



radicalGAME

Guida per il moderatore



**radical
GAME**

GAME-based pedagogies for Youth-Led
Dialogue and Active Citizenship to
prevent Discrimination and
RADICALization

Numero di riferimento del progetto: 2023-1-ES02-KA220-YOU-000154952

Informazioni sul progetto

radicalGAME è un'iniziativa trasformativa strategicamente progettata per contrastare la radicalizzazione dei giovani, stabilendo connessioni tra politica, ricerca e interventi pratici. Il progetto mira a responsabilizzare i giovani attraverso un innovativo pacchetto di apprendimento ludico, che funge da catalizzatore per dialoghi costruttivi su argomenti critici, come la radicalizzazione e l'impegno civico.

Titolo del progetto: Pedagogie basate sul GIOCO per il dialogo guidato dai giovani e la cittadinanza attiva per prevenire la discriminazione e la radicalizzazione

Data di inizio: 01/11/2023

Data di fine: 31/10/2025

Riferimento: 2023-1-ES02-KA220-YOU-000154952

Programma UE: Erasmus+ KA2 Partenariato di cooperazione GIOVENTÙ



i partner



SOMMARIO

Clicchi e scopra di più:

01



**OBIETTIVI
DEL GIOCO**

02



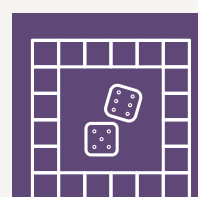
**GUIDA
DELL'ANIMAT
ORE**

03



**SUGGERIMENT
I E RISORSE
AGGIUNTIVE**

04



**VERSIONE
ANALOGICA**

QUALI SONO GLI OBIETTIVI DEL GIOCO?

radicalGAME mira a **migliorare l'impegno civico e affrontare il rischio di radicalizzazione tra i giovani** attraverso esperienze coinvolgenti acquisite attraverso l'apprendimento basato sul gioco. Per il nostro gioco sono state create carte, risorse educative e sfide sui social media online, contenenti scenari sul processo di radicalizzazione per aiutare a sviluppare il pensiero critico, costruire una cittadinanza attiva e innescare un dialogo guidato dai giovani. **Le carte faranno riflettere criticamente i giocatori sulle giustificazioni più comuni che legittimano le ideologie radicali e discriminatorie.**



Le pedagogie di apprendimento basate sul gioco saranno applicate per lo sviluppo di risorse educative e **scenari sotto forma di carte che incoraggeranno i giovani giocatori a considerare e valutare criticamente le logiche più frequentemente utilizzate nel corso della storia umana per sostenere idee radicali e discriminatorie.**

Il radicalGAME è un gioco finalizzato con livelli di domande e jolly accuratamente studiati che **approfondiscono la comprensione dei giovani sulla radicalizzazione e li aiutano a creare nuove politiche guidate da loro stessi.**

A CHI È RIVOLTO QUESTO GIOCO?

A

Giovani di età compresa tra i 18 e i 30 anni, interessati a diventare attivi nella prevenzione della radicalizzazione tra i loro coetanei e a impegnarsi in dialoghi guidati dai giovani per stimolare la cittadinanza attiva.

B

Operatori o lavoratori giovanili che hanno ricevuto poca o nessuna formazione su questioni relative all'impegno civico dei giovani, alla prevenzione della radicalizzazione e/o all'apprendimento basato sul gioco e alle pratiche per l'empowerment dei giovani.

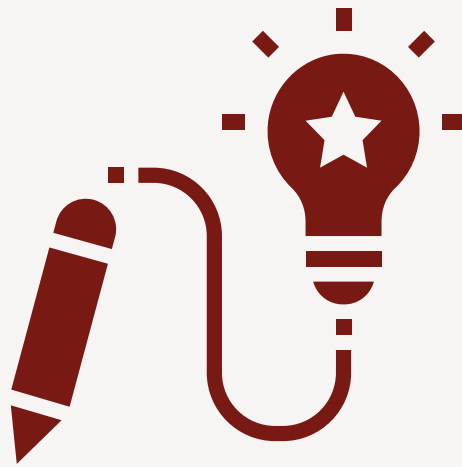
C

Professionisti che lavorano nel campo della prevenzione dell'estremismo violento/prevenzione della radicalizzazione o che vogliono ampliare i propri metodi per lavorare in modo efficace con i giovani.

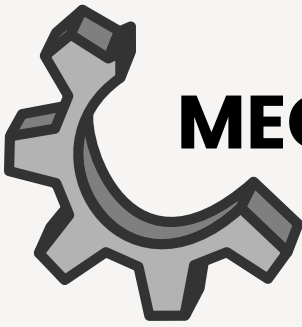
D

Pannello di valutazione degli utenti composto da membri dei gruppi target sopra menzionati.

Identità
Tolleranza
Estremismo
Influenza
Persuasione
Radicalizzazione
Prevenzione
Pensiero Critico
Dialogo
Scenari
Consapevolezza
Gamification
Storytelling
Empatia



DESIGN DEL GIOCO



MECCANICHE DI GIOCO

Gioco cooperativo:

I giocatori devono lavorare insieme per affrontare scenari ispirati alla realtà, legati alla radicalizzazione e alla partecipazione civica.



Il mazzo include:

3 ruoli, 6 descrizioni di Paesi immaginari, 5 scenari per ogni Paese (totale di 30 scenari/carte con 3 risposte possibili) e 10 carte jolly per l'autovalutazione dei giocatori.

Giocatori:

>5 (se più di 9 possono essere divisi in due squadre)



OBIETTIVO GENERALE

I giocatori si troveranno di fronte a diversi scenari e casi di radicalismo ed estremismo durante il gioco, interpretando un ruolo specifico. Questo li aiuterà a riflettere su **diverse visioni del mondo** e prospettive, e sui fattori che alimentano la radicalizzazione, mentre la discussione faciliterà il **dialogo civico** e spingerà i giocatori a riflettere su come possono **partecipare attivamente alla vita civica** senza diventare radicalizzati.

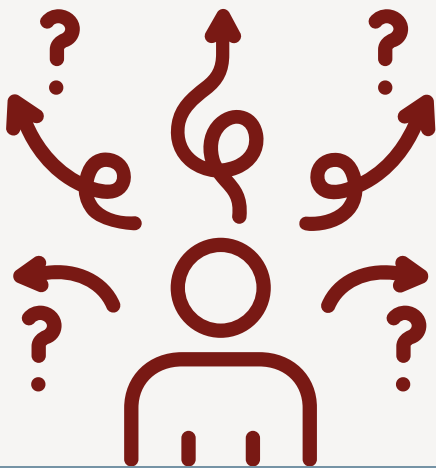
ACCESSIBILITA' E INCLUSIONE

Le carte sono disponibili in formato PDF, facilmente scaricabile e stampabile, oltre che in formato digitale accessibile sulla piattaforma radicalGAME. Ulteriori informazioni su come accedere e utilizzare la versione digitale saranno fornite a breve.

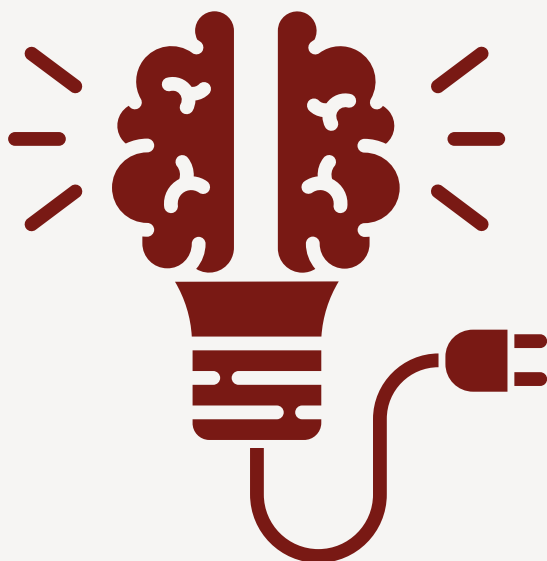
Il gioco è disponibile anche in inglese, greco, tedesco e italiano, e il contenuto degli scenari riflette diverse culture, background ed esperienze.



AFFRONTARE TEMATICHE SENSIBILI



Il gioco incoraggia i giocatori a non dare per scontato che gli esseri umani discriminino ed escludano per natura e vuole invertire questa tendenza: costruire una società aperta e inclusiva, dove la discriminazione possa emergere ma venga contrastata, considerando e includendo nel gioco elementi di diversità senza imporre soluzioni rigide.



INCORPORARE GLI OBIETTIVI NELL'ESPERIENZA DI GIOCO

Per raggiungere i seguenti obiettivi possiamo applicare questi accorgimenti durante lo sviluppo del gioco.

Pensiero Critico:

- Proporre ai giocatori scenari stimolanti che richiedano analisi critica e capacità decisionali.
- Includere opzioni a scelta multipla che rappresentino diverse prospettive e possibili conseguenze.
- Offrire ai giocatori l'opportunità di scoprire informazioni nascoste o punti di vista alternativi attraverso l'esplorazione e il dialogo.



Empatia e comprensione della prospettiva:

- Creare personaggi diversificati con background, motivazioni e sfide uniche.
- Incoraggiare i giocatori a interpretare personaggi con identità e background diversi.
- Offrire ai giocatori l'opportunità di mettersi nei panni degli altri, vivendo il mondo da prospettive alternative.

