - ✦ Livelli di difficoltà regolabili.
 - ✦ Istruzioni chiare e interfaccia coerente.

Puoi trovare ulteriori informazioni sul design inclusivo nel **Capitolo 4**.

Il rispetto per i diritti digitali

Modella comportamenti etici all'interno del gioco: ad esempio, premiando la comunicazione rispettosa online o segnalando azioni dannose.

Per esempio: Possibili dilemmi etici o scenari di apprendimento:

- **Libertà di parola vs. discorso d'odio:** Un giocatore che modera un social network fittizio deve decidere se rimuovere un post controverso. La scelta influisce sulla fiducia pubblica e sul dialogo civico, evidenziando il delicato equilibrio tra libertà di espressione e benessere della comunità.
- **Disinformazione e responsabilità:** In una simulazione giornalistica, i giocatori possono scegliere se verificare le notizie o condividere storie di tendenza. Dare priorità alla precisione rispetto alla popolarità costruisce credibilità e dimostra l'importanza civica della veridicità nella partecipazione digitale.
- **Privacy ed etica dei dati:** I giocatori che assumono il ruolo di "cittadini digitali" potrebbero dover decidere se utilizzare dati personali per migliorare i servizi della città, a scapito della privacy dei cittadini. Questi scenari promuovono la consapevolezza dei **principi del GDPR** e della protezione dei dati come strumenti di salvaguardia democratica.

- **Pregiudizi e inclusione:** Un gioco potrebbe includere personaggi diversi e sfidare i giocatori a compiere scelte inclusive in ambito di leadership, rappresentazione mediatica o definizione di politiche. Questo sensibilizza su **bias algoritmici**, stereotipi e partecipazione equa online.

Consigli e suggerimenti

- ✓ Consultare le linee guida nazionali ed europee sulla privacy prima di qualsiasi raccolta di dati
- ✓ Integrare i principi di alfabetizzazione digitale dell'UNESCO per insegnare una partecipazione responsabile.
- ✓ Co-creare personaggi o scenari con i giovani per garantire una rappresentazione autentica e credibile.
- ✓ Testare il gioco con gruppi diversi, inclusi giovani con disabilità o provenienti da differenti contesti culturali.

Principi etici di progettazione dei videogiochi



Privacy



Inclusione



Diritti digitali



Rappresentazione

5.4 Dai mondi virtuali all'azione nel mondo reale

I giochi educativi non dovrebbero esistere in isolamento. **Il loro vero impatto democratico emerge quando ispirano i giocatori ad agire nella vita reale:** a votare, partecipare a iniziative civiche, proteggere l'ambiente o valutare criticamente le informazioni.

Consigli e suggerimenti: Collegare il gameplay alla realtà:

- ✓ Includere **momenti di debriefing** dopo eventi chiave del gioco per riflettere sui parallelismi con il mondo reale.
- ✓ Offrire **spunti di discussione o attività** da utilizzare dopo il gioco da parte di educatori e youth worker.
- ✓ Fornire **link a iniziative reali**, piattaforme dell'UE o opportunità concrete (ad es. Corpo Europeo di Solidarietà, Portale Europeo per i Giovani).
- ✓ Incoraggiare il **cambio di ruolo**: se i giocatori hanno assunto il ruolo di decisori politici, sfidarli a proporre azioni reali nella loro comunità.
- ✓ Prevedere una **sezione "vai oltre"** alla fine del gioco con opportunità concrete di impegno civico.
- ✓ Incoraggiare educatori giovanili a organizzare workshop post-partita che colleghino l'esperienza di gioco alle realtà democratiche.
- ✓ Utilizzare i risultati del gioco come punto di partenza per **progetti, campagne o discussioni**.

Per esempio:

- Per la **cittadinanza digitale**, un gioco potrebbe simulare dibattiti sui social media e poi invitare i giocatori ad analizzare contenuti online reali e a creare un codice di condotta.
- Per la **responsabilità ambientale e sociale**, un gioco di gestione delle risorse potrebbe concludersi con una sfida volta a sviluppare un piano di azione ecologica nella propria scuola o comunità.

5.5 Valutare e migliorare l'impatto

Per garantire l'efficacia dei giochi educativi, progettisti e educatori giovanili devono **misurare dell'impatto** fin dall'inizio. La valutazione non serve solo a dimostrare il successo, ma a migliorare l'esperienza.

