



IMPARARE GIOCANDO



**EU PLAYER
MANUALE**





Co-funded by
the European Union

Numero progetto: 2024-1-DE04-KA220-YOU-000255691



Contenuto

Riassunto	3
Prefazione	5
Parte I – Introduzione	7
A chi è destinato questo manuale	7
Cosa imparerai	8
Il nostro obiettivo.....	8
Parte II – Giochi da tavolo e coinvolgimento dei giovani	11
Perché i giochi coinvolgono i giovani.....	12
Collaborare, comunicare e negoziare.....	12
Raggiungere gruppi diversi.....	12
Dall'impegno alla riflessione	12
Regole, potere e legittimità in gioco.....	13
Parte III – Conoscere l'Unione Europea.....	15
I trattati dell'Ue: il regolamento dell'Unione.....	15
Valori e appartenenza all'UE	15
Competenze dell'UE: cosa può e non può fare l'UE.....	16
Istituzioni dell'UE: i principali attori	16
Procedura legislativa dell'UE	17
Limiti e poteri dell'UE	17
Parte IV – Approcci pratici	21
Scegliere il formato e l'impostazione giusti	21
Utilizzare i giochi da tavolo con i giovani in contesti fragili	21
Creare partecipazione a bassa soglia	22
Il ruolo del facilitatore	23
Consigli e strategia per l'implementazione	23
I giochi da tavolo come strumento di inclusione sociale	24
Adattarsi a contesti diversi.....	24

Parte V – Esempi di piani di lezione e attività	26
Piano di lezione 1: Comprendere le istituzioni dell'UE attraverso il gioco 26	
Piano di lezione 2: sfida delle competenze	27
Piano di lezione 3: i valori dell'UE nella vita quotidiana.....	28
Piano di lezione 4: Cittadinanza attiva nella pratica	29
Piano di lezione 5: Democrazia, potere e processo decisionale	30
Parte a VI-a – Provocări și perspective de viitor	33
Guardando al futuro.....	35
Fonti e riferimenti.....	36
Allegato – Conoscenze chiave dell'UE e come si traducono nel gameplay	39
Lezione chiave nr. 1: L'Unione Europea...perché?	39
La pace attraverso economie intraprendenti	39
La collaborazione è un gioco delle somme positivo	40
Lezione chiave nr. 2: Unione Europea...come?	41
Lo schema dei poteri dell'UE.....	41
L'UE non sostituisce gli Stați Membri: questi sono gli attori chiave del gioco!.....	43
Lezione chiave nr. 3: Unione Europea... come?	45
Il Mercato Unico Europeo	45
Politiche per l'ambiente dell'Ue	45
Politica sanitaria dell'UE.....	47
Politiche UE in merito ad immigrazione ed asilo	49
Stampa.....	52



Riassunto

EU Player è un'iniziativa educativa che utilizza l'apprendimento basato sul gioco per aiutare i giovani a comprendere l'Unione europea e il loro ruolo all'interno di essa. Attraverso un gioco da tavolo cooperativo, il progetto traduce strutture complesse dell'UE, valori e processi decisionali in esperienze di apprendimento accessibili e coinvolgenti.

Questo manuale è stato sviluppato per gli operatori giovanili, educatori e facilitatori che lavorano con i giovani di età compresa tra 13 e 20 anni, inclusi quelli che affrontano svantaggi sociali, economici o educativi. Fornisce sia un quadro concettuale che strumenti pratici per supportare l'apprendimento partecipativo in contesti formali e non formali.

Il manuale spiega il valore educativo dei giochi da tavolo, introduce i fondamenti della governance dell'UE e offre indicazioni concrete sulla facilitazione. Una serie dedicata di piani didattici e attività consente ai professionisti di implementare EU Player direttamente nelle proprie impostazioni. Combinando gioco, dialogo e riflessione, EU Player sostiene lo sviluppo della conoscenza dell'UE insieme a competenze chiave come la cooperazione, il pensiero critico e la partecipazione democratica.

In definitiva, il manuale mira a dare ai giovani la possibilità di passare dalla consapevolezza passiva dell'UE all'impegno attivo, sostenendo il loro sviluppo come ambasciatori informati e sicuri di sé.