Collaborazione and Comunicazione:

- Implementare un sistema di voto o una meccanica di costruzione del consenso che richieda ai giocatori di collaborare nelle decisioni importanti.
- Premiare la cooperazione più efficace con bonus o vantaggi nel gioco.
- Stabilire obiettivi comuni che richiedano sforzi coordinati da parte di tutti i giocatori.
- Progettare sfide che possano essere superate solo attraverso il lavoro di squadra e la pianificazione strategica.

**Competenze Culturali e Consapevolezza della Diversità:**

- Includere riferimenti culturali, tradizioni e usanze diverse in tutto il mondo di gioco.

Risoluzione dei Conflitti e Mediazione:

- Include diverse cultural references, traditions, and customs throughout the game world.



Impatto
Sfida Dei Giocatori Influenza
Gioco di ruolo Dibattito
Conseguenze
Strategia
Pensiero Critico Dialogo
Storytelling Scenari
Carte Gamification Scelte
Punteggi
Teamwork



GUIDA COORDINATORE

RUOLO DEL COORDINATORE

Come coordinatore, il tuo ruolo è guidare i giocatori attraverso il radicalGAME, stimolare il dialogo, garantire un ambiente sicuro, inclusivo e rispettoso, e aiutare i giocatori a riflettere sugli scenari proposti.



1

Prima della Partita

Preparare l'Ambiente:

- Disponi i posti a sedere per favorire una discussione aperta; è preferibile chiedere ai partecipanti di sedersi in cerchio così da potersi guardare reciprocamente.
- Prepara tutti i materiali (carte, dispositivi elettronici).
- Testa le piattaforme digitali per la parte delle sfide sui social media.

Introdurre il Gioco:

- Introduci brevemente il progetto radicalGAME.
- Spiega l'obiettivo del gioco e il suo formato.
- Crea il contratto di gruppo del radicalGAME per stabilire le regole di base per una comunicazione che sia rispettosa.
- Il coordinatore può chiedere ai partecipanti di contribuire con nuove idee, se ritengono che siano necessarie altre regole di base, ad esempio "Tempo per parlare" o un gesto da utilizzare quando qualcuno prende troppo tempo e non vengono date pari opportunità di parola.
- Sottolinea l'importanza del pensiero critico, del dialogo democratico e dell'apertura mentale.

Esempio: Un contratto di gruppo

I **“Quello che succede a Las Vegas, resta a Las Vegas”**

Ciò di cui discuteremo durante questo workshop (opinioni e esperienze personali, storie, incidenti scolastici, ecc.) rimarrà in questa stanza!

II **“Condividere lo spazio”**

Dobbiamo essere inclusivi e lasciare spazio agli altri partecipanti. È responsabilità di tutti non interrompere e consentire a ciascuno di contribuire all'incontro con le proprie idee.

III **“Evitare il giudizio”**

Dobbiamo creare un ambiente privo di giudizio, dove le idee possano essere espresse più liberamente.

IV **“Affrontare i problemi, non le persone”**

Quando le persone sentono che il loro punto di vista personale è sotto attacco, spesso si sentono ferite, reagiscono e rispondono con un attacco. Vogliamo che questo non accada, quindi concentriamoci sui problemi oggettivi in discussione. Ogni opinione conta ed è degna di riflessione.



2

Durante la Partita:**Inizia rompendo il ghiaccio:**

- Rompi il ghiaccio per far sentire i partecipanti a loro agio tra di loro e promuovere il lavoro di squadra.

Esempio: Rompighiaccio**Introduzione alfabetica a ciclo:**

1. Controlliamo la nostra etichetta con il nome e quelle degli altri partecipanti, quindi formiamo il nostro cerchio!
2. Iniziamo con la persona il cui nome inizia con la lettera...
3. Continuiamo in ordine! La prossima persona sarà quella il cui nome inizia con "B", "C" e così via.
4. Manteniamo l'ordine e prepariamoci a stare nel posto "giusto"! Se qualcuno perde il proprio turno, aiutiamolo - aiutiamoci a vicenda per formare il "cerchio alfabetico corretto".
5. Ora abbiamo due minuti per scoprire chi è la persona alla nostra sinistra e conoscere alcuni fatti interessanti su di lui/lei. Ogni persona presenterà brevemente la persona alla sua sinistra a tutto il gruppo.

Fasi del gioco:

- Sottolinea l'importanza di **mantenere i ruoli assegnati durante le discussioni**. A volte i giocatori possono ricevere ruoli o confrontarsi con punti di vista che non condividono personalmente. Tuttavia, immedesimarsi nel ruolo è una parte fondamentale del processo di apprendimento, poiché aiuta i partecipanti a sviluppare empatia, pensiero critico e una comprensione più profonda delle diverse prospettive.
- Spiega le modalità di gioco disponibili e decidete insieme quale difficoltà scegliere (facile, media o difficile).
- Distribuisci le carte ruolo ai giocatori **in modo casuale**.
- Incoraggia i giocatori a pensare e agire **in base al ruolo assegnato**. Il coordinatore dovrebbe dedicare alcuni minuti per chiedere ai partecipanti di chiudere gli occhi e immaginare la propria vita secondo il ruolo ricevuto. Alcune domande utili potrebbero essere: "Chi sono i loro amici?", "Dove vanno a scuola?", "**Sono felici?**". Questo esercizio aiuterà i partecipanti a immergersi più profondamente nel gioco di ruolo, soprattutto durante i primi turni.
- Tieni traccia del tempo.
- Prendi confidenza con i criteri di ogni jolly per valutare con precisione le situazioni e guidare le discussioni in modo efficace.
- Incoraggia ad una partecipazione attiva.
- I giocatori, a turno, pescano una carta e leggono ad alta voce lo scenario.
- Sottolinea come i partecipanti possano imparare gli uni dagli altri attraverso le diverse prospettive ed esperienze.

Guidare il Dialogo:

- Incoraggia i giocatori a condividere prospettive diverse.
- Poni domande stimolanti per approfondire la discussione.
- Aiuta i partecipanti a collegare gli scenari di gioco a problemi reali che già conoscono.

Gestire i Conflitti:

- Affronta qualsiasi comportamento di disturbo senza esitare.
- Incoraggia l'ascolto e l'empatia tra i giocatori.

3

Dopo la Partita:

Analisi finale:

- Guida una discussione di gruppo su ciò che i giocatori hanno imparato.
- Chiedi ai partecipanti come si sono sentiti nel ruolo assegnato, cosa ne pensano e come si sono sentiti all'interno del gruppo per riflettere sulle dinamiche sociali.
- Chiedi ai giocatori come gli scenari hanno cambiato la loro visione sulla radicalizzazione.
- Discuti le politiche proposte guidate dai giovani e la loro fattibilità.

Feedback:

- Raccogli i feedback sull'esperienza di gioco.
- Chiedi ai partecipanti cosa gli è piaciuto di più e se hanno suggerimenti per migliorare le sessioni future.

Attività successive:

- Incoraggia i partecipanti a condividere le loro esperienze di gioco sui social media utilizzando gli hashtag designati.
- Fornisci risorse per approfondimenti sul coinvolgimento civico e sulla radicalizzazione.

Consigli extra:

- Durante il gioco, è importante **usare un linguaggio neutro** e evitare termini che possano favorire o escludere determinati gruppi. Cerca di usare termini neutrali rispetto al genere e sensibili culturalmente.
- **Evita gli stereotipi** e fai attenzione a non rinforzarli nei ruoli o negli scenari.
- Come coordinatore, lavorando con i giovani, è fondamentale **monitorare le risposte emotive**, nel caso in cui emergano temi sensibili. Fa' attenzione alle reazioni emotive dei giocatori e fornisci supporto se necessario.
- Sentiti libero di **modificare alcune regole in base alla dinamica e al background del gruppo**. Sta a te fare le modifiche necessarie.



REGOLE DEL GIOCO

Livello 1: "I Paesi"

Il primo livello si giocherà per **un minimo di 3 e fino a un massimo di 12 turni**, a seconda del livello di difficoltà selezionato.

L'obiettivo dei giocatori è lavorare insieme per **trovare la soluzione migliore** per ogni scenario presentato.

I giocatori assumono ruoli diversi ad ogni turno, con l'obiettivo di **dibattere e selezionare la soluzione più efficace** per prevenire la radicalizzazione e promuovere l'inclusione.

Il gioco ha quattro livelli di difficoltà:

Facile: ★ ★ ★ ★ ★

3 Paesi, 1 scenario per Paese

Medio: ★ ★ ★ ★ ★

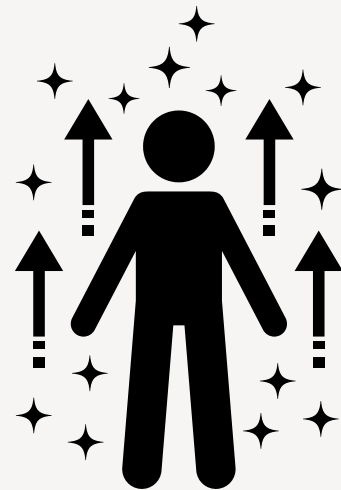
2 Paesi, 5 scenari per Paese

Difficile: ★ ★ ★ ★ ★

6 Paesi, 2 scenari per Paese

Leggendario: ★ ★ ★ ★ ★

Tutti i Paesi e gli Scenari



All'inizio del gioco, il coordinatore **spiegherà in dettaglio le regole del gioco**. Ogni giocatore seleziona un ruolo dalle carte ruolo disponibili, che rappresentano diverse prospettive sulla società e sulla partecipazione civica, insieme ad alcune carte ruolo vuote.