Perché l'evoluzione è importante

- ◆ Arantisce il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento.
- ◆ Aiuta ad adattare i giochi a contesti diversi.
- ◆ Fornisce evidenze a supporto di finanziamenti e utilizzi futuri.

Metodi pratici di valutazione

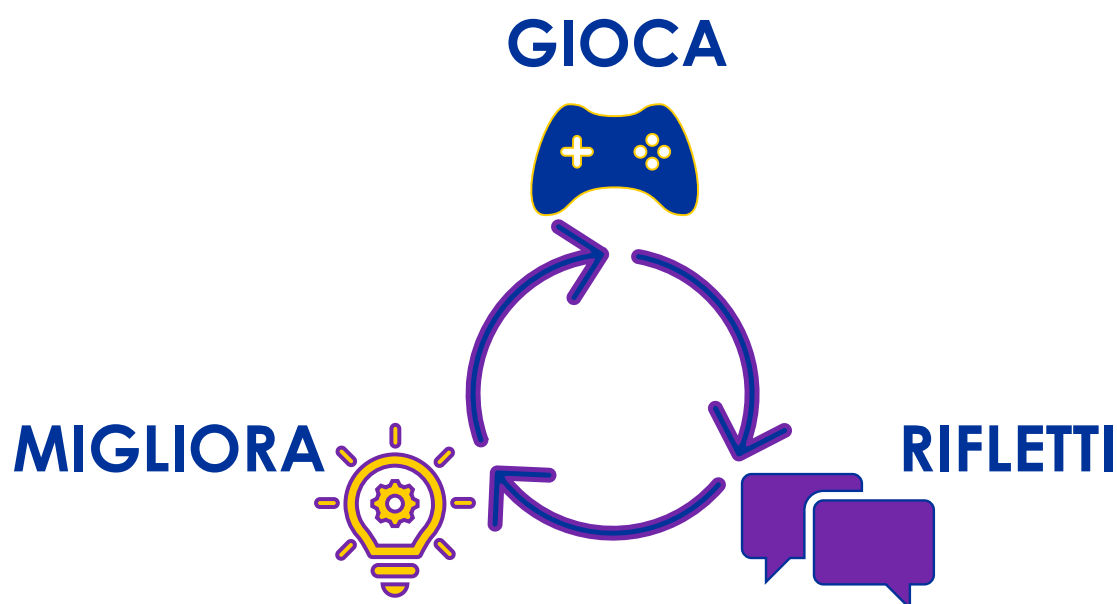
- ◆ **Questionari pre e post attività** per misurare conoscenze, atteggiamenti o competenze.
- ◆ **Osservazione** durante il gioco per valutare coinvolgimento e collaborazione.
- ◆ **Diari di riflessione** o discussioni di gruppo al termine delle sessioni di gioco.
- ◆ **Dashboaed di monitoraggio** (analytics), se appropriato, per monitorare le scelte o i progressi nel gioco, nel rispetto della privacy.

Per esempio: Sulla base delle **schede di contenuto** sviluppate dal nostro partenariato, si potrebbe progettare uno **scenario ibrido** che combini cittadinanza digitale e responsabilità ambientale/sociale:

- I giocatori esplorano una città immaginaria in cui devono affrontare campagne di disinformazione sulle politiche verdi.
- Dibattono, progettano campagne e realizzano azioni ecologiche, apprendendo sia **comportamenti digitali responsabili** sia **l'impatto ambientale delle loro scelte**.
- Il gioco si conclude con un laboratorio pratico per sviluppare un piano d'azione reale, guidato dagli educatori giovanili.

Consigli e suggerimenti: Includere il feedback dei giocatori:

- ✓ **Raccogliere feedback regolarmente** tramite brevi questionari accessibili o discussioni.
- ✓ Incorporare il feedback nei **cicli di progettazione iterativa**.
- ✓ Coinvolgere i giovani giocatori come **co-progettisti**, non solo come tester.
- ✓ Mantenere le valutazioni **brevi e adatte ai giovani**.
- ✓ Utilizzare i risultati delle valutazioni per perfezionare sia i **contenuti** (accuratezza, rilevanza) sia le **meccaniche** (coinvolgimento).
- ✓ **Condividere i risultati delle valutazioni** con tutti i partecipanti per creare una cultura di apprendimento reciproco e miglioramento continuo.