Prefazione

I giovani di tutta Europa spesso percepiscono l'Unione europea come distante, complessa o difficile da relazionare con la loro vita quotidiana. Allo stesso tempo, sono direttamente interessati dalle decisioni dell'UE in settori che vanno dall'istruzione e la mobilità ai diritti sociali e all'inclusione. Colmare questo divario tra le istituzioni e l'esperienza vissuta è una sfida centrale per il lavoro giovanile e l'istruzione.

Il progetto EU Player è stato sviluppato in risposta a questa sfida. Mettendo i giovani al centro di un'esperienza di apprendimento condivisa, EU Player utilizza il gioco come uno strumento educativo serio. I giochi da tavolo offrono uno spazio dove sistemi complessi possono essere esplorati in sicurezza, dove la cooperazione e il disaccordo possono essere praticati in modo costruttivo, e dove l'apprendimento emerge attraverso l'esperienza piuttosto che solo tramite l'istruzione.

Questo manuale riflette l'esperienza collettiva di organizzazioni giovanili, educatori e professionisti di tutta Europa. Riunisce ricerca, conoscenze basate sulla pratica e strumenti concreti per sostenere coloro che lavorano direttamente con i giovani. Pur essendo radicata nella politica e nella teoria educativa dell'UE, essa rimane saldamente focalizzata sulla pratica, sull'adattabilità e sull'inclusione.

Speriamo che questo manuale ti aiuti a creare spazi di apprendimento coinvolgenti, rafforzi la fiducia dei giovani nell'impegno con l'Unione europea e contribuisca a culture democratiche più inclusive e partecipative in tutta Europa.





Parte I – Introduzione

Benvenuti nel manuale dei giocatori dell'UE. Questo manuale è una guida pratica per operatori giovanili, educatori, formatori e facilitatori che desiderano sostenere i giovani nell'esplorazione dell'Unione europea attraverso l'apprendimento creativo basato sul gioco.

EU Player mira a rafforzare la conoscenza dell'Unione europea da parte dei giovani, la loro fiducia nell'impegnarsi con essa e il loro senso di appartenenza. Il progetto si concentra principalmente sui giovani di età compresa tra i 13 e i 20 anni, compresi quelli provenienti da contesti svantaggiati o emarginati. Utilizzando un gioco da tavolo cooperativo, EU Player trasforma l'apprendimento sull'UE in un'esperienza accessibile, coinvolgente e stimolante.

Attraverso il gameplay, i partecipanti passano dall'essere giocatori dell'UE a diventare ambasciatori dell'UE. Gli ambasciatori dell'UE sono giovani che comprendono come l'Unione europea influisce sulla loro vita quotidiana e che si sentono più motivati a partecipare ai processi democratici e civici.

A chi è destinato questo manuale

Questo manuale è scritto per operatori giovanili, insegnanti, mentori ed educatori che lavorano in contesti di istruzione formale e non formale. Non è richiesta alcuna esperienza precedente nelle istituzioni dell'UE o nei giochi educativi. Il manuale combina informazioni di base con indicazioni pratiche e vi sostiene passo dopo passo nell'utilizzo di EU Player con diversi gruppi di giovani.

È progettato per aiutarti a:

- comprendere il gioco da tavolo EU Player, le sue meccaniche e il suo scopo educativo;
- facilitare sessioni inclusive e coinvolgenti per gruppi diversi di giovani;
- utilizzare la gamificazione e l'apprendimento basato sul gioco per rafforzare la motivazione e la partecipazione, in particolare tra i giovani svantaggiati;
- sostenere lo sviluppo di competenze trasversali come il pensiero critico, la cooperazione, la comunicazione e la riflessione;
- collegare il gameplay con l'impegno civico del mondo reale e la cittadinanza attiva.

Cosa imparerai

Attraverso i suoi capitoli, questo manuale introduce il concetto dietro EU Player e il pensiero educativo che lo sostiene. Imparerai come e perché l'apprendimento basato sul gioco funziona, come i giochi da tavolo possono tradurre argomenti complessi dell'UE in esperienze accessibili e come il gioco può supportare sia la conoscenza che lo sviluppo personale.