I ruoli sono nascosti, assegnati casualmente **all'inizio di ogni scenario e mostrati alla fine di ogni turno**.

È richiesto un minimo di 5 giocatori: **3 giocatori con ruoli e almeno 2 giocatori con ruoli vuoti** (che fungono da **votanti/giudici neutrali**). Non dimenticare di rimuovere le carte ruolo vuote in eccesso dal mazzo, in base al numero totale di giocatori.

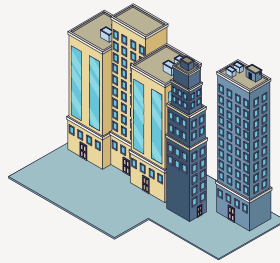
Il gioco supporta **fino a 9 giocatori**; gruppi più numerosi verranno divisi in **più sessioni di gioco**.

I giocatori avranno alcuni minuti per leggere i propri ruoli **prima di iniziare**. Il gruppo è composto da persone con background e ideologie diverse, che viaggiano insieme attraverso sei Paesi immaginari per conoscere il mondo.

Ogni Paese ha caratteristiche uniche (**regime, politiche, valori, standard di vita**) e si concentra su un ambito specifico: istruzione, lavoro, sport, cambiamento climatico, partecipazione alla vita democratica e trasporti pubblici/urbanistica.



Educazione



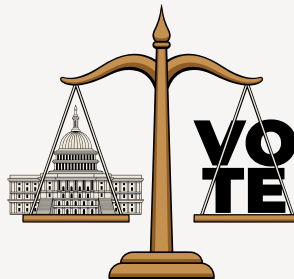
Occupazione



Sport



Cambiamento
Climatico



Democrazia

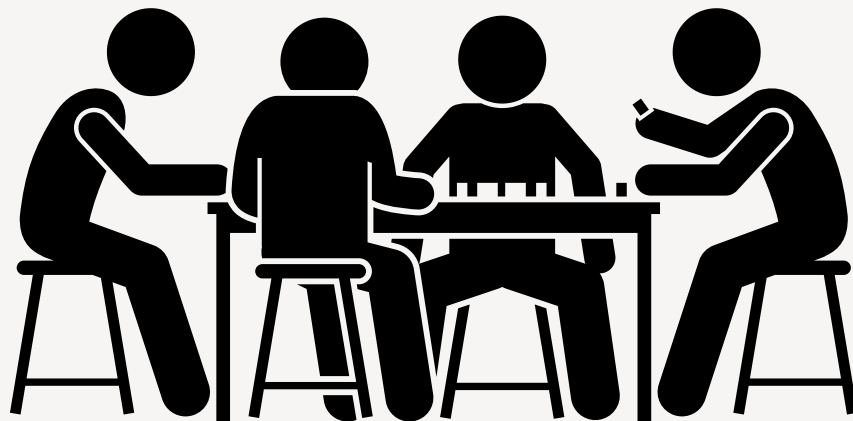


Urbanistica

In ciascuno di questi Paesi, i giocatori affrontano scenari **ispirati a situazioni reali**, legati a diverse manifestazioni di visioni radicali, estremiste o violente. Il loro obiettivo è analizzare ogni scenario, **discutere sulla migliore soluzione possibile**, mantenendo il ruolo assegnato.

Tutte le decisioni che riguardano la comunità vengono prese tramite un **sistema di voto**, in cui ogni giocatore esprime la propria preferenza, garantendo così pari partecipazione e una **responsabilità collettiva**. Una volta raggiunto un accordo, si passa allo scenario successivo.

Ogni scenario presenterà **tre possibili soluzioni**, sviluppate su una scala che va dalla meno positiva alla più positiva in termini di impatto sulla prevenzione della radicalizzazione e sulla protezione delle persone potenzialmente vulnerabili. (ad esempio: quale sarebbe l'impatto di questa soluzione sui diritti umani e sull'inclusione sociale?).



Inizialmente, **le risposte saranno nascoste** ai giocatori per favorire una **discussione autentica tra i partecipanti**. Solo il coordinatore avrà accesso alle risposte per guidare il dibattito. **Dopo 5 minuti** di riflessione, il coordinatore **mostrerà le carte** con le soluzioni e i giocatori **avranno 15 minuti** per leggerle e votare.

Per quanto riguarda le possibili soluzioni, la Guida del Coordinatore include suggerimenti e riferimenti utili per supportare i giocatori, disponibili nella sezione seguente.

Il gruppo decide la risposta finale **a maggioranza**. I 3 giocatori con un ruolo definito dovranno identificare la soluzione che meglio si adatta al loro profilo e convincere il gruppo a votarla.

I giocatori con ruoli vuoti **votano la soluzione più convincente** alla fine di ogni turno. Ogni ruolo guadagna punti in base ai voti ricevuti: 1 punto per ciascun voto ottenuto.

I ruoli vengono **riassegnati in modo casuale a ogni turno** per garantire che i giocatori si alternino tra i tre ruoli principali e i ruoli vuoti.

I jolly sono disponibili anche nel Livello 1 come incentivi per il coinvolgimento. I coordinatori assegnano i jolly **come ricompense** per i contributi attivi.

Ogni jolly garantisce **1 punto aggiuntivo**, incentivando la partecipazione dei giocatori con ruoli vuoti.

I 10 jolly corrispondono alle **10 competenze** identificate nel Rapporto Transnazionale derivante dai Laboratori di Allineamento:

**Comunicazione
Interculturale**

**Competenze
Sociali**

**Alfabetizzazione
Mediatica e
Pensiero Critico**

**Partecipazione
Civica**

**Consapevolezza
Culturale**

**Comunicazione
Interpersonale e
Interculturale**

**Difesa dei
Diritti**

**Mediazione e
Risoluzione dei
Conflitti**

**Coinvolgimento
della Comunità**

**Approccio
Olistico e
Pensiero
Sistemico**

I coordinatori possono assegnare ricompense extra per ogni scenario risolto con il maggiore impatto positivo, come: tempo extra per la discussione, salti di turno, o una piccola ricompensa simbolica, come un badge o una medaglia.

Il voto è anonimo per evitare pregiudizi e incoraggiare i partecipanti a votare in modo sincero.

I giocatori guadagnano punti durante i turni e il giocatore con il punteggio più alto viene dichiarato vincitore.

È fondamentale spiegare chiaramente il sistema di punteggio e come i giocatori possono ottenere punti, ovvero convincendo gli altri a scegliere la soluzione corrispondente al proprio ruolo.

REGOLE DEL GIOCO

Livello 2: “Creazione e Riflessione”

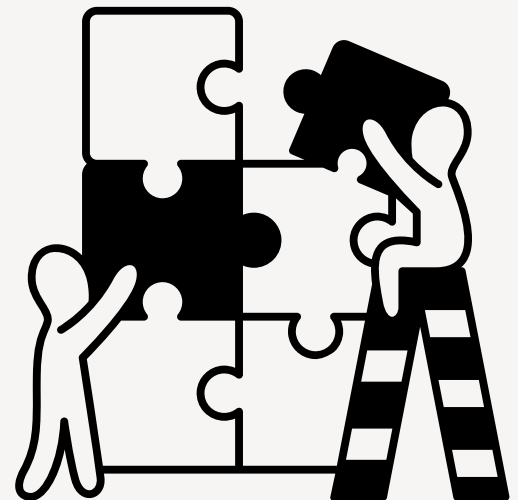
Nel secondo livello, i partecipanti, in collaborazione con il coordinatore, **creano un nuovo scenario e le possibili soluzioni** utilizzando carte bianche. L'obiettivo è sviluppare situazioni che prevengano, proteggano e promuovano la partecipazione civica, ecc.

Questi scenari possono avere un carattere più personale, stimolando conversazioni su temi come la pressione sociale, il senso di appartenenza e l'essere cittadini attivi.

A seconda del tempo disponibile, **i giocatori possono scegliere un Paese** e sviluppare uno o più scenari (ad esempio, basandosi sui diversi temi di ciascun Paese) e tre relative soluzioni. Questo livello va considerato come la **fase creativa**, che porta il gioco a un livello più avanzato nel **quadro EQF**. In questa fase, i giocatori hanno maggiore autonomia.

Facoltativamente, i giocatori possono assegnarsi dei nuovi ruoli (visibili o nascosti) per aggiungere un elemento di role-playing nello sviluppo delle soluzioni.

Il punteggio può essere mantenuto in ogni round, a seconda dell'impatto - **positivo o meno** - di ciascuna decisione. Allo stesso modo, i “premi” per questo livello possono consistere in un motto che ricordi un aspetto importante appreso o un messaggio che desiderano trasmettere dal proprio scenario. (Es: "La violenza genera altra violenza", "Il calcio è un gioco per divertirsi non dovrebbe far male a nessuno")



Alla fine, potrebbe esserci una sessione di debriefing con il coordinatore, in cui i giocatori possano condividere **come si sono sentiti** durante il gioco, interpretando ruoli diversi, quale scenario/Paese/ruolo li ha fatti sentire più a loro agio e viceversa, le loro riflessioni, ecc. Il tempo previsto per questo livello è di circa **40 minuti per scenario**.

