Co-funded by
the European Union

DEMOCRACTICS TOOLKIT

Esplorare la democrazia, la partecipazione e la cittadinanza attiva con il gioco Member States.

Guida didattica per operatori giovanili,
educatori e facilitatori.

Democractics: Echo your voice with every choice

INDICE

01 | IL PROGETTO DEMOCRACTICS p. 04

02 | IL POTENZIALE EDUCATIVO DI MEMBER STATES p. 07

03 | DAL GIOCO AL LABORATORIO p. 16

04 | RIFLESSIONE, VALUTAZIONE E ADATTAMENTO p. 32

05 | RISORSE AGGIUNTIVE E BIBLIOGRAFIA p. 38

Co-funded by the European Union

ABSENTIA
EXPLORING THE ABSENCE

PEDRA

YSPDB

ELEKTRĖNŲ KULTŪROS CENTRAS

DEMOCRACTICS

IL PROGETTO IN BREVE

Titolo completo del progetto:
Democractics: Echo your voice with every choice

Numero del progetto:
2024-3-PL01-KA210-YOU-000277865

Durata:
01/03/2025 - 31/08/2026

Programma:
Erasmus+

Coordinatore:
Fundacja Pedra, Polonia

Partner del progetto:
- **Fundacja Pedra, Polonia**
- **Youth Society for Peace and Development of the Balkans (YSPDB), Bulgaria**
- **Elektrenu kulturos centras, Lituania**
- **Absentia APS, Italia**

Il progetto Democractics: Echo your voice with every choice è cofinanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse sono esclusivamente quelle degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea o dell'ente finanziatore. Né l'Unione europea né l'ente finanziatore possono essere ritenuti responsabili di tali opinioni.

CAPITOLO

01.

IL PROGETTO DEMOCRACTICS

Il progetto da cui nasce Member States, come funziona il gioco e come utilizzare questa guida.

IL PROGETTO

La democrazia fa parte della nostra vita quotidiana. Influenza il modo in cui vengono prese le decisioni, il funzionamento delle comunità e la possibilità che abbiamo di incidere sulle questioni che ci riguardano. Ma comprendere la democrazia e sapere come parteciparvi non sono necessariamente la stessa cosa.
Molti giovani si interessano a ciò che accade intorno a loro, ma non sempre sanno come partecipare o sentono che la propria opinione possa fare la differenza. Conoscere i valori democratici è importante, ma lo è altrettanto avere occasioni per discutere, prendere decisioni, collaborare e vedere i risultati delle proprie azioni. È da questa esigenza che nasce Democractics: Echo your voice with every choice.
Democractics è un progetto Erasmus+ che ha riunito quattro organizzazioni di Polonia, Italia, Bulgaria e Lituania. Il suo obiettivo principale era rendere l'educazione alla democrazia più coinvolgente e accessibile ai giovani, offrendo al tempo stesso agli operatori giovanili e agli educatori nuovi strumenti per affrontare questi temi con i propri gruppi.
Il progetto si è concentrato su alcuni aspetti fondamentali:

- Aiutare i giovani a comprendere meglio la democrazia, i diritti civici e i processi decisionali, soprattutto nell'Unione europea.
- Incoraggiare una partecipazione più attiva dei giovani alla vita delle proprie comunità.
- Sviluppare competenze come il pensiero critico, la comunicazione, la collaborazione e la negoziazione.
- Sostenere operatori giovanili ed educatori nell'utilizzo di metodi interattivi di educazione non formale.
- Creare un gioco da tavolo educativo utilizzabile in diversi Paesi e contesti di apprendimento.

Cosa abbiamo fatto durante il progetto?

Abbiamo iniziato esplorando il modo in cui i giovani comprendono la democrazia e ciò che li incoraggia o li ostacola nella partecipazione alla vita civica. Attraverso ricerche e focus group nei quattro Paesi partner, abbiamo raccolto esperienze, opinioni e idee sull'apprendimento attraverso il gioco.
I risultati ci hanno aiutato a sviluppare Member States, un gioco da tavolo educativo che permette ai partecipanti di confrontarsi con alcune delle sfide legate ai processi decisionali democratici.
Il progetto ha previsto anche un corso di formazione internazionale per operatori giovanili. I partecipanti hanno esplorato la democrazia e la cittadinanza attiva attraverso attività di educazione non formale, tra cui esercizi sulla creazione di società democratiche e riflessioni sulle disuguaglianze nelle opportunità di partecipazione.
Successivamente abbiamo organizzato attività locali per presentare il gioco a giovani, educatori e organizzazioni giovanili nei Paesi partner.
Da questo percorso sono nati i due principali strumenti educativi del progetto: il gioco da tavolo Member States e questa guida, pensata per aiutare gli educatori a utilizzare il gioco e affrontare il tema della democrazia insieme ai giovani.

Di cosa parla Member States?

In questo gioco da tavolo, i partecipanti assumono il ruolo degli Stati membri dell'Unione europea. Ogni Paese ha i propri interessi e obiettivi, ma tutti devono affrontare anche sfide che riguardano l'intera Unione.
Durante la partita, i giocatori prendono decisioni legate all'economia, alla società, all'ambiente e alla sicurezza internazionale. Discutono possibili soluzioni, negoziano con altri Paesi, costruiscono alleanze e votano sulle azioni da intraprendere. Naturalmente, non tutti vogliono le stesse cose. Una decisione vantaggiosa per un Paese potrebbe creare problemi a un altro. A volte è necessario trovare un compromesso, altre volte bisogna scegliere se difendere i propri interessi o sostenere quelli dell'intera Unione.

C'è però una condizione: se l'Unione crolla, perdono tutti. Questo equilibrio tra obiettivi individuali e responsabilità condivisa è al centro del gioco.
Member States non vuole essere una simulazione esatta del funzionamento delle istituzioni europee. Offre invece un contesto semplificato in cui i giovani possono sperimentare la negoziazione, la collaborazione, il voto e le conseguenze delle decisioni collettive. Può essere utilizzato come attività educativa a sé stante oppure inserito in un laboratorio più ampio sulla democrazia, i valori europei o la cittadinanza attiva.

Come utilizzare questa guida?

Nell'educazione non formale, giocare è solo una parte dell'attività. La discussione e la riflessione successive sono altrettanto importanti, perché aiutano i partecipanti a esaminare le decisioni prese, capire perché gli eventi si sono svolti in un certo modo e collegare l'esperienza di gioco a situazioni reali.

- Perché qualcuno ha rifiutato di collaborare?
- Chi ha avuto più influenza su una decisione?
- Tutti hanno avuto modo di esprimersi?
- Nella realtà, la stessa situazione si sarebbe svolta diversamente?

Discutere domande come queste aiuta i partecipanti a riflettere sulle proprie scelte, comprendere punti di vista diversi e collegare quanto accaduto durante il gioco ai reali processi democratici.
Questa guida è rivolta a operatori giovanili, educatori, facilitatori e organizzazioni che desiderano utilizzare Member States nelle proprie attività educative. Si basa sulle ricerche svolte durante il progetto Democractics e offre indicazioni pratiche per esplorare la democrazia e la partecipazione civica attraverso il gioco.
All'interno troverai:

- Una spiegazione del potenziale educativo del gioco, delle competenze che i partecipanti possono esercitare e del legame tra le sue meccaniche e i processi democratici.
- Diversi temi da esplorare attraverso il gioco, tra cui negoziazione, collaborazione, potere, solidarietà e responsabilità condivisa.
- Quattro proposte di laboratorio per utilizzare Member States con diversi obiettivi di apprendimento.
- Quattro attività adattabili di educazione non formale, da svolgere insieme al gioco oppure in modo indipendente.
- Domande per la riflessione, semplici metodi di valutazione e suggerimenti per adattare le attività a gruppi diversi e renderle più inclusive.

Adatta i materiali alle tue esigenze

Non è necessario utilizzare tutti i contenuti di questa guida. Puoi seguire una delle proposte di laboratorio, scegliere le singole attività più adatte al tuo gruppo oppure utilizzare le domande di riflessione dopo una partita.
I materiali sono flessibili e possono essere selezionati e adattati in base agli obiettivi di apprendimento, ai partecipanti e al tempo a disposizione.
Il regolamento ufficiale di Member States spiega come giocare. Questa guida si concentra invece su come utilizzare il gioco in contesti educativi, facilitare le discussioni e aiutare i partecipanti a collegare la propria esperienza alla democrazia e alla partecipazione civica nella vita quotidiana..

CAPITOLO

02.

IL POTENZIALE EDUCATIVO DI *MEMBER STATES*

Come Member States aiuta a comprendere la democrazia, i processi decisionali e la partecipazione civica attraverso il gioco.

PERCHÉ USARE I GIOCHI DA TAVOLO NELL'EDUCAZIONE NON FORMALE?

I giochi da tavolo possono essere strumenti utili nell'educazione non formale perché permettono ai partecipanti di vivere determinate situazioni, anziché limitarsi a discuterne. Quando un laboratorio affronta temi come la collaborazione, la negoziazione o i processi decisionali, parlarne è importante, ma metterli in pratica aiuta a comprenderne meglio le dinamiche.
I giochi offrono proprio questa opportunità. I giocatori devono fare delle scelte, reagire alle azioni degli altri e affrontare le conseguenze delle proprie decisioni. Diventano parte della situazione che stanno esplorando, creando un'esperienza condivisa su cui il gruppo può successivamente discutere e riflettere.

Imparare attraverso l'esperienza

Uno dei principali vantaggi dei giochi da tavolo in ambito educativo è la possibilità di esercitare diverse competenze mentre si cerca di raggiungere un obiettivo. I partecipanti possono dover spiegare la propria posizione, ascoltare gli altri, confrontare possibili soluzioni o convincere qualcuno a sostenere un'idea. A volte devono anche rivedere la propria strategia quando le cose non vanno come previsto.
Queste situazioni mettono in gioco diverse competenze, tra cui comunicazione, collaborazione, pensiero critico e risoluzione dei problemi. Anziché esercitarle separatamente, i partecipanti le utilizzano insieme durante lo svolgimento della partita.
I giochi aiutano anche a comprendere come le decisioni possano influire sugli altri. Ad esempio, un giocatore potrebbe scegliere una soluzione vantaggiosa per sé, ma che crea difficoltà al resto del gruppo. In altre situazioni, raggiungere un obiettivo comune potrebbe richiedere di collaborare nonostante priorità diverse. Le regole e le meccaniche del gioco rendono queste dinamiche più facili da osservare. I partecipanti possono vedere come le proprie scelte influenzano ciò che accade e come le decisioni individuali contribuiscono al risultato finale.