Il manuale spiega la narrazione del gioco, le regole, le meccaniche di gioco e gli elementi educativi incorporati in EU Player. Fornisce anche indicazioni pratiche su facilitazione, inclusione e riflessione, permettendo di adattare il gioco a diversi contesti ed esigenze del gruppo.

Inoltre, il manuale mette in evidenza le opportunità di collegare il gioco dal vivo con attività digitali e di follow-up, inclusi tornei online, per sostenere la motivazione e l'impegno dei giovani oltre una singola sessione.

Il nostro obiettivo

Unendo gioco, creatività, narrazione e apprendimento sociale, il Manuale del giocatore dell'UE ti fornisce non solo la possibilità di insegnare l'Unione europea, ma anche di renderla tangibile e rilevante per i giovani. Soprattutto, vi sostiene nella creazione di spazi di apprendimento in cui i giovani si sentano curiosi, sicuri di sé e capaci, pronti non solo a comprendere l'UE, ma anche ad assumere un ruolo attivo nel plasmare il suo futuro.

Apprendimento, fiducia e coinvolgimento

In molti contesti di lavoro giovanile, l'impegno non può essere dato per scontato. I giovani possono arrivare con basse aspettative di processi partecipativi, modellati da esperienze in cui le loro opinioni sono state richieste ma non sono state messe in atto. I facilitatori devono quindi prestare molta attenzione a come gli spazi di apprendimento sono inquadrati e vissuti.



Consigli pratici

- Inizia ogni sessione spiegando chiaramente lo scopo e come si collega agli interessi dei giovani.
- Evitare l'influenza promettente che non può essere garantita. Sii trasparente sui limiti.
- Crea momenti informali prima e dopo le attività per supportare la costruzione delle relazioni.



La costruzione della fiducia è un processo graduale. Spiegazioni chiare sul motivo per cui si svolge un'attività, su ciò che i partecipanti possono aspettarsi e su come i loro contributi saranno utilizzati per contribuire a stabilire la credibilità. La coerenza nella facilitazione, il processo decisionale trasparente e il rispetto dei confini dei partecipanti contribuiscono a un coinvolgimento duraturo.

L'attenzione dovrebbe essere rivolta anche alle dinamiche emotive e sociali. La composizione del gruppo, le relazioni esistenti e gli stress esterni influenzano il modo in cui i giovani partecipano. Consentire flessibilità, riconoscere le emozioni e adattare le attività in risposta ai bisogni del gruppo sono aspetti chiave della pratica di alta qualità.

Considerando partecipazione, voce e potere

La partecipazione è spesso presentata come un bene non problematico, ma in pratica è disomogenea e modellata da rapporti di potere. I giovani possono essere invitati a partecipare senza avere una reale influenza sui risultati, portando alla frustrazione o al disimpegno. I facilitatori devono quindi distinguere tra le attività che sono partecipative in forma e quelle che sono partecipative in sostanza.

Nelle sessioni EU Player, la partecipazione è integrata nel processo decisionale. I giocatori devono negoziare le priorità, rispondere ai vincoli e accettare risultati collettivi. Questo crea opportunità per discutere di chi si fa sentire, come sono giustificate le decisioni e come viene gestito il disaccordo. I facilitatori possono sostenere l'apprendimento rendendo queste dinamiche esplicite durante la riflessione, senza attribuire colpe o giudizi.

È anche importante riconoscere che non tutti i giovani desidereranno partecipare allo stesso modo. Alcuni possono essere vocali e assertivi, mentre altri contribuiscono attraverso l'osservazione o ruoli di supporto. Valorizzare le diverse forme di partecipazione aiuta a evitare che le voci dominanti plasmino l'esperienza e rafforza la pratica inclusiva.

Gestire il disimpegno e la resistenza

Il disimpegno non dovrebbe essere inteso semplicemente come una mancanza di interesse. Può riflettere precedenti esperienze negative di partecipazione, sfiducia nelle istituzioni o pressioni esterne che influenzano la capacità di coinvolgimento del giovane. In questi casi, insistere sulla partecipazione può essere controproducente.