REGOLE DEL GIOCO

Livello 3: “Sfide sui Social Media”

Infine, il vincitore e/o il coordinatore possono distribuire le carte delle **sfide dei social media** al resto del gruppo per completare il terzo livello.

Queste carte presentano **sfide che possono essere svolte online**, sia individualmente che in gruppo.

Il coordinatore dovrà gestire le sfide sui social media, il loro impatto positivo e il coinvolgimento dei partecipanti in base agli obiettivi del gioco.

I giocatori avranno **circa 20 minuti per ciascuna sfida sui social media**.



CARTE DEI RUOLI

Ruolo "Socialmente Responsabile"

Questa persona incarna coscienziosità, responsabilità, pace e un profondo impegno verso azioni collettive, comprendendo diverse prospettive. Partecipa attivamente al dialogo democratico, ascoltando con attenzione, ponendo domande riflessive e rispondendo con empatia. Il suo obiettivo è favorire la comprensione reciproca e risolvere i conflitti attraverso la collaborazione, dando priorità all'unità piuttosto che alla divisione.

Parole chiave:

Ascolto attivo, empatia, risoluzione dei conflitti, intelligenza emotiva, attivismo e impegno civico.

Ruolo "Moderato"

Questo ruolo esprime l'essenza dell'equilibrio e dell'osservazione attenta. Il partecipante si distanzia per monitorare le dinamiche di gruppo e interviene solo quando necessario per garantire interazioni produttive e rispettose. Il loro obiettivo principale è mantenere la neutralità, riorientare le discussioni al tema e preservare un ambiente di dialogo aperto e inclusivo. Si concentrano sul favorire scambi costruttivi senza influenzare attivamente l'esito.

Parole chiave:

Moderazione, imparzialità, analisi della situazione, risoluzione dei problemi e pazienza..

Impostore

Il ruolo dell'Impostore è quello di minare in modo subdolo gli sforzi del gruppo, spingendo verso decisioni che possano sembrare logiche, ma che alla fine sono inefficaci o controproducenti. La sua strategia è seminare il dubbio, diffondere indecisione o promuovere soluzioni errate manipolando gli altri. L'impostore è bravo a nascondere le proprie intenzioni, presenta le sue idee come costruttive, mentre indirizza il gruppo verso risultati negativi.

Parole chiave:

Comunicatore Persuasivo, Maestro del Travestimento, Agente del Dubbio.

Consapevolezza
Giocatori
Coinvolgimento
Roleplay
Influenza
Incoraggiamento
Conseguenze
Guida
Pensiero Critico
Dialogo
Scenari
Scelte
Storytelling
Mediazione
Gamification
Neutralità
Disinformazione

SUGGERIMENTI E RISORSE ADDIZIONALI PER IL COORDINATORE



Carbon Neutrality

Instabilità Politica

Economia Circolare

Adattamento Climatico

Declino Agricolo

Povertà

Collasso dell'Ecosistema

Giustizia Climatica

Aridità

Green Technology

Rifugiati climatici

Desertificazione

Deforestazione

ALDA

Temperature

Incendi

Incremento

Incertezza Alimentare

Inquinamento dell'Aria

Preservazione dell'Acqua

Instabilità Economica

Alluvioni

Energie Rinnovabili

Radicalizzazione

Proteste per il Clima

Resilienza Comunitaria

Agricoltura Sostenibile



SCENARIO 1: PROTESTE DI MASSA IN ALDA

Gli attivisti giovanili condannano l'immobilismo del governo sulla crisi climatica

Consigli per il Coordinatore:

Incoraggia l'empatia chiedendo ai partecipanti di considerare diverse prospettive, come quelle degli attivisti, dei funzionari governativi e di un pubblico più ampio.

Orienta il gruppo nell'esplorare se azioni radicali come il vandalismo danneggiano o aiutano la causa nel lungo periodo.

Riassumi i punti chiave della discussione, concentrandoti sulla varietà di strategie per promuovere la protezione ambientale.

SCENARIO 2: TEMPESTA DI INDIGNAZIONE

Giornalista accusa il governo per la crisi climatica e gli incendi

Consigli per il Coordinatore:

Riconosci che lo scenario evoca emozioni forti (rabbia, frustrazione). Incoraggia i partecipanti a esprimere i loro sentimenti, ma ricordagli di farlo in modo costruttivo.

Guida i partecipanti nell'analisi delle tre possibili risposte e discuti degli effetti a breve e lungo termine di ciascun approccio, le considerazioni etiche e legali per ogni azione, e la reazione del pubblico a ciascuna scelta.

Evidenzia come il degrado ambientale colpisca in modo sproporzionato le popolazioni vulnerabili e come un cambiamento sistemico possa affrontare queste problematiche.

SCENARIO 3: TYE-MELÁNE:

Un ciclo di distruzione - Incendi, alluvioni e il dibattito sul clima

Consigli per il Coordinatore:

Aiuta i partecipanti a concentrarsi sulla risoluzione dei problemi e sulla comprensione, piuttosto che ad attribuire le colpe.

Per ogni soluzione, fai domande come: "Quali sono i benefici di questo approccio?" o "Come potrebbe influenzare la comunità nel lungo periodo?"

Se i partecipanti hanno opinioni contrastanti, cerca di trovare un terreno comune. Ad esempio: "Come possono l'azione della comunità e le iniziative governative lavorare insieme per risolvere questo problema?"

SCENARIO 4: VERDE URBANO IN CRISI

La battaglia per gli alberi e i parchi ad Alda

Consigli per il Coordinatore:

Riconosci i diversi background e le esperienze che i partecipanti possono portare nella discussione e avverti che questo scenario potrebbe suscitare opinioni controverse.

Preparati a mediare i conflitti che potrebbero sorgere durante le discussioni, assicurandoti che l'attenzione rimanga sulla risoluzione dei problemi.

Invita i partecipanti a condividere le loro esperienze con gli spazi verdi nei loro quartieri. Questo può aiutare a costruire empatia e un senso di comunità.

SCENARIO 5: BILANCIARE I BENEFICI ECONOMICI DEL TURISMO CON I COSTI AMBIENTALI

Consigli per il Coordinatore:

Crea opportunità per far sì le voci meno ascoltate possano condividere le loro prospettive.

Prendi confidenza con l'impatto ambientale del turismo e con gli argomenti legati al confronto tra sviluppo economico e costi ambientali.

Guida i partecipanti nella ricerca di soluzioni creative che tengano conto sia delle esigenze economiche che di quelle ambientali.

Parla dei modelli di ecoturismo.



- [Global Forest Watch, globalforestwatch.org](https://globalforestwatch.org)
- [Climate Action Network \(CAN\), climatenetwork.org](https://climatenetwork.org)
- [Tourism and Climate Change - UN World Tourism Organization \(UNWTO\), unwto.org/sustainable-development](https://unwto.org/sustainable-development)
- [Center for Climate and Security, climateandsecurity.org](https://climateandsecurity.org)
- [UN Environment Programme \(UNEP\), unep.org](https://unep.org)
- [Greenpeace International, greenpeace.org/international](https://greenpeace.org/international)
- [WWF – Sustainable Cities, cities.wwf.org](https://cities.wwf.org)

Alfabetizzazione

Lettere e Scienze Umane Istruzione Superiore Scuole Università Tecnologia Scienza

Pensiero Critico

Formazione Professionale Ricerca Innovazione Competenze Digitali

Conoscenza **Apprendimento**
Test Standardizzati Fuga dei Cervelli

SCIENCELANDS

Laboratori EdTech Librerie **Insicurezza Alimentare**
Centri di Ricerca Online Learning

Aule Intelligenti

Divario Digitale

Sovrapopolazione

Borse di Studio

Disuguaglianza Educativa

E-Learning

Disinformazione

Tassi di Abbandono



SCENARIO 1: ECHI DI DISPREZZO

La lotta per l'appartenenza all'Istituto

Consigli per il Coordinatore: I coordinatori dovrebbero riflettere sui pro e contro di ciascuna soluzione per guidare la discussione.

Per la Soluzione 1, l'applicazione delle regole potrebbe aiutare a migliorare la pulizia e il comportamento per un po', ma non risolve il profondo problema degli studenti che si sentono disconnessi dalla scuola. Potrebbero seguire le regole per paura, ma continuare a non provare alcuna vera connessione.

Per la Soluzione 2, assegnare agli studenti delle responsabilità a rotazione potrebbe aumentare il loro coinvolgimento e far sì che si preoccupino di più per l'ambiente circostante. Tuttavia, questo coinvolgimento potrebbe durare solo per un breve periodo e gli effetti a lungo termine potrebbero essere limitati.

La Soluzione 3, invece, ha il maggiore potenziale per un cambiamento duraturo. Dare agli studenti uguaglianza e responsabilità nella scuola può aiutarli a sentirsi più connessi e responsabili. Questo approccio potrebbe portare a una maggiore cura degli spazi scolastici, meno atti di vandalismo e un senso di appartenenza più forte. I coordinatori dovrebbero anche chiedere ai partecipanti di riflettere sugli effetti a lungo termine e sui limiti di ogni soluzione.

