

Approcci pedagogici

adattamento
apprendimento esperienziale

competenze

abilità

Educazione & Riconoscimento

valutazione

apprendimento basato su scenari
qualifica
miglioramento

conoscenza

EQF, ECVET, learning outcomes



radicalGAME

Learning [MATRIX]



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

Riguardo il Progetto

RadicalGAME è un'iniziativa innovativa pensata per prevenire la radicalizzazione giovanile, creando un collegamento tra politiche, ricerca e interventi concreti. Il progetto ha l'obiettivo di coinvolgere i giovani attraverso un kit di apprendimento basato sul gioco, che stimola il dialogo su temi importanti come la radicalizzazione e la partecipazione civica.

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

Data Inizio: 01/11/2023

Data Termine: 31/10/2025

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

Programma EU: Erasmus+ KA2 Cooperation Partnership YOUTH



Partnership



TABELLA CONTENUTI

Clicca per approfondire:

01



**MATRICE DI
APPRENDIMENTO**

02



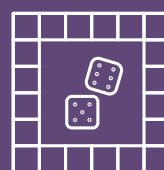
**LIVELLO 1:
"I PAESI"**

03



**LIVELLO 2:
"CREAZIONE E
RIFLESSIONE"**

04



**LIVELLO 3:
"SFIDE SOCIAL
MEDIA"**

04



**PANORAMICA
ECVET**

Matrice di Apprendimento

Il framework educativo di RadicalGAME è conforme al Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF) e allo European Credit system for Vocational Education and Training (ECVET). Questo garantisce il riconoscimento e la trasferibilità delle competenze acquisite tra le istituzioni europee, favorendo la mobilità, la trasparenza e l'apprendimento permanente.

Panoramica Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF)

L'EQF è un sistema a 8 livelli progettato per rendere le qualifiche comparabili in tutta Europa. Ogni livello è definito in base ai risultati di apprendimento, ovvero ciò che una persona conosce, comprende e sa fare. RadicalGAME si allinea ai livelli 3 e 4 dell'EQF, come illustrato di seguito.





Struttura e Risultati di Apprendimento

Il gioco è composto da tre livelli, ognuno dei quali favorisce un'acquisizione progressiva delle competenze, passando dalla risoluzione degli scenari alla loro creazione, fino all'autovalutazione e alle sfide sui social media. Ogni livello è associato a specifici risultati di apprendimento, conoscenze, abilità e gradi di autonomia in linea con l'EQF.

Livello 1: “Le Nazioni”

EQF LIVELLO 3



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

I partecipanti collaborano in squadra, prendono decisioni e comunicano per risolvere scenari, imparando a riconoscere elementi radicali e di estremismo.



CONOSCENZA

Conoscenza di fatti e principi di base in un campo specifico.

RESPONSABILITA' E AUTONOMIA:

Responsabilità nel completare gli incarichi; adattamento del comportamento alla situazione.



CAPACITA':

Competenze cognitive e pratiche di base per risolvere problemi utilizzando metodi consolidati.



Risultati di Apprendimento

Livello 1: "Le Nazioni"

Comunicazione Interculturale

Comprensione e rispetto delle differenze culturali per promuovere la collaborazione.

Comunicazione, lavoro di squadra, problem-solving, intelligenza emotiva, e leadership.

Competenze Sociali

Alfabetizzazione Mediatica

Capacità di analizzare in modo critico contenuti multimediali e social.

Analisi oggettiva delle informazioni e considerazione di punti di vista alternativi.

Pensiero Critico

Risultati di Apprendimento

Livello 1: "Le Nazioni"

**Partecipazione
Civica**

Coinvolgimento attivo nei processi democratici.

Comprensione di diverse espressioni culturali.

**Consapevolezza
Culturale**

**Risoluzione dei
Conflitti &
Mediazione**

**Negoziazione e risoluzione dei conflitti in
maniera empatica.**

Livello 2: “Creazione e Riflessione”

EQF Livello 3 & 4



Obiettivi di Apprendimento

I partecipanti sviluppano soluzioni creative per scenari legati alla radicalizzazione, applicando il pensiero critico e l'innovazione.