Sperimentare e imparare insieme

Un altro vantaggio dei giochi da tavolo è che consentono ai partecipanti di sperimentare approcci diversi senza affrontare le stesse conseguenze che avrebbero nella vita reale.
I giocatori possono correre rischi, provare strategie, esprimere disaccordo o prendere decisioni che si rivelano sbagliate. Quando qualcosa non funziona, possono riflettere sulle ragioni e su cosa farebbero diversamente la volta successiva.
Questo è particolarmente utile quando si affrontano temi che coinvolgono interessi contrastanti o scelte difficili. Non raggiungere un accordo, ad esempio, non significa necessariamente che l'attività sia fallita. Può diventare un'occasione per discutere di cosa abbia ostacolato la collaborazione, se tutti abbiano avuto la possibilità di esprimersi e cosa avrebbe potuto aiutare il gruppo a prendere una decisione.
Anche l'interazione tra i partecipanti è una parte importante dell'apprendimento. Durante il gioco, i giocatori si confrontano con personalità, opinioni e modi diversi di affrontare i problemi. Alcuni prendono l'iniziativa, mentre altri preferiscono osservare prima di intervenire. Queste situazioni permettono al gruppo di esplorare come funzionano nella pratica la comunicazione, l'influenza e la collaborazione.
Le ricerche sull'apprendimento attraverso i giochi da tavolo ne evidenziano il potenziale

nel favorire comunicazione, collaborazione, coinvolgimento e sperimentazione (Sousa et al., 2023). Altri studi hanno analizzato il loro contributo alla risoluzione dei problemi e allo sviluppo di competenze sociali e cognitive, sebbene i risultati dipendano dal gioco, dai partecipanti e dal contesto educativo (Assapun and Thummaphan, 2023; Hofmann, 2025.

Il ruolo del facilitatore

Sebbene i giochi da tavolo offrano molte opportunità di apprendimento, giocare non significa automaticamente comprendere tutto ciò che l'attività intende insegnare.
È qui che entra in gioco il facilitatore.
Prima di iniziare, è utile riflettere su cosa si vuole far esplorare ai partecipanti. L'attenzione sarà rivolta alla comunicazione, alla collaborazione, ai processi decisionali o ad altro? Avere un obiettivo chiaro aiuta il facilitatore a scegliere l'attività più adatta e a individuare gli aspetti dell'esperienza su cui concentrarsi.
Durante il gioco, il facilitatore può osservare come i partecipanti interagiscono, prendono decisioni e affrontano le difficoltà. Non è sempre necessario intervenire. A volte, lasciare che i partecipanti gestiscano autonomamente un disaccordo o una situazione imprevista può essere parte dell'apprendimento, purché l'attività rimanga rispettosa e inclusiva.
Al termine, la riflessione permette ai partecipanti di ripercorrere quanto accaduto. Possono discutere delle scelte fatte, delle strategie utilizzate, delle difficoltà incontrate e di come gli altri abbiano vissuto la stessa situazione. Il facilitatore può quindi aiutarli a collegare queste osservazioni al tema del laboratorio e a situazioni esterne al gioco.
Per questo, i giochi da tavolo sono particolarmente utili quando fanno parte di un percorso educativo più ampio, che comprende preparazione, gioco e riflessione. Ogni fase ha una funzione: la preparazione introduce l'attività, il gioco permette di vivere un'esperienza e la riflessione aiuta ad analizzarla e a trarne insegnamenti.

COME MEMBER STATES FAVORISCE L'APPRENDIMENTO?

Member States si basa su alcune delle sfide legate ai processi decisionali europei. I giocatori rappresentano diversi Stati membri dell'UE, affrontano problemi comuni e cercano di raggiungere i propri obiettivi, mantenendo al tempo stesso l'Unione in equilibrio.

Il valore educativo del gioco nasce dal legame tra le sue regole e le decisioni che i partecipanti devono prendere. Negoziazione, voto, collaborazione e interessi contrastanti non sono semplicemente argomenti di discussione: fanno parte delle dinamiche stesse del gioco.

Vediamo come i diversi elementi di Member States possono favorire l'apprendimento

Prendere decisioni e affrontarne le conseguenze

Ogni turno inizia con una Carta Agenda, che presenta una sfida per l'Unione europea. Può riguardare l'economia, la società, l'ambiente o la sicurezza internazionale. I giocatori devono valutare tre possibili risposte e decidere quale sostenere. Ogni opzione comporta conseguenze diverse e non esiste necessariamente una soluzione che soddisfi tutti. I partecipanti devono quindi confrontare le priorità, considerare i possibili risultati e prendere decisioni anche quando nessuna alternativa è ideale.

Le conseguenze di queste scelte influenzano quattro indicatori comuni: Economia, Società, Ambiente e Sicurezza internazionale. In questo modo, i giocatori possono osservare come una decisione in un settore abbia effetti sull'intera Unione.

Per gli educatori, queste meccaniche offrono un punto di partenza per esplorare come vengono prese le decisioni collettive, perché priorità diverse possono generare disaccordi e quali compromessi comportano le scelte politiche.

Ruoli diversi e interessi contrastanti

In Member States, i partecipanti non giocano semplicemente nei panni di sé stessi. Ognuno rappresenta uno Stato membro dell'UE e riceve un Obiettivo Segreto che influenza la propria strategia.

Sebbene tutti facciano parte della stessa Unione, le loro priorità possono essere molto diverse. Alcune decisioni possono favorire gli obiettivi di un Paese, creando però difficoltà ad altri.

Questo permette di esplorare punti di vista differenti e la tensione tra interessi individuali e responsabilità condivise. I partecipanti potrebbero trovarsi a difendere una posizione che normalmente non sosterrebbero oppure a cercare di capire perché un altro giocatore non sia disposto a scendere a compromessi.

Gli Obiettivi Segreti introducono anche un elemento di incertezza. I giocatori non conoscono necessariamente gli obiettivi degli altri, quindi devono interpretarne le azioni, costruire rapporti di fiducia e decidere quante informazioni condividere.

Queste situazioni aiutano a riflettere su come interessi diversi influenzino le discussioni e perché raggiungere un accordo non sia sempre semplice.

Negoziazione, voto e influenza

Prima di votare, i giocatori possono discutere l'Agenda, negoziare accordi e costruire alleanze. Possono spiegare le proprie posizioni, offrire sostegno e cercare di convincere gli altri a votare in un determinato modo.

Questo permette ai partecipanti di esercitare la comunicazione, l'argomentazione, l'ascolto e la negoziazione. Potrebbero dover cambiare approccio, fare concessioni o trovare un punto d'incontro con qualcuno che ha priorità diverse dalle proprie.

I Punti Influenza e i diversi modi in cui è possibile utilizzare le risorse aggiungono un'altra dimensione a queste interazioni. I giocatori non valutano soltanto quale decisione sostenere, ma anche come rafforzare la propria posizione nel gioco.

Il giocatore che assume il ruolo della Presidenza ha ulteriori responsabilità nella gestione del turno e delle votazioni. Questo permette di osservare come ruoli e responsabilità differenti possano influenzare il modo in cui un gruppo prende decisioni.

Al termine delle negoziazioni, i giocatori votano le opzioni disponibili. Il risultato determina quale decisione viene adottata, mentre ripetute situazioni di parità possono portare al fallimento della votazione, con conseguenze per l'Unione.

Per gli educatori, queste situazioni offrono lo spunto per discutere della differenza tra avere diritto di voto e avere influenza. Chi è riuscito a convincere gli altri? Tutti hanno partecipato allo stesso modo? Le decisioni si sono basate sugli argomenti, sulle alleanze o sugli interessi individuali?

Successo individuale e responsabilità collettiva

Una delle caratteristiche più importanti di Member States è che i giocatori competono e collaborano allo stesso tempo.

Ogni partecipante vuole raggiungere il proprio Obiettivo Segreto e accumulare Punti Influenza. Tuttavia, tutti dipendono anche dalla sopravvivenza dell'Unione europea. Se uno degli indicatori comuni raggiunge la soglia di collasso e l'Unione non può essere salvata secondo le regole del gioco, tutti perdono.

Questo significa che concentrarsi esclusivamente sul successo individuale può mettere a rischio l'intero gruppo. I giocatori potrebbero dover sostenere una decisione che non porta loro benefici diretti, aiutare un altro Paese o cambiare strategia per proteggere l'Unione. In altre situazioni, potrebbero invece decidere che perseguire i propri interessi vale il rischio.

Questa tensione offre l'opportunità di discutere di solidarietà, interdipendenza e responsabilità condivisa. Aiuta inoltre a comprendere come le decisioni individuali contribuiscano ai risultati collettivi.

Collegare il gioco alla realtà

Member States si ispira ai processi decisionali europei, ma non è una simulazione esatta del funzionamento delle istituzioni dell'UE o delle procedure legislative. Il gioco semplifica i processi politici per permettere ai partecipanti di sperimentare negoziazione, voto e interessi contrastanti nell'ambito di un'unica attività.

È importante tenere presente questa distinzione quando lo si utilizza in un contesto educativo.

Il facilitatore può partire da quanto accaduto durante la partita per introdurre questioni più ampie sulla democrazia e la partecipazione, aiutando al tempo stesso i partecipanti a comprendere le differenze tra il gioco e la realtà.

L'obiettivo non è insegnare che le istituzioni europee funzionano esattamente come in Member States, ma utilizzare le situazioni create dal gioco per esplorare cosa influenza le decisioni, perché collaborare può essere difficile e cosa accade quando gli interessi individuali e quelli collettivi non coincidono.

COSA POSSONO IMPARARE I PARTECIPANTI?

Member States permette di esplorare diversi aspetti della democrazia e della partecipazione civica. Ciò che i partecipanti imparano dipende dal tema del laboratorio, dalle loro esperienze precedenti e da come il facilitatore guida la discussione successiva.
Il gioco offre opportunità per acquisire conoscenze, esercitare competenze e riflettere sugli atteggiamenti legati alla partecipazione democratica. Durante la partita, questi aspetti spesso si intrecciano.

COMPRENDERE I PROCESSI DEMOCRATICI	SVILUPPARE COMPETENZE PRATICHE	RIFLETTERE SU ATTEGGIAMENTI E VALORI
Attraverso il gioco, i partecipanti possono esplorare come vengono prese le decisioni collettive quando le parti coinvolte hanno priorità diverse. Possono osservare perché raggiungere un accordo non è sempre semplice, come gli interessi individuali influenzano le decisioni e cosa accade quando la collaborazione viene meno. Il gioco introduce anche il concetto di interdipendenza. I giocatori possono perseguire i propri obiettivi, ma le loro decisioni hanno effetti sull'intero gruppo. Questo aiuta a comprendere meglio il rapporto tra interessi individuali, responsabilità condivise e risultati collettivi.	Durante Member States, i partecipanti hanno l'opportunità di esercitare competenze utili sia nella partecipazione democratica sia nel lavoro quotidiano di gruppo. Possono dover esprimere le proprie opinioni, spiegare le proprie ragioni, ascoltare punti di vista diversi e negoziare con gli altri. Devono inoltre confrontare le opzioni disponibili, valutarne le possibili conseguenze e adattare le proprie strategie al cambiamento delle situazioni. Queste competenze sono collegate tra loro. Ad esempio, raggiungere un accordo può richiedere di comprendere le priorità di un altro giocatore, sostenere la propria posizione con argomenti e decidere su quali aspetti si è disposti a scendere a compromessi.	Oltre alle conoscenze e alle competenze, il gioco incoraggia i partecipanti a riflettere sul proprio atteggiamento verso la collaborazione, il disaccordo e la responsabilità condivisa. Possono interrogarsi sulla propria disponibilità ad ascoltare gli altri, accettare punti di vista differenti o trovare compromessi. Le situazioni caratterizzate da interessi contrastanti possono anche sollevare questioni legate all'equità, alla solidarietà e all'influenza dei singoli giocatori sulle decisioni collettive. L'obiettivo non è indicare ai partecipanti quali atteggiamenti adottare. Il facilitatore può invece aiutarli ad analizzare le proprie scelte, comprendere come gli altri hanno vissuto il gioco e riflettere su come queste situazioni si collegano alla partecipazione democratica nella vita reale.