SCENARIO 2: LOTTE SILENZIOSE

La preoccupazione di Flip per Nirpal

Consigli per il Coordinatore: I coordinatori dovrebbero riflettere attentamente sull'impatto di ciascun approccio.

Per la Soluzione 1, suggerire la vendetta quando Nirpal è spaventato o ferito è dannoso perché aggrava il problema, incoraggia comportamenti negativi e perpetua il ciclo del bullismo. Invece di risolvere il problema, causa più dolore e impedisce opportunità di comprensione e soluzioni positive.

Per la Soluzione 2, Flip rispetta i sentimenti di Nirpal e non lo mette sotto pressione, il che aiuta a mantenere forte la loro amicizia. Tuttavia, il problema potrebbe continuare, lasciando Nirpal a doverlo affrontare da solo finché non sarà pronto a chiedere aiuto.

La Soluzione 3 è la più positiva. Mostra a Nirpal che i suoi sentimenti sono validi, lo incoraggia a parlare con un consigliere scolastico e la sua famiglia, e offre supporto lungo il percorso. Questo aiuta Nirpal ad agire, assicurandosi che si senta aiutato, portando a una soluzione migliore.

SCENARIO 3: SI ACCENDE LA RIVALITÀ

L'Arrivo di Nuovi Studenti

Consigli per il Coordinatore: I coordinatori dovrebbero riflettere sui pro e contro di ciascuna soluzione per guidare la discussione.

Per la Soluzione 1, l'uso di strette misure disciplinari, sebbene controlli il comportamento, creerà una cultura della paura senza affrontare la radice del problema.

Per la Soluzione 2, l'approccio moderato può aiutare a costruire relazioni tra i nuovi studenti e quelli già presenti; tuttavia, poiché avverrà solo una volta, potrebbe non essere sufficiente.

La Soluzione 3, che promuove un approccio olistico, incoraggia il gruppo a esplorare come workshop regolari di risoluzione dei conflitti, il mentoring tra pari e i forum aperti creano opportunità per un dialogo continuo e una comprensione reciproca. Ricorda ai partecipanti l'importanza del coinvolgimento degli studenti nel plasmare queste discussioni, cosa che può portare a una comunità scolastica più forte e coesa.

SCENARIO 4: IL COSTO DELLA COMFORMITÀ

Uno Scontro con l'autorità

Consigli per il Coordinatore: I coordinatori dovrebbero riflettere sui pro e contro di ciascuna soluzione per guidare la discussione.

Per la Soluzione 1, incoraggiare la ritorsione non fa che intensificare il conflitto e favorire comportamenti negativi.

Per la Soluzione 2, l'approccio moderato potrebbe sembrare un modo per evitare ulteriori danni, ma non affronta la radice del problema, lasciando lo studente impotente e isolato. Tuttavia, segnalando l'incidente ai genitori, la risoluzione dipenderà dalla loro reazione, la cui efficacia potrebbe variare.

Per la Soluzione 3, l'approccio più positivo incoraggia gli studenti a prendere iniziative responsabili, cercare supporto e affrontare i comportamenti dannosi in modo adeguato. I coordinatori dovrebbero promuovere il dialogo, l'empatia e aiutare gli studenti a comprendere l'importanza di difendersi in modo costruttivo. Inoltre, dovrebbero sottolineare l'importanza di agire attraverso i canali istituzionali per affrontare problemi come il bullismo o i maltrattamenti.

SCENARIO 5: DA UNA GALASSIA LONTANA

Le Difficoltà di Gin a Sciencelands

Consigli per il Coordinatore: I coordinatori dovrebbero riflettere sui pro e contro di ciascuna soluzione per guidare la discussione.

Con la Soluzione 1, anche se potrebbe sembrare un modo per rendere gli studenti più consapevoli delle proprie azioni, esporre i bulli davanti all'intera classe potrebbe causare ulteriore imbarazzo e isolamento. Questo potrebbe aggravare la situazione e creare divisioni interne.

For Solution 2, anche se la decisione di tenere d'occhio Gin e offrirgli supporto solo quando necessario dimostra rispetto per la sua autonomia, questo non affronta il problema in modo diretto. Si tratta di un approccio più passivo, che si limita a monitorare la situazione nella speranza che Gin trovi il coraggio di chiedere aiuto.

La Soluzione 3, invece, responsabilizza Gin, iniziando con una conversazione privata per comprendere il problema, e poi intervenendo con il dirigente scolastico e attività volte a promuovere l'inclusione. In questo modo si crea un ambiente di supporto, in cui Gin può sentirsi ascoltato e protetto, affrontando i comportamenti discriminatori in modo duraturo. I coordinatori dovrebbero incoraggiare questa strategia, poiché non solo aiuta a risolvere le difficoltà immediate, ma pone anche le basi per un ambiente di apprendimento più inclusivo e rispettoso.

Risorse Extra



- Cornish, F., Breton, N., Moreno-Tabarez, U. et al. Participatory action research. *Nat Rev Methods Primers* 3, 34 (2023). **doi.org/10.1038/s43586-023-00214-1**
- Mor Y., Warburton S., & Winters N. (2012). Participatory pattern workshops: a methodology for open learning design inquiry. *Research in Learning Technology*, 20. **doi.org/10.3402/rlt.v20i0.19197**
- Γυφτοπούλου, Α., Κυριάκου, Κ., Σταμάτη, Δ., & Νικολαΐδης, Γ. Οδηγός Εφαρμογής του Πρωτοκόλλου διερεύνησης, διάγνωσης και διαχείρισης κακοποίησης - Παραμέλησης Παιδιών για Επαγγελματίες (p. 129). Ινστιτούτο Υγείας του Παιδιού: Διεύθυνση Ψυχικής Υγείας & Κοινωνικής Πρόνοιας Κέντρο για τη Μελέτη και την Πρόληψη της Κακοποίησης & Παραμέλησης των Παιδιών.
- Hellström, L., & Lundberg, A. (2020). Understanding bullying from young people's perspectives: An exploratory study. *Educational Research*, 62(4), 414–433. **doi.org/10.1080/00131881.2020.1821388**
- (2013). *Conflict Resolution and Peer Mediation Toolkit* (p. 100). IREX and the Foundation for Tolerance International.
- Cahir, S., Freeman, L., Gass, F., Hill, M., & Stern, F. (2001). *Conflict Resolution in Schools*. VADR Inc. Mediation in Education Sub-Committee 2001.
- Γρηγοριάδου, Ε., & Τέλλιου, Α. (2016). ΣΧΟΛΙΚΗ ΔΙΑΜΕΣΟΛΑΒΗΣΗ: ΕΝΑΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΩΝ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΑΠΟ ΟΜΗΛΙΚΟΥΣ. ΑΝΤΙΓΟΝΗ & ΙΔΡΥΜΑ ΧΑΪΝΡΙΧ ΜΠΕΛ.
- Galvin, P., Gittins, C., Ischer, O., & Minton, S. (2008). *Violence reduction in schools training pack* (p. 77). Council of Europe.
- BOCK, J. G., HAQUE, Z., TOSCANO, L., & WHITE, C. *Halting Hate: A Manual on How to Use the Interruption Model to Counter Hate-Motivated Violence* (p. 77). American Arbitration Association—International Centre for Dispute Resolution Foundation (AAA-ICDR).
- Busana, M. (2014). *School in a Box Kit Guidance* (p. 116). UNICEF.

Diritti Umani

Coinvolgimento Giovanile

Amministrazione

Libertà di Espressione

Pesi e Contrappesi

Assemblee Cittadine

Trasparenza

Attivismo

Dibattito

Pensiero Critico

Demorazia Digitale

Movimenti dal Basso

Sapere

Dibattito Pubblico

Formulazione delle

Politiche

Volontariato

Elezioni

Governance Digitale

DEMOSTINET

Educazione Civica

Petizioni

Libertà Civili

Tecnologia Educativa

Corruzione

Test Standardizzati

Autoritarismo

Politiche Inclusive

Polarizzazione Politica

Censura

Rappresentazione

Bassa Affluenza

Stato di Diritto

Soppressione del Voto

Lobby

Diritti Politici

Giustizia Sociale

Divisione Sociale

Fake News

Costruzione della

Community



SCENARIO 1: ESPOSTO

La Corruzione dietro al Fondo per i Giovani

Consigli per il coordinatore:

Mantieni un approccio neutrale, intervenendo solo se la discussione va fuori tema.

Chiedi ai partecipanti di riflettere su esperienze personali e se hanno incontrato situazioni simili nelle loro comunità o se ne hanno sentito parlare nei notiziari.

Invita i partecipanti a riflettere sui diversi approcci riguardo al gruppo target, agli strumenti e ai tipi di azione.

Incoraggia i partecipanti ad ascoltarsi attentamente l'un l'altro e a motivare le loro risposte con rispetto.

Ricorda ai partecipanti di valutare i vantaggi e gli svantaggi di ogni soluzione.

SCENARIO 2: LA BATTAGLIA PER GLI SPAZI VERDI PUBBLICI

Consigli per il coordinatore:

Iniziare chiedendo ai partecipanti cosa pensano dell'importanza degli spazi comunitari.