Riflettono sulle proprie competenze attraverso carte delle competenze e carte jolly, valutando i punti di forza individuali e di gruppo.



Conoscenza

Conoscenze teoriche più ampie in contesti lavorativi o di studio.

Conoscenza delle caratteristiche personali e delle dinamiche di gruppo.

Responsabilità e Autonomia:

Risoluzione creativa dei problemi e ideazione di soluzioni.

Capacità di comunicare in modo non violento e enfatizzare i punti di forza personali.



Abilità:

Autogestione, collaborazione e responsabilità nel guidare gli altri.

Assumersi la responsabilità della crescita personale e della collaborazione.



Risultati di Apprendimento

Livello 2: "Creazione e Riflessione"

Creatività

Creazione e organizzazione di nuove idee per risolvere problemi complessi.

Applicazione di tecniche creative per valutare e risolvere nuove sfide.

Innovazione

Lavoro di Squadra

Collaborazione in maniera efficace per raggiungere obiettivi comuni.

Risultati di Apprendimento

Livello 2: "Creazione e Riflessione"

**Valorizzazione
dei tratti positivi**

Riconoscere e valorizzare i punti di forza personali e di gruppo.

Incoraggiare un dialogo interiore di supporto per il miglioramento personale.

**Dialogo
interiore
comprensivo**

**Comunicazione
non Violenta
(NVC)**

Promuovere l'empatia e una comunicazione costruttiva.

Livello 3: “Sfide sui Social Media”

EQF Livello 3 & 4



Obiettivi di Apprendimento

I partecipanti sviluppano la capacità di affrontare le sfide sui social media in modo responsabile ed etico.



Conoscenza

Conoscenza della costruzione di comunità online.

Responsabilità e Autonomia

Sviluppo del pensiero creativo e di abilità per la creazione di contenuti.



Capacità

Responsabilità di creare contenuti allineati con i principi della cittadinanza digitale positiva.



Risultati di Apprendimento

Livello 3: "Sfide sui Social Media"

Partecipazione Responsabile

Imparare a navigare negli spazi online mantenendo rispetto, inclusività e interazioni digitali positive.

Imparare a distinguere tra sfide positive e produttive e trend online potenzialmente dannosi o ingannevoli.

Alfabetizzazione Digitale

Creazione di Contenuti

Creare contenuti digitali coinvolgenti e significativi, tenendo conto dell'impatto sul pubblico.

Coinvolgimento delle persone attraverso i social media.

Coinvolgimento del Pubblico

Gestione del Tempo

Gestire il tempo in modo efficace, equilibrando la creatività e gli obiettivi della sfida all'interno di un gruppo.



Panoramica del Sistema Europeo di Crediti per l'Istruzione e la Formazione Professionale

Il sistema ECVET supporta la raccolta, il trasferimento e il riconoscimento dei risultati di apprendimento, permettendo agli studenti di costruire le proprie qualifiche in modo progressivo attraverso contesti di apprendimento formali, non formali e informali. La struttura di radicalGAME, basata sul tempo di apprendimento e sul raggiungimento dei risultati, è in linea con il sistema ECVET, come illustrato di seguito:

Difficoltà: Livello 1

Difficoltà: Facile

**Scenari:**

3 Nazioni, 1 scenario per nazione

1.5 ore

Difficoltà: Medio

**Scenari:**

2 Nazioni, 5 scenari per nazione

3.5 ore

Difficoltà: Difficile

**Scenari:**

6 Nazioni, 2 scenari per nazione

5 ore

Leggendario

**Scenari:**

Tutte le Nazioni e gli scenari

10 ore

Difficoltà: Livello 2

Scenari:

Creazione scenario & auto-
valutazione

40 minuti per scenario

Difficoltà: Livello 3

Scenari:

Attività legate ai social media

20 minuti per attività

Il completamento di tutti i livelli e le modalità consente di ottenere 1 punto ECVET. Questa struttura supporta percorsi di apprendimento flessibili, che sono trasferibili e adattabili ai programmi di formazione giovanile, alle scuole e alle istituzioni governative in tutta Europa.





**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.