OTTO TEMI DA ESPLORARE

Member States permette di affrontare diversi temi legati alla democrazia, all'Unione europea e alla cittadinanza attiva. I temi seguenti non sono modalità di gioco separate. I facilitatori possono sceglierne uno o due in base agli interessi del gruppo e agli obiettivi di apprendimento dell'attività.

01.
UE e processi decisionali

Come priorità diverse influenzano le decisioni collettive a livello europeo.

02.
Democrazia e partecipazione

Chi partecipa, chi viene ascoltato e chi ha influenza.

03.
Cittadinanza attiva

Assumersi la responsabilità delle decisioni che riguardano la comunità.

04.
Collaborazione e bene comune

Collaborare anche quando gli interessi sono diversi.

05.
Negoziazione e compromesso

Raggiungere accordi e gestire i disaccordi.

06.
Interessi contrastanti

Prendere decisioni difficili quando nessuna soluzione è ideale.

07.
Potere e rappresentanza

Comprendere come funziona l'influenza all'interno di un gruppo.

08.
Responsabilità condivisa

Conciliare il successo individuale con le esigenze collettive.

DALLA RICERCA AL GIOCO

Prima di sviluppare Member States, i partner di Democractics hanno esplorato come i giovani comprendono la democrazia, quali ostacoli incontrano nella partecipazione e cosa si aspettano dai giochi educativi. La ricerca ha combinato questionari, focus group e analisi di studi esistenti in Polonia, Italia, Bulgaria e Lituania. Nonostante le differenze nei metodi utilizzati, sono emersi alcuni elementi comuni: i giovani vogliono esprimere le proprie opinioni, partecipare alle decisioni e sentire che il loro contributo conta. Apprezzano inoltre attività interattive, accessibili e legate a situazioni reali.

Partecipazione e influenza reale

Uno dei risultati più significativi riguarda l'importanza di una partecipazione che abbia un impatto reale. In Italia, il 75% degli intervistati riteneva che i giovani non avessero sufficienti opportunità, spazi o sostegno per partecipare alla vita democratica. Il 62,5% ha invece indicato la possibilità di fare qualcosa di utile e con un impatto reale come principale motivazione per impegnarsi. Preoccupazioni simili sono emerse in Polonia, dove il 63,2% ha individuato nella sensazione che la propria partecipazione non produca risultati un ostacolo all'impegno civico.

Imparare facendo

La ricerca condotta in Polonia ha evidenziato una differenza tra la comprensione generale della democrazia e la conoscenza pratica dei processi decisionali. Gli intervistati hanno valutato la propria comprensione della democrazia con una media di 3,53 su 5, rispetto a 3,11 su 5 per la conoscenza dei processi decisionali. Questi risultati sottolineano l'importanza di attività che permettano ai giovani di esercitarsi nella discussione, nella negoziazione e nel prendere decisioni.

Partecipare deve fare la differenza.

75%

Segnala una mancanza di opportunità o sostegno alla partecipazione giovanile.

62.5%

Indica la possibilità di avere un impatto reale come principale motivazione a partecipare.

Fonte: Indagine Democractics in Italia, domande 9 e 10. Due domande distinte a risposta singola.

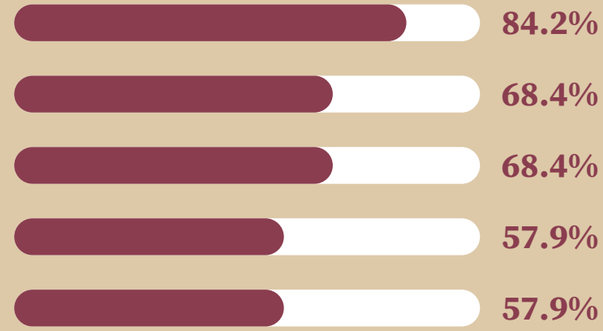
Comprendere la democrazia non significa sapere come vengono prese le decisioni.

3.53 / 5
Comprensione della democrazia

3.11 / 5
Conoscenza dei processi decisionali

Fonte: Ricerca Democractics in Polonia, sezione 4.1. Autovalutazione media su una scala a cinque punti.

Cosa vorrebbero fare i giocatori?



Fonte: Ricerca Democractics in Polonia, sezione 4.6. Erano possibili più risposte, quindi le percentuali sono indipendenti.

ESIGENZE DIVERSE, APPROCCI DIVERSI

La ricerca ha mostrato anche che i giovani vivono esperienze diverse della democrazia nei rispettivi Paesi.

BULGARIA

Sono emersi sfiducia nelle istituzioni e dubbi sulla reale influenza delle opinioni dei giovani sulle decisioni.

LITUANIA

Due focus group hanno evidenziato esigenze diverse: introduzioni accessibili per i più giovani e dilemmi più complessi per i partecipanti più grandi.

POLONIA

È stata sottolineata l'importanza del confronto, di regole chiare e della possibilità di difendere le proprie idee.

ITALIA

Sono state preferite attività pratiche, un linguaggio accessibile e contesti informali.

COSA SIGNIFICA PER I FACILITATORI?

- Dare ai partecipanti la possibilità di incidere davvero sulle decisioni e vederne le conseguenze.
- Rendere l'attività accessibile, con istruzioni chiare e semplici.
- Adattare l'attività e il gioco alle esigenze, alle esperienze e agli interessi del gruppo.

CAPITOLO

03.

DAL GIOCO AL LABORATORIO

Indicazioni pratiche, proposte di laboratorio e attività per aiutare gli educatori a utilizzare Member States con i giovani.

PREPARARE E FACILITARE UNA SESSIONE

Le seguenti indicazioni si basano sulla nostra esperienza nello sviluppo e nella sperimentazione di Member States, sul corso di formazione internazionale svolto a Plovdiv, in Bulgaria, nell'aprile 2026 e sulle attività educative locali del progetto. Durante queste iniziative abbiamo presentato il gioco, osservato come i partecipanti affrontavano regole e sfide, sperimentato diversi metodi di facilitazione e raccolto feedback. Queste esperienze ci hanno aiutato a capire a cosa gli educatori dovrebbero prestare particolare attenzione nella preparazione e nella conduzione delle attività.
I suggerimenti che seguono non sono istruzioni rigide, ma consigli pratici che puoi (e dovresti!) adattare al tuo gruppo, alle sue esigenze, agli obiettivi di apprendimento e al contesto educativo. Abbiamo anche preparato alcuni esempi di laboratori e attività per renderti il lavoro più semplice.

PARTITA STANDARD	3-6 giocatori *	6 turni	~60 minuti di gioco

PRIMA DELL'ATTIVITÀ

Scegli gli obiettivi di apprendimento	Decidi quali temi vuoi approfondire con i partecipanti, ad esempio negoziazione, voto e rappresentanza oppure solidarietà. Non è necessario affrontare tutto in un unico incontro.
Familiarizza con il gioco	Leggi attentamente il regolamento e, se possibile, prova almeno un turno. A Plovdiv, i partecipanti hanno prima giocato un turno introduttivo con il supporto dei formatori, per poi giocare autonomamente.
Prepara lo spazio e il gruppo	Organizza lo spazio in modo che tutti possano vedere i materiali e partecipare alle discussioni. Considera l'età, l'esperienza e le conoscenze sull'UE dei partecipanti. Concordate alcune semplici regole di comunicazione.

* Il gioco prevede anche varianti per due persone e gruppi più numerosi, quindi può essere adattato da 2 a 18 giocatori. Trovi maggiori informazioni nel regolamento e nel file aggiuntivo disponibile su Google Drive.

DURANTE IL GIOCO

Spiega chiaramente le regole

Presenta l'obiettivo del gioco, gli indicatori, i ruoli e il sistema di voto. Evita di dare troppe informazioni tutte insieme e verifica che siano state comprese. All'inizio le regole risultano sempre un po' difficili, anche se abbiamo cercato di semplificarle.

Osserva e offri supporto

Presta attenzione a come i partecipanti comunicano, negoziano e prendono decisioni. Nei gruppi più numerosi può essere utile suddividere i compiti, come abbiamo fatto a Plovdiv, assegnando a persone diverse la spiegazione delle regole, la gestione dei tempi e l'osservazione.

Gestisci i tempi dell'attività

Una partita completa prevede sei turni. Lascia abbastanza tempo per discutere e prendere decisioni, ricordando di prevedere anche un'introduzione al gioco e un momento di riflessione finale.

DOPO IL GIOCO

Dedica del tempo alla riflessione

Dai ai partecipanti la possibilità di condividere le proprie esperienze e decisioni. Potete poi discutere di come hanno affrontato le negoziazioni, gestito i disaccordi e cercato un equilibrio tra obiettivi individuali e collettivi.

Collega l'esperienza alla realtà

Discutete se situazioni simili si verificano anche fuori dal gioco, ad esempio priorità contrastanti, compromessi o questioni di rappresentanza. Ricorda che Member States è un gioco educativo semplificato, non una simulazione esatta delle istituzioni dell'UE.

Raccogli i feedback

Chiedi ai partecipanti cosa hanno apprezzato, quali difficoltà hanno incontrato e cosa cambierebbero. Puoi organizzare una breve discussione o utilizzare un semplice questionario di valutazione. I loro feedback ti aiuteranno a migliorare le attività future.

Facilitare un'attività con Member States richiede un equilibrio tra il sostegno ai partecipanti e la libertà di prendere decisioni in autonomia. Durante il gioco possono emergere disaccordi, nascere alleanze, prevalere interessi individuali o essere prese decisioni che danneggiano l'Unione. Queste situazioni fanno parte del valore educativo del gioco. Il facilitatore non deve risolvere ogni conflitto né indirizzare i giocatori verso un risultato specifico. Il suo compito è mantenere un ambiente rispettoso, in cui tutti possano esprimere liberamente le proprie opinioni e sentirsi a proprio agio nel partecipare.
È importante anche distinguere i ruoli assunti durante il gioco dalle convinzioni personali dei partecipanti. Un giocatore potrebbe difendere una posizione perché utile a raggiungere il proprio Obiettivo Segreto, anche se nella realtà non la condividerebbe. I facilitatori dovrebbero quindi evitare di trarre conclusioni sulle opinioni dei partecipanti in base alle loro scelte di gioco.
Ricorda inoltre che il successo di un'attività educativa non dipende dalla sopravvivenza dell'Unione o da chi vince la partita. Ciò che conta è il coinvolgimento dei partecipanti, la capacità di confrontarsi con prospettive diverse e la riflessione sulle decisioni prese.