EU Player permette ai facilitatori di offrire scelta e flessibilità. I giovani possono osservare prima di unirsi, assumere ruoli limitati o fare un passo indietro temporaneamente. Nel tempo, questo spesso porta a un maggiore coinvolgimento man mano che si sviluppa la fiducia. Riconoscere la



resistenza come una risposta valida piuttosto che un problema da risolvere può aprire lo spazio per il dialogo e l'apprendimento.

Apprendimento informale all'interno di attività strutturate

Anche se EU Player utilizza un formato di gioco strutturato, l'apprendimento rimane informale. Le conversazioni emergono organicamente; le regole sono negoziate, e i significati sono costruiti collettivamente. I facilitatori dovrebbero resistere alla tentazione di dirigere troppo questi processi.

Invece, il ruolo del facilitatore è quello di notare i momenti di apprendimento e svilupparli attraverso la riflessione. Questo potrebbe comportare una breve pausa nel gioco per porre una domanda chiarificatrice o tornare a un momento di tensione durante il debriefing. Tali interventi aiutano a consolidare l'apprendimento preservando il carattere informale dell'attività.



Parte II – Giochi da tavolo e coinvolgimento dei giovani

I giochi da tavolo forniscono un punto di partenza importante per l'impegno dei giovani, attingendo alla loro naturale curiosità, al desiderio di interazione e al piacere del gioco. Per gli adolescenti che si sentono scollegati dall'istruzione formale o dalle istituzioni politiche, i giochi creano un ambiente di apprendimento che sembra accessibile e non intimidatorio.



Perché i giochi coinvolgono i giovani

La ricerca sull'apprendimento basato sul gioco mostra che i giochi da tavolo creano condizioni altamente motivanti per i giovani. Obiettivi chiari e feedback aiutano i partecipanti a capire a cosa stanno lavorando e come le loro azioni influenzano i risultati. Il progresso diventa visibile attraverso obiettivi condivisi e risultati collettivi, il che è particolarmente incoraggiante per i giovani che possono essere abituati a sperimentare il fallimento negli ambienti di apprendimento tradizionali.

I giochi supportano anche l'autonomia e l'agenzia. I giocatori fanno scelte significative, decidono strategie e si assumono la responsabilità delle loro azioni all'interno del gioco. Questo senso di controllo è un fattore chiave della motivazione. Allo stesso tempo, la natura sociale dei giochi da tavolo garantisce che l'interazione e la tensione condivisa mantengano l'attenzione anche tra i partecipanti che altrimenti potrebbero disimpegnarsi.

Collaborare, comunicare e negoziare

Molti giochi da tavolo contemporanei si basano sulla collaborazione piuttosto che sulla competizione individuale. Questi formati favoriscono la comunicazione, la negoziazione e il processo decisionale condiviso. I giocatori spiegano idee, ascoltano prospettive diverse, negoziano priorità e adattano strategie insieme.

All'interno dell'EU Player, queste dinamiche sono centrali. Ai partecipanti viene chiesto non solo cosa fanno dell'Unione europea, ma come agiranno insieme all'interno del suo quadro. La collaborazione intorno al tavolo rispecchia il processo decisionale

Raggiungere gruppi diversi

I giochi da tavolo sono efficaci con gruppi diversi di giovani perché si basano su molteplici forme di coinvolgimento. Elementi visivi, componenti fisiche e turni strutturati che supportano la partecipazione in diversi stili di apprendimento, contesti linguistici e livelli di fiducia.

I giovani che sono meno a loro agio con materiali basati su testo possono seguire il gioco attraverso simboli e azioni. Coloro che sono meno sicuri a livello accademico possono contribuire attraverso il pensiero strategico, l'osservazione o le competenze sociali. La struttura del gioco supporta anche i partecipanti che trovano difficile mantenere la concentrazione.

Dall'impegno alla riflessione

L'apprendimento si rafforza quando il gameplay è seguito dalla riflessione. Brevi discussioni guidate aiutano i partecipanti a dare un senso alle loro esperienze e li collegano ai contesti della vita reale. Nelle sessioni EU Player, la riflessione può concentrarsi sul processo decisionale, sulla cooperazione e sui collegamenti tra il gioco e la politica dell'UE o le realtà locali.