Bibliografia e letture consigliate

Capitolo 1: Nozioni di base sulla progettazione dei giochi

- ◆ Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces* (3rd ed.). New World Library.
<https://psycnet.apa.org/record/2008-12209-000>
- ◆ Council of Europe. (2016). *Competences for democratic culture: Living together as equals in culturally diverse democratic societies*. Council of Europe Publishing.
<https://www.coe.int/en/web/campaign-free-to-speak-safe-to-learn/-/competences-for-democratic-culture-living-together-as-equals-in-culturally-diverse-democratic-societies-2016-a-conceptual-model-of-competences>
- ◆ Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
https://www.researchgate.net/publication/224927532_Flow_The_Psychology_of_Optimal_Experience
- ◆ European Commission. (2018). *Council Recommendation on Key Competences for Lifelong Learning*. Official Journal of the European Union, C189/1. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:OJ.C_.2018.189.01.0001.01.ENG&toc=OJ:C:2018:189
- ◆ Everett, A., & Watkins, S. C. (Eds.). (2008). *The Power of Play: The Portrayal and Performance of Race in Video Games [Special issue]*. *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*.
https://com427spring2017ncsu.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/01/2007-everett_watkins-powerofplay-raceingames.pdf
- ◆ Flanagan, M. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. MIT Press.
<https://direct.mit.edu/books/monograph/2338/Critical-PlayRadical-Game-Design>
- ◆ Koster, R. (2013). *Theory of Fun for Game Design* (2nd ed.). O'Reilly Media.
https://books.google.be/books/about/Theory_of_Fun_for_Game_Design.html?id=3TAKAgAAQBAJ
- ◆ Pink, D. H. (2011). *Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us*. Riverhead Books. <https://books.google.be/books/about/Drive.html?id=A-agLi2ldB4C>

- ◆ Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. The Guilford Press.
<https://doi.org/10.1521/978.14625/28806>
- ◆ Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press. https://books.google.be/books/about/Rules_of_Play.html?id=UM-xyczrZuQC
- ◆ Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses (3rd ed)*. CRC Press.
<https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.1201/b22101/art-game-design-jesse-schell>

Capitolo 2: Creare storie che insegnano e ispirano

- ◆ Council of Europe. (2018). *Reference Framework of Competences for Democratic Culture*. Strasbourg: Council of Europe Publishing.
<https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture/>
- ◆ Heath, C., & Heath, D. (2007). *Made to Stick: Why Some Ideas Survive and Others Die*. Random House. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5885.2007.00285.x>
- ◆ Heinemeyer, C. (2020). *Storytelling in Participatory Arts with Young People: The Gaps in the Story*. Palgrave Macmillan.
<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-40581-6>
- ◆ Nussbaum, M. C. (2010). *Not for Profit: Why Democracy Needs the Humanities*. Princeton University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt7rpcw>
- ◆ Ohler, J.B. (2016). *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy*. SAGE. <https://sk.sagepub.com/book/mono/preview/digital-storytelling-in-the-classroom-2e.pdf>
- ◆ Robin, B. R. (2011). *The educational uses of digital storytelling*. In C. Crawford et al, *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006* (pp. 709–716). AACE.
https://www.researchgate.net/publication/228342171_The_educational_uses_of_digital_storytelling
- ◆ Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). *The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: A comprehensive study*. *Smart Learning Environments*, 1, Article No. 6. <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>

- ◆ Wu, J. & Chen, V. (2020). *A systematic review of educational digital storytelling*. Computers & Education. V.147. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103786>

Capitolo 3: Meccaniche di gioco e enigmi che sviluppano menti democratiche

- ◆ BookWidgets. (2025). *Civics in Action: 10 Interactive lessons for young citizens*. <https://www.bookwidgets.com/blog/2023/12/civics-in-action-10-interactive-lessons-for-young-citizens>
- ◆ Civics through play. (2022). *Tools and resources*. <https://civicsthroughplay.com/tools-and-resources/>
- ◆ Educational Word Lists. (n.d.). *Civics and government word games*. <https://educationalwordlists.com/word-search-category/civics-and-government>
- ◆ EENCE – Eastern European Network for Citizenship Education. (2022). *Video games as a tool for civic education and activism*. <https://eence.eu/2022/10/06/video-games-as-a-tool-for-civic-education-and-activism/>
- ◆ FasterCapital. (2025). *Civic Gamification: Gamifying Democracy: Enhancing civic education through play*. <https://fastercapital.com/content/Civic-Gamification--Gamifying-Democracy--Enhancing-Civic-Education-Through-Play.html>
- ◆ iCivics. (2024, October 4). *Using our resources: Get Started - ICivics*. https://vision.icivics.org/how-to-use/?_ga=2.17620730.251872012.1760113898-1278170842.1760113897
- ◆ Oberle, M., & Leunig, J. (2016). Simulation games on the European Union in civics: Effects on secondary school pupils' political competence. *Citizenship Social and Economics Education*, 15(3), 227–243. <https://doi.org/10.1177/2047173416689794>
- ◆ Santillano, C. (2025). *From Play to Policy: Gamification in Active Citizenship education and SEL*. EuroClio - Inspiring History and Citizenship Educators. <https://euroclio.eu/2025/01/31/from-play-to-policy-gamification-in-active-citizenship-education-and-sel/>
- ◆ Stoddard, J., Banks, A. M., Nemacheck, C., & Wenska, E. (2016). *The challenges of gaming for Democratic Education: The case of ICivics*. *Democracy and Education Journal*. 24 (2), Article 2. <https://democracyeducationjournal.org/home/vol24/iss2/2/>