Nelle prossime pagine troverai quattro proposte di laboratorio con Member States. Puoi utilizzarle così come sono oppure adattarle alle esigenze del tuo gruppo.

LABORATORIO 01

OGNI VOTO CONTA?

Esplorare il voto, la rappresentanza e l'influenza nei processi decisionali democratici.

Avere diritto di voto non significa necessariamente avere la stessa influenza sulle decisioni. Alcune persone riescono a convincere meglio gli altri, hanno accesso a più informazioni o sono più abili nel costruire alleanze. Questo laboratorio utilizza Member States per esplorare il rapporto tra voto e influenza. I partecipanti sperimentano come negoziazioni, interessi contrastanti e scelte strategiche influenzino le decisioni, per poi riflettere su come queste dinamiche si manifestino nella partecipazione democratica al di fuori del gioco.

Obiettivo di apprendimento:	• Esplorare il rapporto tra voto, rappresentanza e influenza. • Comprendere come argomenti, alleanze e interessi contrastanti influenzano le decisioni collettive. • Riflettere sull'importanza dell'equità e della trasparenza nei processi democratici.
Gruppo target:	Giovani dai 15 anni in su.
Numero di partecipanti	6-18 partecipanti, divisi in gruppi da 3-6 giocatori.
Durata:	Circa 120 minuti.
Materiali:	Set del gioco Member States e regolamenti, fogli, penne, lavagna a fogli mobili o lavagna bianca.

SVOLGIMENTO DEL LABORATORIO

01 — Chi influenza le decisioni? (15 min)

Chiedi ai partecipanti di individuare una decisione che riguarda i giovani. Discutete su chi la prende e chi può influenzarla. Introduci la domanda: Avere diritto di voto significa avere la stessa influenza?

02 — IIntroduzione a Member States (15 min)

Dividi i partecipanti in gruppi da 3–6 persone e presenta gli obiettivi del gioco, il sistema di voto, il ruolo della Presidenza e i Punti Influenza. Se necessario, mostra un turno introduttivo.

03 — Partita (60 min)

Giocate seguendo il regolamento ufficiale. Chiedi ai partecipanti di osservare come vengono raggiunti gli accordi, come i giocatori si influenzano a vicenda e se si formano alleanze.

04 — Analisi delle decisioni (10 min)

Chiedi ai partecipanti di ricordare una votazione importante. Discutete di cosa abbia in-

fluenzato il risultato e se qualcuno abbia cambiato posizione durante le negoziazioni..

05 — Riflessione finale (20 min)

Riunisci i partecipanti per riflettere sull'esperienza, utilizzando le domande seguenti.

1. Come avete deciso quale opzione votare?
2. Cosa ha influenzato le vostre decisioni durante le negoziazioni?
3. Tutti hanno avuto le stesse possibilità di influenzare il risultato?
4. Avete notato una differenza tra avere diritto di voto e avere influenza?
5. Dove ritrovate situazioni simili nei processi democratici reali??

COLLEGARE IL GIOCO ALLA REALTÀ

Spiega che il voto è un elemento fondamentale della democrazia, ma non l'unico modo per influenzare le decisioni. Anche il dibattito pubblico, le attività di advocacy, la partecipazione alle organizzazioni e il dialogo con chi prende le decisioni possono avere un ruolo importante. Tuttavia, non tutti hanno lo stesso accesso a queste opportunità. Invita i partecipanti a riflettere su come i giovani possano influenzare le decisioni nelle scuole, nelle comunità o nelle istituzioni locali, anche quando non hanno un diritto di voto formale.

ADATTARE IL LABORATORIO

Per gruppi meno esperti: utilizza esempi familiari, come i consigli studenteschi o le decisioni prese nei centri giovanili, e dedica più tempo a spiegare le regole di voto.

Per gruppi più esperti: esplora la differenza tra attività di advocacy legittime e forme di influenza scorrette. Discutete di come trasparenza, rappresentanza e accesso alle informazioni influenzino i processi decisionali democratici.

Per gruppi più numerosi: utilizza più set del gioco e confronta come si sono svolte le negoziazioni e le votazioni ai diversi tavoli.

COSA OSSERVARE

Osserva se i partecipanti riescono a individuare i diversi modi di influenzare le decisioni collettive e a distinguere il potere di voto formale dall'influenza informale.

Durante la riflessione, verifica se riescono a spiegare le proprie osservazioni attraverso esempi del gioco e a collegarle a situazioni reali.

LABORATORIO 02

L'ARTE DEL COMPROMESSO

Negoziare priorità diverse e trovare un punto d'incontro.

Nei processi decisionali democratici, gruppi diversi hanno spesso priorità contrastanti e raggiungere un accordo non è sempre semplice. Negoziare significa difendere i propri interessi, ascoltare punti di vista differenti e valutare su cosa si è disposti a cedere. Questo laboratorio utilizza Member States per esplorare come si svolgono le negoziazioni quando gli obiettivi individuali entrano in conflitto con quelli degli altri e come la disponibilità o il rifiuto di scendere a compromessi possa influire sull'intera Unione.

Obiettivo di apprendimento:	• Esercitare la negoziazione, l'ascolto attivo e la ricerca di compromessi. • Esplorare come gli interessi contrastanti influenzano le decisioni collettive. • Riflettere sulla differenza tra collaborare e rinunciare alle proprie priorità.
Gruppo target:	Giovani dai 15 anni in su.
Numero di partecipanti	6-18 partecipanti, divisi in gruppi da 3-6 giocatori.
Durata:	Circa 120 minuti.
Materiali:	Set del gioco Member States e regolamenti, fogli, penne, lavagna a fogli mobili o lavagna bianca.

SVOLGIMENTO DEL LABORATORIO

01 — Trovare un punto d'incontro (15 min)

Presenta un semplice dilemma, ad esempio come distribuire un budget limitato della comunità. Chiedi ai partecipanti di individuare priorità diverse e proporre come persone con interessi contrastanti potrebbero raggiungere un accordo.

02 — Introduzione a Member States (15 min)

Dividi i partecipanti in gruppi da 3–6 persone. Presenta gli obiettivi del gioco, gli Obiettivi Segreti, le negoziazioni e gli indicatori comuni. Spiega che i giocatori dovranno considerare sia le proprie priorità sia la stabilità dell'Unione.

03 — Partita (60 min)

Giocate seguendo il regolamento ufficiale. Invita i partecipanti a osservare quando negoziano, fanno concessioni, formano alleanze o rifiutano compromessi.

04 — Analisi di una negoziazione (10 min)

Chiedi a ogni gruppo di ricordare una negoziazione particolarmente riuscita o difficile. Discutete di cosa desiderava ciascun giocatore e di come si è risolta la situazione.

05 — Riflessione finale (20 min)

Riunisci i partecipanti per riflettere sull'esperienza, utilizzando le domande seguenti.

1. Su quali decisioni è stato più difficile trovare un accordo e perché?
2. Cosa vi ha aiutato a convincere gli altri o a comprenderne le priorità?
3. Avete mai accettato un compromesso sul vostro Obiettivo Segreto o sul risultato desiderato? Perché?
4. Ci sono state situazioni in cui il rifiuto di un compromesso ha avuto conseguenze per tutta l'Unione?
5. Come avvengono negoziazioni simili nelle comunità reali o nelle istituzioni democratiche??

COLLEGARE IL GIOCO ALLA REALTÀ

Le decisioni democratiche richiedono spesso accordi tra persone o gruppi con priorità diverse. Il compromesso aiuta a trovare una soluzione comune, ma non significa che tutti gli interessi possano sempre essere soddisfatti. Invita i partecipanti a riflettere su quando sia utile scendere a compromessi e quali principi fondamentali non dovrebbero essere negoziabili.

ADATTARE IL LABORATORIO

Per gruppi meno esperti: parti da un dilemma familiare e spiega la differenza tra trovare un compromesso e accettare semplicemente la decisione di qualcun altro.

Per gruppi più esperti: esplora situazioni in cui le parti hanno un potere negoziale diverso o il compromesso rischia di entrare in conflitto con i diritti fondamentali.

Per gruppi più numerosi: confronta le negoziazioni ai diversi tavoli e discutete perché alcuni gruppi hanno raggiunto accordi più facilmente di altri.

COSA OSSERVARE

Osserva come i giocatori affrontano le negoziazioni, quali argomenti li aiutano a raggiungere accordi e su cosa sono disposti a cedere. Presta attenzione se considerano le priorità degli altri o si concentrano soprattutto sui propri Obiettivi Segreti.

Osserva cosa accade quando le negoziazioni falliscono e se i giocatori cambiano approccio quando la stabilità dell'Unione è a rischio.

LABORATORIO 03

IL MIO PAESE, LA NOSTRA UNIONE

Responsabilità condivisa, priorità contrastanti e bene comune.

Nei processi decisionali democratici, Paesi e comunità devono spesso conciliare le proprie priorità con le responsabilità verso gli altri. Una decisione vantaggiosa per un gruppo può creare difficoltà a un altro, mentre concentrarsi solo sui propri interessi può mettere a rischio gli obiettivi comuni. Questo laboratorio utilizza Member States per esplorare tali tensioni. I partecipanti lavorano in piccole delegazioni, discutono le priorità del proprio Paese e prendono decisioni che riguardano l'intera Unione.

Obiettivo di apprendimento:	• Esplorare il rapporto tra interessi individuali e responsabilità collettiva. • Esercitarsi a prendere decisioni condivise in piccoli gruppi. • Riflettere su come risorse e priorità comuni influenzino l'intera comunità.
Gruppo target:	Giovani dai 16 anni in su.
Numero di partecipanti	12-24 partecipanti, divisi in 4-6 delegazioni nazionali.
Durata:	Circa 110 minuti.
Materiali:	Set del gioco Member States e regolamenti, fogli, penne, lavagna a fogli mobili o lavagna bianca.

SVOLGIMENTO DEL LABORATORIO

01 — Quali priorità contano? (10 min)

Presenta una situazione in cui diverse comunità devono concordare priorità comuni, come trasporti pubblici, tutela dell'ambiente o sicurezza. Discutete perché gruppi diversi potrebbero preferire soluzioni differenti.

02 — Formare le delegazioni nazionali (10 min)

Dividi i partecipanti in 4-6 squadre, ciascuna rappresentante uno Stato membro. Distribuisci i materiali e lascia che ogni squadra discuta in privato la posizione del proprio Paese e l'Obiettivo Segreto. Ogni delegazione prende decisioni collettivamente e gioca come un unico giocatore.