Se la conversazione si blocca, invitali a discutere dei potenziali benefici delle nuove tecnologie, della preservazione degli spazi verdi, e di chi ne sia il beneficiario finale.

Incoraggia verso una conversazione che affronti l'importanza della partecipazione civica e come l'impegno democratico e pacifico possa influenzare le decisioni sociali.

Invita chi non ha ancora parlato a condividere il suo punto di vista, in modo da avere una partecipazione bilanciata.

SCENARIO 3: IL PREZZO DELL'ARTE

Consigli per il coordinatore:

Inizia chiedendo ai partecipanti se e perché l'espressione artistica libera sia importante.

Invita i partecipanti a riflettere su quale opzione offra una soluzione a lungo termine.

Se la discussione devia su argomenti non pertinenti, puoi usare una frase come: "Concentriamoci su quali azioni potrebbero portare a una soluzione".

Incoraggia i partecipanti a discutere le potenziali conseguenze e l'efficacia di metodi di protesta sia espliciti (dimostrazioni pubbliche, laboratori, proteste organizzate) che nascosti (installazioni segrete, arte underground).

SCENARIO 4: LA CONTROVERSIA DEL VOTO ONLINE

Consigli per il coordinatore:

Inizia chiedendo ai partecipanti se, secondo loro, è importante avere votazioni democratiche, inclusive e uguali per tutti, e perché. Invitali a riflettere su quale opzione potrebbe portare a una soluzione duratura nel tempo.

Se la discussione si allontana dal tema, puoi dire qualcosa come: "Torniamo a concentrarci su quali azioni potrebbero portare a una soluzione".

Incoraggia i partecipanti a parlare delle possibili conseguenze e dell'efficacia sia dei metodi di protesta visibili (come manifestazioni, laboratori, proteste organizzate), sia di quelli nascosti (come installazioni segrete o arte underground).

Se serve, prendi qualche appunto per riassumere e aiutare il gruppo a prendere una decisione finale.

SCENARIO 5: ECHI DI POTERE

Narrative Divisive

Consigli per il coordinatore:

Inizia chiedendo ai partecipanti perché è fondamentale valutare in modo critico le notizie e i media che utilizzano.

Invitali a condividere le proprie opinioni con rispetto e chiarezza. Puoi porre domande come: "Puoi dirci di più su questo? Perché lo ritieni importante? Quale risultato speri di ottenere e in che modo?"

Riconosci il fatto che i partecipanti potrebbero provare emozioni intense riguardo l'argomento, ma invitali a esprimersi in modo rispettoso.

Se possibile, accompagnali in una discussione su come il giornalismo influisca sulle narrazioni e garantisca la rappresentazione di opinioni diverse.

Concludi sottolineando la responsabilità individuale, incoraggiando i partecipanti a riflettere su come le proprie azioni possano contribuire a creare una rappresentazione e una narrazione più inclusiva nei media.

Risorse extra



- United Nations, Taking action against corruption. A step-by-step guide by youth for Youth, 2024, grace.unodc.org/grace/uploads/documents/Youthled_toolkit_optimized.pdf
- Korruptionsbekämpfung einfach erklärt, Explainity, youtube.com/watch?v=ml26hLg5s7Q
- Democracy Next, Six ways to democratise city planning - Enabling thriving and healthy cities, demnext.org/projects/cities
- Stadtentwicklung - Stadtumbau, Urbanisierung, Gentrifizierung & City im Wandel in Deutschland, Die Merkhilfe, youtube.com/watch?v=I5wGCmu9qi8
- Whyatt, Sara, Free to create: Artistic Freedom in Europe, Council of Europe report on the freedom of artistic expression (chapter 7), rm.coe.int/free-to-create-council-of-Europe-report-on-the-freedom-of-artistic-exp/1680aa2dc0
- Futurium, Art and the City - Wie Kunst im öffentlichen Raum das Lebensgefühl verbessern kann, youtube.com/watch?v=eEPa7bvPZAK
- Holmes, Katie, Digital exclusion: the case for a culture change, 2023, researchinpractice.org.uk/all/news-views/2023/october/digital-exclusion-the-case-for-a-culture-change/
- Digitalisierung und Gesellschaft, ferdinand-steinbeis-institut.de/digitalisierung-gesellschaft/
- Newman, Nic, Overview and key findings of the 2022 Digital News Report (including audio episode on the report), 15.06.2022 [reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2022/dnr-executive-summary?](https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2022/dnr-executive-summary?utm_campaign=Future%20of%20Journalism&utm_medium=email&utm_source=Revue%20newsletter)
[utm_campaign=Future%20of%20Journalism&utm_medium=email&utm_source=Revue%20newsletter](https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2022/dnr-executive-summary?utm_campaign=Future%20of%20Journalism&utm_medium=email&utm_source=Revue%20newsletter)
- ARTEde, Das Europäische Medienfreiheitsgesetz: Wie steht es um den Schutz des Journalismus? youtube.com/watch?v=X2aijlfNY5k

Rivalità

Arti Marziali

Calcio

Basket

Palestra

Fair Play

Democrazia Digitale

Circuito

Manipolazione

Discorso Pubblico

Campo

Tennis

Dedizione

Arena

Esclusione

Stadio

Lavoro di Squadra

CORELANDIC

Torneo

Rispetto

Spogliatoi

Centro Allenamenti

Piscina

Test Standard

Corruzione

Disciplina

Competizione

Censura

Nazionalismo

Passione

Resistenza

Campionato

Violenza

Lega

Scommesse Sportive

Discriminazione



SCENARIO 1: METACHAMPION WORLD LEAGUE

Local Tensions Rise with Foreign Fans

Consigli per il coordinatore:

Inizia chiedendo al gruppo di riflettere sul ruolo dei social media nell'escalation o nella risoluzione dei conflitti.

Incoraggia la discussione sull'impatto delle reazioni online e sulla responsabilità che ne deriva.

Se le tensioni aumentano, ricorda a tutti che non esistono risposte sbagliate e utilizza domande aperte come "Cosa si sarebbe potuto fare diversamente?"

Concentrati sull'empatia, invitando i partecipanti a immedesimarsi sia nei locali che negli stranieri per mantenere un confronto equilibrato.

SCENARIO 2: CAOS IN TRIBUNALE

Un Appello alla Calma

Consigli per il coordinatore:

Inizia chiedendo al gruppo di riflettere su come la rabbia e le emozioni forti possano rapidamente degenerare in questioni delicate come le molestie sessuali.

Invitali a pensare a come affrontare entrambi i lati di un tema controverso, mantenendo sempre la sicurezza al centro della discussione.

Se ci sono contrasti, ricorda ai partecipanti che è normale provare emozioni intense, ma è importante concentrarsi su soluzioni che favoriscano azioni pacifiche.

Sottolinea l'importanza della comunicazione e i rischi del confronto diretto, chiedendo in che modo l'empatia potrebbe aiutare a stemperare situazioni tese.

SCENARIO 3: LO SCANDALO DEGLI E-SPORTS IN CORELANDIC

Corruzione e Cancellazione degli Eventi

Consigli per il coordinatore:

Inizia chiedendo al gruppo in che modo gli scandali pubblici possano influenzare sia i singoli individui che l'intera comunità e quale ruolo i giovani possano avere nel cambiare le cose.

Invitali a riflettere sui rischi di essere coinvolti in situazioni violente rispetto ad azioni non violente, come le campagne online.

Se si creano contrasti, ricorda al gruppo che l'obiettivo è esplorare diversi approcci e che ogni scenario offre spunti di apprendimento.

Concentrati su come l'azione collettiva, sia online che di persona, possa essere potente ma anche comportare responsabilità e conseguenze.

SCENARIO 4: COMUNITÀ DIVISA

Protesta Giovanile Contro lo Sviluppo del Turismo

Consigli per il coordinatore:

Inizia chiedendo al gruppo di riflettere su come la frustrazione possa portare ad azioni estreme e se esistano modi pacifici per risolvere i problemi della comunità.

Incoraggia la discussione su come coinvolgere le autorità locali e avviare un dialogo costruttivo possa portare a cambiamenti positivi.

Se il gruppo manifesta un eccesso nel trasporto emotivo, ricordagli che le azioni estreme hanno spesso conseguenze gravi e invita a concentrarsi su cosa si sarebbe potuto fare diversamente.

Sottolinea l'importanza della pazienza, della negoziazione e delle soluzioni a lungo termine per affrontare questioni come lo sfratto e il sovraffollamento turistico.

SCENARIO 5: COSTRUIRE PONTI ATTRAVERSO LO SPORT

Una Risposta della Comunità all'Odio

Consigli per il coordinatore:

Inizia chiedendo al gruppo di riflettere sull'impatto dei discorsi d'odio online e su come possano ostacolare gli sforzi per creare spazi inclusivi.

Invita a discutere su come affrontare la disinformazione e a valutare se ignorarla, contrastarla direttamente o diffondere messaggi positivi sia l'approccio migliore.

Se la conversazione diventa accesa, ricorda al gruppo che l'umorismo può a volte mascherare atteggiamenti pericolosi e riporta l'attenzione sulla responsabilità nell'uso dei social media.

Sottolinea l'importanza di basarsi sui fatti e di promuovere narrazioni positive per contrastare la negatività online, soprattutto a sostegno dei gruppi più vulnerabili.