- ◆ UNRIC. (2025). *Video games and democracy: exploring new frontiers for civic participation*. <https://unric.org/en/video-games-and-democracy-exploring-new-frontiers-for-civic-participation/>

Capitolo 4: Progettazione inclusiva e accessibilità

- ◆ Anthropy, A. (2012). *Rise of the Videogame Zinesters*. Seven Stories Press. <https://www.sevenstories.com/books/3459-rise-of-the-videogame-zinesters>
- ◆ Clarkson, J., Coleman, R., Hosking, I., & Waller, S. (2013). *Inclusive Design: Design for the Whole Population*. Springer. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-1-4471-0001-0>
- ◆ European Commission. (2023). *European Accessibility Act: Advancing inclusive digital design*. Publications Office of the EU. <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2019/882/oj?eliuri=eli%3Adir%3A2019%3A882%3Aoj>
- ◆ Game Developers Conference (GDC). (2022). *State of the game industry report: Diversity & inclusion section*. <https://reg.gdconf.com/state-of-game-industry-2022>
- ◆ Gee, J. P. (2017). *Teaching, Learning, Literacy in Our High-Risk High-Tech World*. Teachers College Press. <https://www.tcpres.com/teaching-learning-literacy-in-our-high-risk-high-tech-world-9780807758601>
- ◆ Kafai, Y. B., & Burke, Q. (2024). *Connected Gaming: What Making Video Games Can Teach Us about Learning and Literacy*. MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262551557/connected-gaming/>
- ◆ UNESCO. (2025). *Guidelines for inclusion in education*. UNESCO Publishing. <https://www.unesco.org/en/inclusion-education/need-know?hub=70285>

Capitolo 5: Dal gioco alla partecipazione: progettare giochi con impatto democratico

- ◆ Arnab, S., Lim, T., Carvalho, M. B., Bellotti, F., de Freitas, S., Louchart, S., Suttie, N., Berta, R., & De Gloria, A. (2015). Mapping learning and game mechanics for serious games analysis. *British Journal of Educational Technology*, 46(2), 391–411. <https://doi.org/10.1111/bjet.12113>

- ◆ Barab, S. A., Gresalfi, M., & Ingram-Goble, A. (2010). Transformational play: Using games to position person, content, and context. *Educational Researcher*, 39(7), 525–536. <https://doi.org/10.3102/0013189X10386593>
- ◆ European Commission. (2022). *The 2022 Code of Practice on Disinformation*. Publications Office of the European Union. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/code-practice-disinformation>
- ◆ Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Technology Pedagogy and Education. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/950566.950595>
- ◆ Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January). Does Gamification Work? - A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- ◆ Livingstone, S., Stoilova, M., & Nandagiri, R. (2019). *Children's data and privacy online: Growing up in a digital age*. London School of Economics and Political Science. <https://www.lse.ac.uk/my-privacy-uk/Assets/Documents/Childrens-data-and-privacy-online-report-for-web.pdf>
- ◆ Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press. http://files.onearmedman.com/fordham/salen_zimmerman2004.pdf
- ◆ UNESCO. (2018). *A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265403>
- ◆ Westera, W., Nadolski, R. J., Hummel, H. G., & Wopereis, I. G. (2008). Serious games for higher education: A framework for reducing design complexity. *Journal of Computer Assisted Learning*, 24(5), 420–432. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2008.00279.x>



www.eu-videogames.eu



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Codice progetto: 2024-2-PL01-KA220-YOU-000286883



Tutti i contenuti sono soggetti a CC BY-NC-SA 4.0



**Akademia
Humanistyczno
Ekonomiczna w Łodzi**