03 — Partita (60 min)

Giocate seguendo il regolamento ufficiale, con ogni delegazione che controlla un Paese. Chiedi alle squadre di considerare come le proprie decisioni influenzino sia la loro posizione sia i quattro indicatori.

04 — Confrontare le priorità (10 min)

Dopo la partita, chiedi a ogni delegazione di individuare una decisione vantaggiosa per il

proprio Paese e una che abbia influenzato l'intera Unione. Confrontate se questi interessi erano compatibili o in conflitto.

05 — Riflessione finale (20 min)

Riunisci i partecipanti per discutere delle decisioni prese durante il gioco e delle loro conseguenze più ampie.

1. Come ha deciso la vostra delegazione quali interessi privilegiare?
2. Ci sono stati momenti in cui gli interessi del vostro Paese erano in conflitto con le esigenze dell'Unione?
3. Avete mai sostenuto una decisione più vantaggiosa per gli altri che per voi? Perché?
4. Cosa è successo quando i giocatori si sono concentrati soprattutto sui propri obiettivi?
5. Come conciliano Paesi e comunità le proprie priorità con le responsabilità condivise nella realtà?

COLLEGARE IL GIOCO ALLA REALTÀ

Paesi e comunità spesso dipendono gli uni dagli altri nell'affrontare questioni come la stabilità economica, la tutela dell'ambiente e la sicurezza. Le decisioni di un soggetto possono avere effetti su molti altri. Invita i partecipanti a riflettere sul perché collaborazione e solidarietà siano necessarie anche quando i gruppi hanno priorità contrastanti.

ADATTARE IL LABORATORIO

Per gruppi più piccoli: utilizza la versione standard con 3-6 giocatori individuali, anziché delegazioni nazionali.

Per gruppi più esperti: chiedi a ogni delegazione di spiegare brevemente come concilia gli interessi nazionali con le conseguenze più ampie delle proprie decisioni.

Con poco tempo a disposizione: gioca solo alcuni turni come esercizio educativo, senza presentare la versione ridotta come una partita ufficiale completa.

COSA OSSERVARE

Osserva come le delegazioni prendono decisioni al proprio interno e se tutti i membri contribuiscono. Presta attenzione a come i giocatori reagiscono quando gli indicatori comuni peggiorano e se cambiano le proprie priorità per proteggere l'Unione.

Verifica se le delegazioni considerano le conseguenze per gli altri Paesi o si concentrano soprattutto sul raggiungimento dei propri Obiettivi Segreti.

LABORATORIO 04

LA DEMOCRAZIA SOTTO PRESSIONE

Decisioni difficili, priorità contrastanti e responsabilità democratica nelle situazioni di crisi.

Prendere decisioni democratiche può diventare particolarmente difficile durante un'emergenza. Quando il tempo è poco e le conseguenze sono incerte, chi decide può sentirsi sotto pressione per agire rapidamente, a volte a discapito del confronto, della trasparenza o della partecipazione. Questo laboratorio utilizza alcuni turni selezionati di Member States per esplorare come i partecipanti affrontano scelte difficili, gestiscono priorità contrastanti e conciliano l'urgenza di agire con la responsabilità collettiva.

Obiettivo di apprendimento:	• Esplorare come la pressione del tempo influenzi le decisioni collettive. • Esercitarsi a valutare diverse opzioni e le loro possibili conseguenze. • Riflettere sull'importanza dei principi democratici durante le crisi.
Gruppo target:	Giovani dai 16 anni in su.
Numero di partecipanti	6-12 partecipanti, divisi in due gruppi da 3-6 giocatori.
Durata:	Circa 75 minuti.
Materiali:	Set del gioco Member States e regolamenti, fogli, penne, lavagna a fogli mobili o lavagna bianca.

SVOLGIMENTO DEL LABORATORIO

01 — Decidere sotto pressione (10 min)

Presenta una crisi immaginaria, come un'emergenza ambientale o una minaccia alla sicurezza pubblica. Chiedi ai partecipanti quali dovrebbero essere le priorità quando servono decisioni urgenti e se le procedure democratiche dovrebbero cambiare durante una crisi.

02 — Preparazione del gioco (10 min)

Dividi i partecipanti in due gruppi e presenta gli obiettivi del gioco, gli indicatori comuni e il sistema di voto. Spiega che il laboratorio prevede una versione ridotta di Member States, composta da tre turni.

03 — Tre turni sotto pressione (30 min)

Giocate tre turni seguendo le meccaniche ufficiali, ma limitando la discussione a cinque minuti per turno. Chiedi ai partecipanti di osservare come la pressione del tempo influenzi negoziazioni, collaborazione e voto.

04 — Analisi di una decisione difficile (10 min)

Chiedi a entrambi i gruppi di condividere una decisione particolarmente difficile.

Confrontate come hanno affrontato la situazione, quali priorità hanno guidato le scelte e se sono soddisfatti del risultato.

05 — Riflessione finale (20 min)

Riunisci i partecipanti per riflettere sull'esperienza, utilizzando le domande seguenti.

1. Come ha influito il tempo limitato per discutere sulle vostre decisioni?
2. Di fronte a scelte difficili, avete dato priorità al vostro Obiettivo Segreto o alla stabilità dell'Unione?
3. Ci sono stati momenti in cui agire rapidamente sembrava più importante che raggiungere un accordo?
4. Quali rischi comporta prendere decisioni democratiche sotto pressione?
5. Come possono le istituzioni democratiche affrontare le emergenze tutelando la partecipazione e la responsabilità delle proprie decisioni?

COLLEGARE IL GIOCO ALLA REALTÀ

Durante le emergenze, governi e istituzioni possono dover prendere decisioni rapide, con conseguenze importanti per i cittadini e i loro diritti. Discutete perché trasparenza, responsabilità e controllo democratico restino fondamentali, soprattutto quando i normali processi decisionali sono sotto pressione.

ADATTARE IL LABORATORIO

Per gruppi meno esperti: lascia più tempo alla discussione e spiega le possibili conseguenze di ogni opzione della Carta Agenda prima del voto.

Per gruppi più esperti: aggiungi un esercizio di riflessione in cui i partecipanti individuano quali principi democratici dovrebbero essere tutelati anche durante un'emergenza.

Per gruppi più numerosi: utilizza un solo set del gioco con 3-6 giocatori e confronta le diverse decisioni prese all'interno dello stesso gruppo.

COSA OSSERVARE

Osserva se i partecipanti raggiungono accordi affrettati, seguono i giocatori più influenti o prendono decisioni senza discutere a fondo le alternative. Presta attenzione a come reagiscono alle conseguenze e se cambiano priorità quando gli indicatori comuni si avvicinano a livelli critici.

Le cinque attività seguenti offrono altri modi per esplorare democrazia, partecipazione e processi decisionali. Possono essere svolte autonomamente, prima o dopo una partita a Member States, oppure combinate con altri esercizi per creare laboratori più lunghi.
Per ulteriori idee, gli educatori possono consultare il **Democractics Facilitator's Handbook,** una risorsa aggiuntiva del progetto con 66 metodi partecipativi, completi di istruzioni, possibili adattamenti e domande di riflessione.

ATTIVITÀ 01

CREA LA TUA DEMOCRAZIA

Progettare un Paese immaginario e il suo sistema democratico.

Come organizzeresti un Paese se potessi decidere tutte le regole del suo funzionamento? In questa attività, i partecipanti creano un Paese immaginario, ne definiscono le istituzioni e decidono come i cittadini possono partecipare alla vita pubblica. Progettando il proprio sistema democratico, esplorano come vengono prese le decisioni politiche, come si tutelano i diritti e come diversi modelli possono funzionare nella pratica..

Obiettivo:	Esplorare gli elementi fondamentali di un sistema democratico, tra cui istituzioni, elezioni, diritti e partecipazione dei cittadini.
Gruppo target:	Giovani dai 14 anni in su.
Numero di partecipanti	8-20 partecipanti, divisi in gruppi da 3-5 persone.
Durata:	60 minuti
Materiali:	Fogli per lavagna a fogli mobili, pennarelli, penne ed eventuali schede per descrivere i Paesi

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

01 — Crea il tuo Paese (10 min)

Dividi i partecipanti in piccoli gruppi. Ogni gruppo inventa un Paese immaginario, scegliendone il nome, la popolazione e le caratteristiche principali.

02 — Progetta la tua democrazia (20 min)

Chiedi ai gruppi di definire come funziona il proprio Paese. Dovranno decidere chi approva le leggi, come vengono eletti i rappresentanti, quali diritti hanno i cittadini e come i giovani possono partecipare alle decisioni.

03 — Metti alla prova il sistema (15 min)

Presenta una sfida, ad esempio un governo che cerca di limitare la libertà di espressione o prende una decisione importante senza consultare i cittadini. Chiedi ai gruppi come reagirebbe il loro sistema democratico.

04 — Presentazione e confronto (15 min)

Ogni gruppo presenta il proprio Paese e spiega le decisioni principali. Confrontate i diversi sistemi, osservando come viene distribuito il potere e come i cittadini possono influenzare le decisioni.

Domande di riflessione

- Quali decisioni sul sistema democratico del vostro Paese sono state più difficili?
- Come avete deciso chi dovesse avere il potere politico?
- Quali opportunità di partecipazione avete previsto per i giovani?
- Come ha reagito il vostro sistema quando i principi democratici sono stati messi in discussione?
- Quali somiglianze e differenze notate tra il vostro Paese immaginario e i sistemi democratici reali?

ATTIVITÀ 02

UN PASSO AVANTI: CHI PUÒ PARTECIPARE?

Disuguaglianze nelle opportunità, barriere sociali e accesso alla partecipazione democratica.

Non tutti hanno le stesse opportunità di partecipare alla vita sociale. Le condizioni personali, le risorse economiche, il contesto sociale e l'accesso alle informazioni possono influire sulla possibilità di far sentire la propria voce. In questa attività, i partecipanti assumono ruoli immaginari e rispondono ad affermazioni sulle opportunità quotidiane e sulla partecipazione. In base alla situazione del proprio personaggio, fanno un passo avanti oppure restano fermi. Le differenze tra i personaggi diventano così visibili, offrendo uno spunto per discutere di disuguaglianze e inclusione.

Obiettivo:	Esplorare come le diverse condizioni di vita influenzino l'accesso alle opportunità, ai diritti e alla partecipazione democratica.
Gruppo target:	Giovani dai 15 anni in su.
Numero di partecipanti	10-25 participants
Durata:	45-60 minuti
Materiali:	Carte con personaggi immaginari, affermazioni preparate e uno spazio libero in cui muoversi.

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

01 — Entra nel personaggio (10 min)

Distribuisci a ogni partecipante una carta con un personaggio immaginario, ad esempio un giovane rifugiato, un genitore disoccupato, uno studente di famiglia benestante o un giovane con disabilità. Lascia il tempo di immaginare la situazione del proprio personaggio senza rivelare il ruolo agli altri.