Risorse extra**Caso di Studio: Jocs Taronja**

Samarucs è un club sportivo LGBTQ+ con sede a Valencia, in Spagna. Offre uno spazio sicuro, libero da qualsiasi forma di discriminazione, a chiunque desideri praticare sport, indipendentemente dall'orientamento sessuale, dall'identità di genere o dall'espressione di genere.

Dal 2004, il club organizza i Jocs Taronja, un torneo sportivo con l'obiettivo di promuovere la visibilità LGBTQ+, contrastare la fobia LGBTQ+, favorire la normalizzazione della diversità sessuale e di genere e denunciare ogni forma di discriminazione.

Link: samarucs.org/eng/jocs-taronja-3/

YCreate Misinformation & Disinformation Digital Map

Una guida digitale passo dopo passo, realizzata da un gruppo di giovani creativi, per sensibilizzare sui rischi della disinformazione. La guida fornisce inoltre una serie di risorse utili per smascherare le fake news e contrastare l'odio online.

Link: ycreate.info/digital-map

RISIV Youth Leader Resource Pack

Un kit di risorse pensato per valorizzare il potenziale dei giovani nel partecipare attivamente a progetti comunitari. Questo strumento può essere utilizzato da coordinatori e operatori giovanili per selezionare risorse specifiche nel loro lavoro con i giovani. In alternativa, il kit può essere messo direttamente a disposizione dei giovani per un uso autonomo.

Link: view.genially.com/6388a31d221dc40011a06546/interactive-content-eng-youth-leader-resource-packrisiv

Risorse extra



Toolkit YARIM sull'Ascolto Attivo dei Giovani per Nuove Collaborazioni Giovanili

Un toolbox creato dai giovani e per i giovani, pensato per valorizzare i loro discorsi e contrastare i messaggi di propaganda.

Link: <https://yarimproject.eu/io-results/io2-toolbox/>

Compass – Manuale di educazione ai diritti umani per i giovani.

Programmi e attività educative per i giovani, incentrati sulla promozione dell'uguaglianza nella dignità umana, realizzati dal Consiglio d'Europa.

Sezione 3.4: Suggerimenti generali per la gestione delle attività (pagine 51-55) offre indicazioni utili su aspetti come la conduzione di workshop, la creazione di un ambiente sicuro e la gestione dei conflitti.

Link: coe.int/en/web/compass

RAN – Collaborare con le famiglie e proteggere i bambini dalla radicalizzazione.

Documento guida passo dopo passo per operatori e responsabili politici, realizzato dal Radicalisation Awareness Network del Centro di Eccellenza Europeo.

Link: [home-affairs.ec.europa.eu/system/files_en?file=2020-09/ran_yf-c_h-sc_working_with_families_safeguarding_children_en.pdf](http://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/en?file=2020-09/ran_yf-c_h-sc_working_with_families_safeguarding_children_en.pdf)

Puoi trovare altri strumenti e risorse utili nella collezione RAN di pratiche ispiratrici.

Formazione e risorse HIT.

Un insieme di strumenti co-sviluppato dai Hate Interrupters Teams: giovani che contrastano i discorsi d'odio attraverso campagne partecipative e creative.

Link: hitproject.eu//Main/LatestResources

Bus
Metro
Treno
Trasporto Pubblico
Aeroporto
Taxi
Autostrada
Bicicletta
Movimenti di Protesta
Smart City
Pedoni
Scooter Elettrici
Condivisione del Viaggio
Esclusione Urbana
Infrastruttura
Spazi Verdi
Porto
Sfollamento
BALWANA
Carpooling
Segregazione
Accessibilità
Accessibilità
Sicurezza Stradale
Sorveglianza
Gruppo
Hub di Mobilità
Sovraffollamento
Inquinamento
Gentrificazione
Ineguaglianza
Burocrazia
Social Divide
Traffico
Privatizzazione
Incidenti Stradali



SCENARIO 1: MIGLIA DA PERCORRERE

La Lotta di Henry per un nuovo Inizio

Consigli per il coordinatore:

I partecipanti sono incoraggiati a usare il loro pensiero critico e le loro capacità di problem-solving per creare iniziative collettive che possano migliorare la situazione. La prima opzione potrebbe garantire più attenzione immediata, ma non risolverà comunque il problema. Il secondo approccio probabilmente porterà a un miglioramento della situazione, dunque porterà a un risultato più vantaggioso. Infine, l'ultimo scenario è quello che favorirà il cambiamento maggiore, poiché, lentamente ma con costanza, verrà ideata un'azione collettiva più concreta per un cambiamento a lungo termine più vantaggioso.

SCENARIO 2: CACCIATO VIA

La lotta di Suzanne in una città che cambia.

Consigli per il coordinatore:

In questo scenario, ai partecipanti viene chiesto di affrontare una situazione quasi senza via d'uscita, attraverso elementi che permetteranno di avere un impatto positivo, incoraggiando anche le capacità di ascolto. Il primo scenario può essere considerato il meno efficace, poiché non porterà a cambiamenti duraturi per la comunità e, al contrario, genererà più violenza e conflitti. Il secondo scenario consente un miglioramento della situazione, poiché il personaggio non si arrende e prende in mano la situazione. Infine, l'ultimo scenario è considerato il più significativo, poiché il personaggio si impegna attivamente nella situazione, cercando di migliorarla per sé e per la propria comunità.

SCENARIO 3: IL DILEMMA DELLA COSTA DI HENRY

Una corsa contro il tempo per trovare una casa.

Consigli per il coordinatore:

Questo scenario offre l'opportunità ai partecipanti di mettere in pratica le loro abilità di negoziazione e compromesso. Con la prima opzione, il personaggio non riuscirà a ottenere alcun risultato e potrebbe addirittura peggiorare la situazione. Il secondo approccio rappresenta un compromesso che porterà a un risultato migliore. Infine, l'ultima opzione consente al personaggio di prendere in mano la situazione in modo tale da garantire un esito positivo.

SCENARIO 4: LA LOTTA IN BICICLETTA DI ARIEL

Equilibrare lavoro, sicurezza e caldo in una città in crescita.

Consigli per il coordinatore:

In questo scenario, si dovrebbero incoraggiare i partecipanti a utilizzare le loro capacità creative, cercando di ideare possibili iniziative e soluzioni. Con la prima opzione, non si ottiene alcun cambiamento o impatto concreto, mentre la seconda opzione consente di dare inizio a qualcosa di promettente che, nel tempo, crescerà e avrà un impatto reale. L'ultima opzione permette uno sforzo più coinvolgente da parte della comunità, promuovendo un senso di appartenenza.

SCENARIO 5: SFIDE URBANE

La ricerca della sicurezza alimentare a Balwana.

Consigli per il coordinatore:

In questo scenario, i partecipanti sono incoraggiati a usare le loro capacità di problem solving per affrontare il problema della carenza di cibo. Nel primo caso viene proposta una soluzione immediata, ma senza un cambiamento reale. La seconda opzione, invece, rappresenta un invito all'azione da parte dei personaggi, che può portare a un cambiamento promettente. Infine, l'ultima opzione è considerata la più efficace e duratura, poiché i personaggi cercano di risolvere non solo il proprio problema di scarsità alimentare, ma anche quello degli altri membri della comunità.

Risorse extra



- Burns - Sustrans, T. (2024) Don't forget young people when it comes to transport policy, Intelligent Transport. Disponibile su: intelligenttransport.com/transport-articles/159838/dont-forget-young-people-when-it-comes-to-transport-policy/.
- European Commission, Transport in the European Union Current Trends and Issues, Mobility and Transport - European Commission. Disponibile su: transport.ec.europa.eu/system/files/2019-03/2019-transport-in-the-eu-current-trends-and-issues.pdf.
- Bsummers (2023) What is new urbanism? Congress for the new urbanism. Disponibile su: cnu.org/resources/what-new-urbanism.
- Security by design: How to render public spaces both safe and open to all (no date) European Forum for Urban Security. Disponibile su: efus.eu/topics/public-spaces/security-by-design-how-to-render-public-spaces-both-safe-and-open-to-all/
- Sustainable Urban Development (no date) Inforegio - Sustainable urban development. Disponibile su: ec.europa.eu/regional_policy/policy/themes/urban-development_en.
- What is the European Urban Initiative? European Urban Initiative. Disponibile su: urban-initiative.eu/what-european-urban-initiative.
- European cities face challenges and opportunities RFSC. Disponibile su: <http://rfsc.eu/european-framework/>
- Cesifo Forum (internet) (2019) ISSN 2190-717X (Online) | CESifo forum | The ISSN Portal. Disponibile su: portal.issn.org/resource/ISSN/2190-717X

Assunzione Internship
Forza Lavoro Lavoro da Remoto Career
Mercato del Lavoro Promozione Riqualficazione
Sostituzione Professionale
Pedone Reclutamento da IA Insicurezza
Disuguaglianza Economica Occupazionale
Aggiornamento Infrastruttura Salario
Competenze Occupazionale
INNOVA
Lavoro Autonomo Sindacalizzazione
Tensioni Accessibilità Corruzione
Sociali Proteste Sfruttamento del Lavoro
Hub per la Mobilità Stipendi Disoccupazione
Discriminazione Sovraccarico Lavorativo Diritti dei Lavoratori Burnout
Disuguaglianza Lavorativo Divari salariali Licenziamenti
Sfruttamento



SCENARIO 1: DISOCCUPAZIONE ED ESTREMISMO

Consigli per il coordinatore:

Incoraggiate i partecipanti a discutere su cosa significhi “propaganda” e come la si possa riconoscere. In questo scenario, la risposta corretta è l'Opzione 2, perché il programma di sviluppo delle competenze fornisce un supporto diretto, creando opportunità di lavoro e riducendo la disoccupazione. Nonostante l'iniziativa di micro-finanziamento (Opzione 1) promuova la crescita economica e l'inclusione sociale, il suo impatto potrebbe richiedere troppo tempo per affrontare la crisi della disoccupazione che sta alimentando la radicalizzazione.