Regole, potere e legittimità in gioco

Le regole sono spesso percepite dai giovani come imposte e inflessibili, in particolare nei contesti istituzionali come le scuole o i servizi pubblici. I giochi da tavolo offrono un'esperienza contrastante. Le regole sono visibili, finite e condivise da tutti i giocatori. Questa visibilità permette ai facilitatori di esplorare come funzionano le regole, perché vengono accettate e cosa succede quando vengono messe in discussione.

Nelle sessioni EU Player, i facilitatori osservano frequentemente che i dibattiti sulle regole emergono naturalmente. I giocatori mettono in discussione le interpretazioni, negoziano eccezioni o esprimono frustrazione quando i risultati sembrano ingiusti. Questi momenti sono preziose opportunità di apprendimento. Invece di risolvere le controversie in fretta, i facilitatori possono invitare i partecipanti ad articolare ciò che sembra ingiusto e perché. Questo aiuta a collegare le esperienze di gioco a discussioni più ampie su legittimità, responsabilità e fiducia nelle istituzioni. Le dinamiche di potere diventano visibili anche attraverso il gioco. Alcuni ruoli hanno più influenza, risorse o capacità decisionale di altri. Quando i partecipanti sperimentano direttamente questo squilibrio, concetti astratti come la rappresentanza o il potere iniquo diventano tangibili. La riflessione può quindi concentrarsi su come il potere viene esercitato, su come può essere bilanciato e su quali meccanismi esistono per sfidarlo.



Consigli pratici

- Metti in pausa il gioco brevemente quando sorgono dispute e annotali per riflettere piuttosto che risolvere immediatamente.
- Incoraggiare i partecipanti più tranquilli a descrivere come si sentivano le decisioni, non solo come sono state prese.
- Usa domande su equità e influenza invece di spiegare direttamente i concetti istituzionali.



Parte III – Conoscere l'Unione Europea

Capire come funziona l'Unione europea è essenziale per una partecipazione significativa. Questa sezione fornisce una spiegazione dettagliata ma accessibile delle basi giuridiche, delle competenze, delle istituzioni e dei processi decisionali dell'UE. È progettato per fornire agli operatori e educatori giovanili una profondità sufficiente per rispondere alle domande con sicurezza, pur rimanendo utilizzabile dai giovani che potrebbero incontrare argomenti dell'UE per la prima volta.

In tutta questa sezione, la logica di un gioco viene utilizzata come aiuto pedagogico. Come ogni gioco, l'UE ha delle regole, dei ruoli definiti, delle procedure di turnazione e dei limiti su ciò che i giocatori possono fare. Questo quadro aiuta i giovani a comprendere concetti istituzionali astratti attraverso una struttura familiare.

I trattati dell'Ue: il regolamento dell'Unione

I Trattati dell'UE costituiscono il fondamento costituzionale dell'Unione europea. Definiscono i valori e gli obiettivi dell'Unione, stabiliscono le sue istituzioni, attribuiscono poteri e stabiliscono procedure decisionali. In termini pratici, i trattati determinano ciò che l'UE è autorizzata a fare, come lo fa e dove sono i suoi limiti.

Solo gli Stati membri hanno l'autorità di creare o modificare i trattati. La modifica del trattato richiede l'accordo unanime dei governi nazionali e la successiva ratifica in ciascuno Stato membro secondo le norme costituzionali nazionali. Questo processo riflette il fatto che l'UE si basa sulla cooperazione volontaria tra stati sovrani.

Uno dei principi fondamentali su cui si fondano i trattati è il principio di attribuzione. In base a questo principio, l'UE può agire solo nelle aree in cui i poteri sono stati esplicitamente concessi dai trattati. Se un'area politica non è menzionata nei trattati, l'UE non ha alcuna base giuridica per legiferare in tale ambito. Questo è un concetto chiave che i giovani devono comprendere, poiché spiega perché l'UE è influente in alcune aree ma limitata ad altre.

I principali trattati in vigore oggi sono il Trattato sull'Unione europea, il Trattato sul funzionamento dell'Unione europea e la Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea. Insieme, definiscono la struttura istituzionale dell'UE, le aree politiche e il quadro dei diritti fondamentali.