02 — Fai un passo avanti (15 min)

Chiedi ai partecipanti di disporsi in fila. Leggi alcune affermazioni sulle opportunità e sulla partecipazione, come «Sai dove trovare informazioni sulle decisioni locali» o «Senti che le tue opinioni vengono prese sul serio». I partecipanti fanno un passo avanti se ritengono che l'affermazione valga per il proprio personaggio. Altrimenti restano fermi.

03 — Osserva le differenze (5 min)

Dopo aver letto tutte le affermazioni, chiedi ai partecipanti di osservare le proprie posizioni e le differenze emerse. Lascia che rivelino i propri ruoli, poi invita tutti a uscire dal personaggio..

04 — Riflessione di gruppo (15-30 min)

Riunisci i partecipanti per discutere delle differenze osservate e delle barriere che possono impedire ad alcune persone di partecipare alla vita sociale.

Domande di riflessione

- Come vi siete sentiti quando potevate avanzare o dovevate restare fermi?
- Quali differenze avete notato tra i personaggi?
- Quali circostanze rendevano la partecipazione più facile o difficile?
- Come possono le disuguaglianze nelle opportunità influenzare quali voci vengono ascoltate nelle decisioni democratiche?
- Cosa potrebbero fare scuole, organizzazioni giovanili o istituzioni pubbliche per ridurre queste barriere?

ATTIVITÀ 03

LA SFIDA DEL COMPROMESSO

Negoziazione, interessi contrastanti e ricerca di un accordo.

Raggiungere un accordo non è sempre facile, soprattutto quando le persone hanno priorità e aspettative diverse. A volte trovare una soluzione richiede concessioni, la capacità di considerare altri punti di vista o di accettare un risultato che non soddisfa pienamente tutti. In questa attività, i partecipanti rappresentano diversi gruppi di interesse e negoziano una soluzione comune a un problema della comunità. Esplorano cosa rende possibile un compromesso e come affrontare i disaccordi attraverso il dialogo.

Obiettivo:	Esercitare la negoziazione, l'ascolto attivo e la ricerca di accordi tra gruppi con interessi contrastanti.
Gruppo target:	Giovani dai 15 anni in su.
Numero di partecipanti	9-24 participants, divided into 3-4 stakeholder groups
Durata:	45-50 minuti
Materiali:	Scenario immaginario, carte con i ruoli delle parti interessate, fogli, penne e lavagna a fogli mobili.

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

01 — Presenta la sfida (5 min)

Presenta una situazione immaginaria: il Comune vuole riqualificare uno spazio pubblico inutilizzato. Alcuni residenti vorrebbero un parco, i giovani un'area sportiva e le imprese locali uno spazio commerciale.

02 — Prepara la tua posizione (10 min)

Dividi i partecipanti in gruppi di interesse. Ogni gruppo discute le proprie priorità, individua ciò che conta di più e decide su quali aspetti è disposto a scendere a compromessi..

03 — Negozia una soluzione (15 min)

Riunisci i gruppi e chiedi loro di concordare una proposta per lo spazio pubblico. Incoraggia i partecipanti a spiegare le proprie posizioni, valutare alternative e negoziare possibili compromessi.

04 — Presenta l'accordo (5 min)

Chiedi ai partecipanti di presentare la proposta finale e spiegare quali interessi sono stati considerati. Se non hanno raggiunto un accordo, discutete cosa ha impedito di trovare un punto d'incontro.

05 — Riflessione finale (10-15 min)

Riflettete sul processo di negoziazione utilizzando le domande seguenti.

Domande di riflessione:

- Qual è stata la difficoltà maggiore nel raggiungere un accordo?
- Quali argomenti o approcci hanno facilitato la negoziazione?
- A cosa ha dovuto rinunciare il vostro gruppo per trovare un compromesso?
- La soluzione finale ha tenuto conto equamente degli interessi di tutti?
- Quando è necessario un compromesso nelle decisioni democratiche e quando potrebbe essere inopportuno?

ATTIVITÀ 04

IL GIOCO INGIUSTO

Equità, disuguaglianze di potere e regole della partecipazione democratica.

Avere il diritto di partecipare non significa sempre avere la stessa influenza sulle decisioni. Quando alcune persone dispongono di più voti, risorse o possibilità di esprimersi, le decisioni possono favorirle anche se tutti rispettano le regole. In questa attività, i partecipanti prendono parte a un gioco di votazione in cui alcuni hanno più potere di altri. Sperimentano come regole diseguali influenzino le decisioni collettive e riflettono su cosa renda un processo decisionale equo e legittimo.

Obiettivo:	Esplorare come le disuguaglianze nel diritto di voto e i privilegi influenzino la partecipazione, l'equità e la legittimità delle decisioni.
Gruppo target:	Giovani dai 15 anni in su.
Numero di partecipanti	10-24 participants
Durata:	40-45 minuti
Materiali:	Schede o gettoni per votare, due serie di regole di voto, fogli, penne e lavagna a fogli mobili.

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

01 — Introduci la votazione (5 min)

Spiega ai partecipanti che voteranno su come utilizzare il budget di un centro giovanile immaginario. Presenta due opzioni: acquistare attrezzature sportive o organizzare attività culturali.

02 — Il voto diseguale (10 min)

Dividi i partecipanti in due gruppi uguali. Dai a ogni persona del primo gruppo due gettoni per votare e a quelle del secondo solo uno. Organizza una breve discussione e una votazione, contando tutti i gettoni allo stesso modo.

03 — Analizza il risultato (5 min)

Annuncia l'opzione vincente e rivela come era stato distribuito il potere di voto. Chiedi ai partecipanti se il risultato rappresenta le preferenze dell'intero gruppo.

04 — Cambia le regole (10 min)

Chiedi ai partecipanti di proporre regole di voto più eque. Concordate una nuova procedura, ripetete la votazione e confrontate i risultati.

05 — Riflessione finale (10-15 min)

Discutete di come le regole di voto abbiano influenzato il risultato e cosa questo riveli sull'equità dei processi democratici.

Domande di riflessione:

- Come vi siete sentiti rispetto alle regole di voto e al risultato?
- Tutti hanno avuto la stessa possibilità di influenzare la decisione?
- Una decisione può essere equa se tutti rispettano regole che danno più potere ad alcuni?
- Cosa è cambiato dopo aver modificato il sistema di voto?
- Come possono le istituzioni democratiche garantire un trattamento equo dei cittadini e reali opportunità di partecipazione?

ATTIVITÀ 05

DALLE DECISIONI ALL'AZIONE

Trasformare la partecipazione democratica in iniziative nella comunità locale.

La partecipazione democratica non si limita al voto o al dibattito politico. I giovani possono influenzare le decisioni nelle scuole, nei quartieri e nelle comunità individuando problemi, proponendo soluzioni e dialogando con le persone responsabili. In questa attività, i partecipanti scelgono una questione importante per loro e sviluppano un semplice piano d'azione. Esplorano come trasformare le idee in iniziative e quali passi compiere per far sentire la propria voce.

Obiettivo:	Individuare opportunità di partecipazione civica e sviluppare un piano realistico per affrontare un problema locale.
Gruppo target:	Giovani dai 15 anni in su.
Numero di partecipanti	6-24 participants, divided into groups of 3-6
Durata:	60 minuti
Materiali:	Fogli per lavagna a fogli mobili, pennarelli, penne e schede per pianificare le azioni (facoltative).

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

01 — Individua un problema (10 min)

Chiedi ai partecipanti di individuare problemi che riguardano i giovani nella loro scuola o comunità, come trasporti pubblici insufficienti, mancanza di spazi ricreativi o poche opportunità di partecipazione giovanile. Ogni gruppo sceglie un problema da affrontare.

02 — Esplora le possibilità (15 min)

Chiedi ai gruppi di individuare chi è responsabile del problema, chi ne è coinvolto e quali possibilità esistono per influenzare le decisioni. Invitali a considerare istituzioni locali, consulte giovanili, organizzazioni della comunità e altri soggetti interessati.

03 — Sviluppa un piano d'azione (20 min)

Ogni gruppo prepara un semplice piano che descriva cosa vuole cambiare, quali azioni potrebbe intraprendere, chi dovrebbe contattare e di quali risorse o forme di sostegno avrebbe bisogno.

04 — Presenta il piano (10 min)

I gruppi presentano i propri piani e ricevono suggerimenti dagli altri partecipanti. Chiedi loro di individuare un primo passo realistico da compiere dopo il laboratorio.

05 — Riflessione finale (10-15 min)

Discutete di ciò che i partecipanti hanno imparato su come trasformare le idee in azioni e delle opportunità che potrebbero esplorare nelle proprie comunità.

Domande di riflessione:

- Perché avete scelto questo problema e chi ne è coinvolto?
- Quali opportunità hanno i giovani di influenzare le decisioni su questo tema?
- Quali ostacoli potrebbero impedire la realizzazione del vostro piano?
- Chi potrebbe sostenere la vostra iniziativa e come potreste coinvolgere altre persone?
- Quale sarebbe il primo passo per mettere in pratica il vostro piano?

CAPITOLO

04.

RIFLESSIONE, VALUTAZIONE E ADATTAMENTO

Strumenti pratici per riflettere sull'apprendimento, valutare le attività e adattarle a gruppi diversi.

DARE SIGNIFICATO ALLA RIFLESSIONE

Giocare a Member States offre ai partecipanti l'opportunità di negoziare, prendere decisioni e sperimentare le conseguenze delle proprie scelte. Tuttavia, il valore educativo del gioco dipende anche da ciò che avviene dopo la partita. La riflessione aiuta i partecipanti a comprendere le proprie esperienze e a collegarle ai processi democratici fuori dal gioco. La valutazione permette agli educatori di capire cosa hanno imparato i partecipanti, quali parti dell'attività hanno funzionato e dove potrebbe servire ulteriore supporto.

Anziché concentrarsi solo su chi ha vinto o perso, gli educatori dovrebbero invitare i partecipanti a esaminare come sono state prese le decisioni, quali interessi le hanno influenzate e quali conseguenze ne sono derivate.

Questo capitolo presenta semplici metodi per riflettere sull'apprendimento, raccogliere feedback e adattare le attività future.

Un percorso di riflessione efficace può seguire tre fasi:

01 — COSA È SUCCESSO?

Parti dall'esperienza dei partecipanti. Chiedi loro di ricordare decisioni importanti, disaccordi, negoziazioni o risultati inattesi.

02 — PERCHÉ È SUCCESSO?

Invita i partecipanti a esaminare le ragioni delle proprie decisioni. Esplorate come interessi diversi, alleanze, informazioni e possibilità di influenzare gli altri abbiano determinato il risultato..

03 — COSA SIGNIFICA FUORI DAL GIOCO?