Infine, il progetto artistico comunitario (Opzione 3), anche se prezioso per promuovere la comprensione culturale, non affronta direttamente le cause della disoccupazione e delle difficoltà economiche, rendendolo la soluzione meno efficace.

SCENARIO 2: INCLUSIVITÀ A LAVORO

Consigli per il coordinatore:

I partecipanti esploreranno come integrare in modo efficace le persone con disabilità nel posto di lavoro e discuteranno quale formazione sia necessaria per supportarne l'integrazione, migliorarne la qualità della vita e mantenere l'efficienza lavorativa.

La risposta corretta è l'Opzione 1. Questa soluzione è pratica, coinvolge direttamente i dipendenti interessati e porta a cambiamenti concreti nelle politiche. Di contro, gli incentivi finanziari (Opzione 2), sebbene possano sembrare utili, rischiano di portare a un conformismo superficiale e non affrontano i problemi più profondi della questione. Allo stesso modo, gli eventi di sensibilizzazione (Opzione 3) possono aumentare la visibilità e il morale, ma fanno poco per attuare i cambiamenti necessari per una vera inclusività, rendendoli l'opzione meno efficace.

SCENARIO 3: SOPPRESSIONE SINDACALE

Consigli per il coordinatore:

I partecipanti possono discutere le strategie più efficaci per la contrattazione collettiva che i lavoratori potrebbero utilizzare per ottenere condizioni di lavoro migliori, nonostante la resistenza delle aziende. La risposta corretta è l'Opzione 3. Un'iniziativa di dialogo riunisce tutte le parti coinvolte per trovare soluzioni equilibrate e sostenibili, affrontando sia i problemi immediati che quelli strutturali.. Di contro, sebbene un programma di protezione degli informatori (Opzione 1) offra un meccanismo sicuro per sollevare preoccupazioni, potrebbe limitarsi a fare pressione sull'azienda senza promuovere soluzioni cooperative e a lungo termine. Infine, una campagna di Responsabilità Sociale d'Impresa (CSR, Opzione 2), pur sembrando utile, è in realtà inefficace, perché non affronta i problemi più profondi legati ai diritti dei lavoratori.

SCENARIO 4: SICUREZZA DEL LAVORO E MOVIMENTI RADICALI

Consigli per il coordinatore:

I partecipanti possono riflettere su come i leader dell'impianto possano affrontare le preoccupazioni dei lavoratori in modo efficace, per prevenire la diffusione della paura e potenziali soluzioni radicali. La risposta corretta è l'Opzione 2. Il fondo per la transizione professionale affronta le insicurezze dei lavoratori, fornendogli strumenti per ricostruire le loro carriere, creando soluzioni a lungo termine. Il consiglio dei lavoratori invece (Opzione 3) promuove la collaborazione e la fiducia, ma non offre un aiuto immediato ai lavoratori coinvolti. Infine, i workshop motivazionali (Opzione 1) potrebbero involontariamente alimentare sentimenti radicali senza offrire soluzioni pratiche.

SCENARIO 5: UGUAGLIANZA DI GENERE

Consigli per il coordinatore:

I partecipanti possono fare brainstorming su soluzioni come audit interni, misure per la trasparenza e l'istituzione di task force tra aziende per affrontare ed eliminare le disparità salariali. La risposta corretta è l'Opzione 1. La task force interaziendale affronta direttamente le disparità salariali con un approccio strutturato, garantendo responsabilità e cambiamenti sostenibili. Sebbene la Fair Pay Challenge (Opzione 2) punti a risultati misurabili in un periodo di tempo contenuto, il suo successo dipende dall'impegno delle singole aziende. Infine, il programma di benessere (Opzione 3), pur essendo utile in altri modi, non affronta direttamente le disuguaglianze salariali, rendendolo la soluzione meno efficace.

Risorse extra



- The Facilitator's Toolkit Tools, techniques, and tips for effective facilitation Toolkits for Facilitators: <https://www.england.nhs.uk/improvement-hub/wp-content/uploads/sites/44/2017/11/Facilitator-Toolkit.pdf>
- The Discussion Group Facilitator's Handbook: <https://www.teagasc.ie/media/website/publications/2020/The-Discussion-Group-Facilitators-Handbook.pdf>
- Simulation Exercise, Exercise, Manual Youth combating radicalization- Toolkit for the training Combating Radicalization Among Youth: https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1958/Toolkit%20Youth%20Combating%20Radicalization.pdf
- How to help prevent radicalisation of young people by raising their self-awareness of cognitive biases Toolkit for Social Workers, Youth Workers and Mental Health Professionals: <https://www.precobias.eu/toolkit/social-worker/PRECOBIAS-Toolkit-for-social-workers-EN.pdf>
- YOUTH WORK AGAINST VIOLENT RADICALISATION Theory, concepts and primary prevention in practice: <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261953/YW-against-radicalisation-web.pdf>

Risorse extra



- FREE MIND AND EUROPEAN VALUES: UPROOTING RADICALISATION AND VIOLENT EXTREMISM THROUGH YOUTH WORK - Approccio non formale per prevenire la radicalizzazione e l'estremismo violento tra i giovani.: https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-2840/Uprooting%20radicalisation%20and%20violent%20extremism%20through%20youth%20work%20-%20Brochure.pdf
- Preventing Radicalisation - Questo video introduttivo offre una panoramica sulla radicalizzazione e su come sensibilizzare al riguardo: <https://safeguarding.network/content/safeguarding-resources/radicalisation/>
- **PeaceMaker** ti sfida a riuscire come leader dove altri hanno fallito. Vivi la gioia di portare la pace in Medio Oriente o l'agonia di trascinare la regione nel disastro. **PeaceMaker** metterà alla prova le tue capacità, preconetti e conoscenze pregresse. <http://peacemakergame.com/>
- Un'esperienza educativa già vincitrice di premi, che utilizza l'apprendimento basato su progetti, meccaniche di gioco, graphic novel e narrazione, progettata per coinvolgere i giovani e ispirarli a risolvere sfide globali, sviluppando al contempo competenze del XXI secolo: <https://www.worldbank.org/en/topic/edutech/brief/evoke-an-online-alternate-reality-game-supporting-social-innovation-among-young-people-around-the-world>
- Un gioco attivista di alto profilo, in cui il giocatore assume il ruolo di un rifugiato nella travagliata regione del Darfur, in Sudan. Per aiutare i giocatori a comprendere le difficoltà dei residenti nei campi profughi, possono partecipare a due varianti di mini giochi: <https://www.mobgames.com/game/34936/darfur-is-dying/>

Configurazione
Giocatori
Squadre
Punteggio
Influenza
Coordinamento
Conseguenze
Stampa-e-Gioca
Pensiero Critico
Dialogo
Storytelling
Scenari
Gamification
Decisioni
Gioco da
Strategia
Tavolo

COME SCARICARE E UTILIZZARE LA VERSIONE ANALOGICA



Nel caso tu voglia giocare alla versione analogica di radicalGAME, ecco le linee guida che aiuteranno te nel ruolo di coordinatore e i giocatori.

Prima di tutto, controlla il sito ufficiale dove sono caricati i materiali del gioco. Tutti i materiali sono disponibili per il download in formato PDF.



Vai alla sezione "Materiali di gioco" sul sito web e inizia a preparare il gioco. Una volta scaricati i file necessari, stampa i seguenti materiali a colori (non in bianco e nero) e ritagliali:

- Carte di ruolo: ogni squadra avrà bisogno di una carta di ruolo.
- Carte Paese e Scenario: prepara le carte per ogni Paese e gli scenari correlati come descritto.
- Carte soluzioni: prepara tutte le carte con le tre soluzioni possibili per ogni scenario, assicurandoti che siano codificate per colore e facilmente identificabili.
- Carte jolly: per il Livello 2, prepara le carte che rappresentano le 10 competenze identificate nel rapporto interpaese.



Crea una tabella con il sistema di punteggio, possibilmente usando un foglio di carta, per tenere traccia dei punti e dei premi durante tutto il gioco.

Inoltre, è importante organizzare l'ambiente per giocare, assicurandoti che ci sia abbastanza spazio affinché tutti siano comodi. Crea un'area centrale dove le carte Paese, scenario e soluzione possano essere esposte in modo che tutti i giocatori le possano vedere.

3

4

Se ci sono più di 7 giocatori, suddividili in gruppi più piccoli.

Spiega ai giocatori l'importanza di partecipare in maniera attiva e di mantenere i ruoli assegnati durante tutto il gioco.

5

6

Usa una clessidra o un timer per assicurarti che le discussioni rimangano nei limiti di tempo stabiliti per ogni scenario.



**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.