Collega l'esperienza a situazioni nelle scuole, nelle comunità e nelle istituzioni democratiche. Discutete dove emergono dinamiche simili e come i giovani possano partecipare alle decisioni che li riguardano.

DARE SPAZIO A PROSPETTIVE DIVERSE

I partecipanti possono interpretare la stessa esperienza in modi diversi. Chi ha sentito di avere influenza durante il gioco potrebbe non aver notato le difficoltà di un altro giocatore nell'esprimere la propria opinione.

Gli educatori dovrebbero dare spazio a queste diverse interpretazioni, incoraggiare i partecipanti a spiegare i propri punti di vista ed evitare di considerare l'esperienza di una sola persona rappresentativa dell'intero gruppo.

La riflessione non deve necessariamente portare a un accordo unanime. Il suo scopo è aiutare i partecipanti a comprendere meglio i processi democratici, mettere in discussione le proprie convinzioni e riconoscere il valore di prospettive diverse..

VALUTARE L'APPRENDIMENTO

La valutazione aiuta gli educatori a capire cosa hanno imparato i partecipanti, come si è sviluppata la loro comprensione e se l'attività ha raggiunto gli obiettivi educativi. Nell'educazione non formale non servono necessariamente test o voti. La valutazione può basarsi sulle riflessioni dei partecipanti, sulle osservazioni durante le attività e su brevi discussioni sull'esperienza di apprendimento. Nell'utilizzare Member States, la valutazione dovrebbe andare oltre le conoscenze sulle istituzioni democratiche o la capacità di seguire le regole. Il gioco offre occasioni per esercitare la negoziazione, esprimere opinioni, considerare interessi diversi e sperimentare le conseguenze delle decisioni collettive. Queste esperienze aiutano a sviluppare competenze e atteggiamenti importanti per la partecipazione democratica.

Una valutazione utile considera quindi tre ambiti:

1. **Conoscenze e comprensione:** Cosa hanno imparato i partecipanti sui processi decisionali democratici, sulla rappresentanza, sulla negoziazione e sulla responsabilità condivisa?
2. **Competenze:** In che modo i partecipanti hanno esercitato la comunicazione, il pensiero critico, la collaborazione e la capacità decisionale?
3. **Atteggiamenti e sicurezza di sé:** I partecipanti sono diventati più consapevoli delle diverse prospettive, più disponibili ad ascoltare gli altri o più sicuri nell'esprimere le proprie opinioni?

Non tutti i cambiamenti saranno visibili durante un singolo laboratorio. La valutazione dovrebbe concentrarsi sulle esperienze di apprendimento e sui possibili ambiti di crescita, senza aspettarsi cambiamenti immediati o misurabili in ogni partecipante.

UNA SEMPLICE AUTOVALUTAZIONE

Un modo per esplorare l'apprendimento è chiedere ai partecipanti di compilare una breve autovalutazione prima e dopo l'attività. Utilizzare le stesse affermazioni in entrambi i momenti permette agli educatori di confrontare come i partecipanti percepiscono le proprie conoscenze, capacità e sicurezza. Chiedi ai partecipanti di valutare ogni affermazione da 1 (per niente d'accordo) a 5 (completamente d'accordo):

- **Comprendo come le decisioni collettive possano influire in modi diversi su gruppi differenti.**
- **So spiegare perché la negoziazione e il compromesso sono importanti nei processi democratici.**
- **So riconoscere come il potere e l'influenza incidano sulle decisioni.**
- **Mi sento sicuro nell'esprimere la mia opinione durante una discussione di gruppo.**
- **So individuare modi in cui i giovani possono partecipare alle decisioni che riguardano le loro comunità.**

Lascia qualche minuto per completare individualmente l'autovalutazione. Spiega che non esistono risposte giuste o sbagliate e che serviranno a comprendere l'esperienza di apprendimento, non a giudicare le prestazioni personali.

Esaminando i risultati, gli educatori possono osservare i cambiamenti nelle risposte individuali e le tendenze generali. Ad esempio, i partecipanti potrebbero sentirsi più sicuri nel discutere prospettive diverse, ma ancora incerti sulle opportunità di partecipazione nelle proprie comunità.

Un aumento dei punteggi può indicare un apprendimento percepito, ma non dimostra automaticamente un miglioramento delle conoscenze o delle competenze. Allo stesso modo, un punteggio più basso dopo l'attività non indica necessariamente un risultato negativo. I partecipanti potrebbero aver sviluppato una comprensione più realistica della complessità dei processi decisionali democratici.

OLTRE I NUMERI

L'autovalutazione fornisce informazioni utili, ma le spiegazioni dei partecipanti spesso rivelano di più su ciò che hanno realmente vissuto. Alla fine dell'attività, chiedi ai partecipanti di completare tre brevi frasi:

Una cosa che ho imparato...

Individua un'idea, un concetto o una competenza che è diventata più chiara durante l'attività.

Una cosa che mi ha fatto riflettere...

Descrivi una situazione, una decisione o un punto di vista che ti ha portato a riconsiderare una convinzione.

Una domanda che ho ancora...

Individua qualcosa che vorresti comprendere o approfondire.

Queste riflessioni possono essere scritte individualmente o discusse in piccoli gruppi. I partecipanti devono poter scegliere quanto condividere. Gli educatori possono esaminare le risposte per individuare temi ricorrenti, risultati di apprendimento inattesi e argomenti che richiedono maggiore attenzione.

OSSERVARE L'APPRENDIMENTO DURANTE IL GIOCO

Gli educatori possono raccogliere informazioni sull'apprendimento anche osservando le interazioni durante Member States. L'obiettivo non è giudicare i singoli giocatori, ma individuare situazioni che mostrino come il gruppo affronta i processi decisionali democratici. Durante il gioco, gli educatori possono concentrarsi su quattro ambiti:

1. **Processo decisionale.** Osserva come i partecipanti scelgono tra le diverse opzioni. Spiegano le proprie ragioni, considerano le possibili conseguenze o cambiano posizione dopo aver ascoltato altri argomenti?
2. **Partecipazione.** Presta attenzione a chi interviene nelle discussioni e a come vengono prese le decisioni. Tutti hanno la possibilità di parlare? Alcuni partecipanti hanno più influenza di altri?
3. **Negoziazione.** Osserva come reagiscono i giocatori quando i loro interessi entrano in conflitto. Cercano di convincere gli altri, trovare compromessi o rifiutano di cambiare posizione?
4. **Responsabilità condivisa.** Osserva cosa accade quando gli indicatori dell'Unione sono a rischio. I giocatori continuano a perseguire i propri Obiettivi Segreti oppure adattano le decisioni per proteggere l'Unione?

Gli educatori possono annotare uno o due momenti significativi durante il gioco, come una votazione difficile, un accordo inatteso o una situazione in cui alcuni partecipanti hanno faticato a influenzare la discussione.

Questi esempi possono essere ripresi nella riflessione finale per aiutare i partecipanti ad analizzare le proprie decisioni e considerare come situazioni simili si presentino nella vita democratica.

L'osservazione dovrebbe concentrarsi su ciò che i partecipanti fanno e dicono, evitando supposizioni su quanto abbiano imparato. Ad esempio, restare in silenzio durante una discussione non significa necessariamente essere disinteressati o non aver compreso l'attività.

Dopo l'attività, gli educatori possono esaminare le informazioni raccolte e riflettere su tre domande:

1. Quali obiettivi di apprendimento sembrano essere stati raggiunti?
2. Quali difficoltà, domande irrisolte o risultati di apprendimento inattesi sono emersi?
3. Cosa dovrebbe essere mantenuto o modificato nella prossima attività?

Le risposte possono orientare le scelte sul tempo dedicato alla negoziazione, sulla complessità delle spiegazioni del gioco, sulla struttura delle discussioni di gruppo e sul supporto offerto ai partecipanti con esigenze diverse.

La valutazione è più utile quando i suoi risultati influenzano le attività future. Non serve a dimostrare che tutti abbiano imparato le stesse cose, ma a comprendere quali opportunità di apprendimento sono emerse e come migliorare l'esperienza educativa.

ADATTARE LE ATTIVITÀ SUCCESSIVE

Ogni gruppo affronta Member States in modo diverso. I partecipanti possono avere livelli differenti di familiarità con i processi democratici, stili comunicativi diversi o esigenze specifiche nel comprendere le regole e partecipare alle discussioni.
Valutare un'attività aiuta gli educatori a riconoscere queste differenze e decidere cosa adattare in futuro. L'obiettivo non è modificare il gioco ogni volta, ma rendere l'esperienza educativa più accessibile, coinvolgente e adatta ai partecipanti.

COSA SI PUÒ ADATTARE?

- **Presentazione del gioco**

Se i partecipanti faticano a comprendere le regole, dedica più tempo alle spiegazioni e mostra come funziona un turno prima di iniziare. Concentrati prima sulle meccaniche principali, chiarendo gli altri elementi quando diventano necessari.

- **Sostegno alla partecipazione**

Se pochi giocatori dominano le discussioni, favorisci una partecipazione più equilibrata. Lascia ai partecipanti il tempo di riflettere sulle proprie posizioni prima delle negoziazioni e invita chi è intervenuto meno a contribuire, senza metterlo sotto pressione.

- **Gestione del tempo e della complessità**

Alcuni gruppi potrebbero aver bisogno di discussioni più lunghe o pause aggiuntive per seguire le decisioni e le loro conseguenze. Quando possibile, adatta il programma del laboratorio, soprattutto con partecipanti meno esperti.

- **Accessibilità dell'esperienza**

Considera le esigenze linguistiche, comunicative e di accessibilità del gruppo. Usa spiegazioni chiare, fornisci promemoria scritti delle regole importanti e offri diversi modi per contribuire alle discussioni e alla riflessione.

- **Collegamento alla realtà dei partecipanti**

La rilevanza dell'attività può dipendere dalle esperienze e dagli interessi dei partecipanti. Durante la riflessione, usa esempi tratti dalle loro scuole, comunità o da problemi che conoscono, senza limitarti a situazioni politiche astratte.

RACCOGLIERE FEEDBACK DAI PARTECIPANTI

I partecipanti possono offrire indicazioni preziose su aspetti dell'attività che gli educatori potrebbero non notare. Ad esempio, un facilitatore potrebbe ritenere sufficientemente chiare le spiegazioni del gioco, mentre alcuni partecipanti potrebbero aver avuto difficoltà a comprendere certe regole o a seguire le negoziazioni.
Raccogliere feedback permette di individuare queste differenze e capire come i partecipanti hanno vissuto l'attività.
Non serve un lungo questionario. Alla fine dell'attività, gli educatori possono invitare i partecipanti a rispondere in forma anonima a tre domande:

1. Cosa ha funzionato bene? Quali parti del gioco o del laboratorio avete trovato particolarmente interessanti o coinvolgenti?
2. Cosa è stato difficile? Alcune regole, discussioni o attività erano poco chiare, creavano disagio o erano difficili da seguire?
3. Cosa cambiereste? Cosa potrebbe migliorare l'esperienza dei futuri partecipanti?

Il feedback può essere raccolto attraverso brevi risposte scritte, un modulo online o una discussione di gruppo. L'anonimato può aiutare i partecipanti a condividere più liberamente difficoltà e critiche.
È importante distinguere il feedback sull'esperienza educativa dalla valutazione dell'apprendimento. I partecipanti possono apprezzare un'attività senza raggiungerne tutti gli obiettivi, così come possono imparare qualcosa di prezioso da un'esperienza impegnativa.

IMPARARE DA OGNI ATTIVITÀ

Dopo il laboratorio, gli educatori dovrebbero esaminare i feedback dei partecipanti insieme alle proprie osservazioni e ai risultati della valutazione.
Cerca problemi ricorrenti anziché concentrarti sui singoli commenti. Se diversi partecipanti segnalano che le negoziazioni erano troppo rapide, potrebbe servire più tempo per discutere. Se alcuni si sono sentiti esclusi dalle decisioni, il facilitatore potrebbe rivedere il modo in cui distribuisce le opportunità di parola. Un modo semplice per annotare i miglioramenti è rispondere a tre domande:

- Cosa mantenere? Individua gli elementi che hanno favorito la partecipazione e l'apprendimento.
- Cosa cambiare? Annota le difficoltà che hanno influenzato l'esperienza.
- Cosa provare la prossima volta? Scegli uno o due adattamenti da sperimentare in un'attività futura.

Conservare una breve traccia di queste decisioni è particolarmente utile quando si organizzano più laboratori o si lavora con gruppi diversi.
Gli adattamenti dovrebbero preservare gli obiettivi educativi principali dell'attività. Quando si utilizza il gioco ufficiale Member States, gli educatori dovrebbero inoltre distinguere le modifiche alla struttura del laboratorio da quelle alle regole del gioco.
Raccogliere feedback e adattare le attività non serve a creare un laboratorio perfetto, ma a migliorare l'esperienza educativa sulla base delle osservazioni dei partecipanti e degli educatori.

CAPITOLO

05.

RISORSE AGGIUNTIVE E BIBLIOGRAFIA

Pubblicazioni e risorse utili per approfondire l'argomento.

RISORSE AGGIUNTIVE

Le seguenti pubblicazioni e risorse educative propongono ulteriori approcci per esplorare la democrazia, la partecipazione giovanile, la cittadinanza attiva e l'apprendimento attraverso il gioco. Comprendono attività pratiche, metodi di facilitazione e indicazioni sviluppate da organizzazioni e iniziative europee, che gli educatori possono utilizzare per integrare Member States o progettare laboratori di educazione non formale.

CIVIX and Udruga Prizma (2026) Youth-Friendly Forms of Democratic Participation: Toolbox. Democracy for Youth. Disponibile su: https://democracyforyouth.eu/

Una raccolta di pratiche europee e metodi partecipativi dedicati al coinvolgimento giovanile, alla democrazia deliberativa, alla partecipazione digitale e agli approcci creativi alla cittadinanza attiva.

Council of Europe (2025) Europe Matters – A Question of Values: An Interactive Game. Disponibile su: https://school-education.ec.europa.eu/en/teach/teaching-materials/europe-matters-question-values-interactive-game

Un gioco educativo che esplora valori europei, diritti e principi democratici attraverso attività interattive, mostrando come il gioco possa sostenere l'educazione alla cittadinanza.

EUROBOX ETS, European Youth Press and Ayuntamiento de Alzira (2024) Engage & Report: A Toolkit of Participatory Methodologies for Youth Engagement. Disponibile su: https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/engage-report-toolkit.4169/

Una raccolta di metodi di educazione non formale e attività partecipative pensate per incoraggiare il coinvolgimento dei giovani nella vita civica e nelle iniziative della comunità.

European Committee of the Regions and European Youth Forum (2022) Charter on Youth and Democracy. Disponibile su: https://www.youthforum.org/policy-library/charter-on-youth-and-democracy

Un documento di indirizzo con raccomandazioni per rafforzare la rappresentanza giovanile, la partecipazione democratica e l'accesso ai processi decisionali a diversi livelli di governo.

European Movement International and European Youth Forum (2026) European MOSAIC: How to Engage Citizens. Disponibile su: https://www.youthforum.org/policy-library/european-mosaic-how-to-engage-citizens

Una guida pratica per organizzare consultazioni dei cittadini, facilitare discussioni e creare occasioni per contribuire alle decisioni che riguardano le proprie comunità.

European Youth Forum (2016) Inspiring! Youth Organisations' Contribution to Citizenship Education. Disponibile su: https://www.youthforum.org/policy-library/inspiring-youth-organisations-contribution-to-citizenship-education

Analizza come le organizzazioni giovanili europee utilizzino l'educazione non formale per sviluppare competenze di cittadinanza e promuovere la partecipazione democratica.

Grace, J. and Grace, P. (2017) Youth Participation Handbook. Disponibile su: https://participationpool.eu/resource/youth-participation-handbook/

Presenta modelli di partecipazione giovanile, casi di studio e attività di gruppo, tra cui il 360 Participation Game, per aiutare gli educatori a esplorare la partecipazione nella pratica.

IncludeYOU (n.d.) IncludeYOU Toolkit. Disponibile su: https://includeyou.eu/toolkit/

Propone esercizi partecipativi e indicazioni per riconoscere le barriere all'inclusione e sostenere la partecipazione democratica di giovani con esperienze e opportunità diverse.

Prager, L. (n.d.) Teaching with the VAL-YOU Game: VAL-YOUs in Play – Exploring European Values. VAL-YOU. Disponibile su: https://democracy-education.eu/toolkit/game-based-learning/

Una guida didattica che combina un gioco educativo digitale con registri delle decisioni, discussioni in classe e riflessioni sui valori europei e sulle conseguenze delle scelte politiche.

SALTO Participation & Information (2021a) Youth Participation Toolkit: Module 04 – Learning by Doing. Disponibile su: https://participationpool.eu/toolkit/

Spiega come utilizzare l'apprendimento esperienziale e la riflessione per favorire un apprendimento significativo attraverso attività di partecipazione giovanile.

SALTO Participation & Information (2021b) Youth Participation Toolkit: Module 06 – Creating Change with Projects. Disponibile su: https://participationpool.eu/toolkit/

Offre indicazioni per sviluppare iniziative guidate dai giovani e collegare le attività partecipative ai cambiamenti nelle scuole, nelle organizzazioni e nelle comunità locali.

SALTO Participation & Information (2025) Participation in Democratic Life and Elections Poster. Disponibile su: https://participationpool.eu/resource/participation-in-democratic-life-and-elections-poster/

Una risorsa educativa visiva che presenta diverse forme di partecipazione democratica e offre uno spunto per discutere dell'impegno civico oltre le elezioni.

SALTO Participation & Information (2026) Quality Standards for Meaningful Youth Participation in Democratic Life. Disponibile su: https://participationpool.eu/resource/quality-standards-for-meaningful-youth-participation/

Un quadro di riferimento per valutare la qualità della partecipazione giovanile, in particolare se i giovani hanno reali possibilità di influenzare le decisioni e se il loro coinvolgimento è significativo.

Social Innovation Centre (2018) How to Succeed with Digital Gamification for Youth Engagement. Disponibile su: https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/4e475d8c-dca1-4c59-8f37-eb0563ebd51e/GAMI-ENG-fullversion_small.pdf

Un manuale sulla gamification nel lavoro giovanile, che affronta motivazione, partecipazione civica, educazione non formale, esempi pratici e indicazioni per progettare attività basate su meccaniche di gioco.

THE CIVICS Innovation Hub (2026) Conversations That Matter: A Toolkit for Civic Dialogues. Disponibile su: https://thecivics.eu/wp-content/uploads/2026/03/Toolkit-for-civic-dialogues.pdf

Una guida per facilitare il dialogo civico, incoraggiare l'ascolto attivo e coinvolgere i partecipanti nel confronto tra prospettive diverse su questioni sociali e politiche complesse.

BIBLIOGRAFIA

Assapun, S. and Thummaphan, P. (2023) 'Assessing the effectiveness of board game-based learning for enhancing problem-solving competency of lower secondary students', International Journal of Instruction, 16(2), pp. 511–532. Available at: https://www.e-iji.net/dosyalar/iji_2023_2_28.pdf.

Bačlija Knoch, S., Klocker, S. and Manevski, S. (2022) T-Kit 6: Training Essentials. 2nd edn. Strasbourg: Council of Europe and European Commission. Available at: https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/t-kit-6-training-essentials.

Chappin, E.J.L., Bijvoet, X. and Oei, A. (2017) 'Teaching sustainability to a broad audience through an entertainment game – The effect of Catan: Oil Springs', Journal of Cleaner Production, 156, pp. 556–568. Available at: https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2017.04.069.

Council of Europe (2018) Reference Framework of Competences for Democratic Culture. Volume 1: Context, Concepts and Model. Strasbourg: Council of Europe Publishing. Available at: https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture/rfcdc-volumes.

Council of Europe (2023) Compass: Manual for Human Rights Education with Young People. 2nd edn., updated 2023. Strasbourg: Council of Europe Publishing. Available at: https://www.coe.int/en/web/compass.

Kondracka-Szała, M. (2018) 'Gry w rozwijaniu wybranych kompetencji kluczowych dzieci – przegląd literatury przedmiotu'. Available at: https://www.researchgate.net/publication/323617042_Gry_w_rozwijaniu_wybranych_kompetencji_kluczowych_dzieci_-_przeglad_literatury_przedmiotu.

Korolczuk, R. and Zambrowska, M. (2014) Pozwólmy dzieciom grać. Gry w edukacji matematycznej. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych.

Kolb, D.A. (1984) Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Łączyński, M. (2021) 'Badanie instrukcji do gier z perspektywy twórcy i użytkownika', Homo Ludens, 1(14), pp. 63–72.

Narodowe Centrum Kultury (2021) Badanie użytkowników gry planszowej „Ojczysty – dodaj do ulubionych". Warszawa: Narodowe Centrum Kultury. Available at: https://nck.pl/en/badania/raporty/raport-badanie-uzytkownikow-gry-planszowej.

Słomczyński, M. (2016) 'Dydaktyczne aspekty projektowania gier', Homo Ludens, 1(8), pp. 177–188.

Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P.J., Perim, C., Mansuklal, S.A. and Ennami, F. (2023) 'Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches', Frontiers in Psychology, 14, 1160591. Available at: https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1160591.

Wasilewska, O. (ed.) (2023) Młodzi w demokracji. Wyniki Międzynarodowego Badania Kompetencji Obywatelskich ICCS 2022. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych. Available at: https://iccs.ibe.edu.pl/wp-content/uploads/2023/11/ICCS-2022_raport.pdf.

Zielińska-Nowak, A. (2021) 'Gra i gra planszowa jako forma aktywności dzieci i młodzieży', Homo Ludens, 14(1), pp. 229–240.