Valori e appartenenza all'UE

I trattati stabiliscono anche i valori fondamentali dell'Ue, tra cui il rispetto della dignità umana, la libertà, la democrazia, l'uguaglianza, lo stato di diritto e i diritti umani. Questi valori non sono simbolici. Costituiscono la

base per l'adesione all'UE e guidano l'azione dell'UE internamente ed esternamente.

Qualsiasi stato europeo può fare domanda per entrare nell'UE, ma l'adesione è subordinata al rispetto di criteri rigorosi. Questi includono istituzioni democratiche stabili, il rispetto dello stato di diritto e dei diritti umani, un'economia di mercato funzionante e la capacità di adottare e attuare la legge dell'UE. Questo processo evidenzia la duplice natura dell'UE come comunità politica e legale.

Competenze dell'UE: cosa può e non può fare l'UE

Le competenze dell'UE descrivono i settori in cui l'UE è autorizzata ad agire. I trattati distinguono tre categorie principali di competenze, che determinano l'equilibrio dei poteri tra l'UE e i suoi Stati membri.

Le competenze esclusive sono aree in cui solo l'UE può legiferare e adottare atti giuridicamente vincolanti. Gli Stati membri possono agire solo per attuare il diritto dell'UE. Questi settori comprendono l'unione doganale, le regole di concorrenza per il mercato interno, la politica monetaria per i paesi dell'area euro, la politica commerciale comune e la conservazione delle risorse biologiche marine.

Le competenze condivise consentono sia all'UE che agli Stati membri di agire. Tuttavia, una volta che l'UE esercita la sua competenza, gli Stati membri devono allineare le loro leggi nazionali con la legislazione dell'UE. Le competenze condivise coprono un'ampia gamma di settori politici, tra cui il mercato interno, l'ambiente, i trasporti, l'energia, l'agricoltura, la protezione dei consumatori, la coesione economica e sociale e aspetti della politica sociale e della sanità pubblica.

Le competenze di supporto sono aree in cui l'UE può sostenere, coordinare o integrare l'azione nazionale, ma non può armonizzare le leggi nazionali. Questi includono l'istruzione, la formazione professionale, i giovani, la cultura, lo sport, il turismo, la protezione civile e la cooperazione amministrativa. Programmi come Erasmus+ illustrano come l'UE apporti valore aggiunto senza sostituire i sistemi nazionali.

Comprendere queste distinzioni aiuta i giovani a dare un senso ai dibattiti politici su ciò che l'UE dovrebbe o non dovrebbe fare, e sul motivo per cui la responsabilità è spesso condivisa tra diversi livelli di governance.

Istituzioni dell'UE: i principali attori

Il processo decisionale dell'UE coinvolge diverse istituzioni, ognuna con un ruolo distinto.





Il Consiglio Europeo riunisce i capi di Stato o di governo degli Stati membri. Stabilisce la direzione politica generale e le priorità dell'Unione, ma non legifera. Le sue conclusioni spesso plasmano l'agenda politica e influenzano il lavoro di altre istituzioni.

La Commissione Europea agisce nell'interesse generale dell'Unione. Ha il diritto esclusivo di proporre la legislazione dell'UE, gestire i programmi dell'UE e garantire che la legge dell'UE sia applicata correttamente. La Commissione rappresenta inoltre l'UE a livello internazionale nei settori di sua competenza.

Il Parlamento Europeo rappresenta i cittadini dell'UE ed è eletto direttamente ogni cinque anni. Discute, modifica e adotta la legislazione UE e il bilancio dell'UE insieme al Consiglio. Esercita inoltre un controllo democratico sulla Commissione e sugli altri organi dell'UE.

Il Consiglio dell'Unione Europea rappresenta i governi degli Stati membri. I ministri nazionali si riuniscono in diverse formazioni a seconda dell'area politica oggetto di discussione. Insieme al Parlamento europeo, il Consiglio adotta la legislazione e il bilancio dell'UE.

La Corte di Giustizia dell'Unione europea garantisce che il diritto dell'UE sia interpretato e applicato correttamente. Risolve le controversie tra istituzioni e Stati membri. Se una legge o una decisione dell'UE viola i trattati, la Corte può dichiararla invalida. Questo fa parte del sistema di controllo giurisdizionale dell'UE, che aiuta a mantenere lo stato di diritto all'interno dell'Unione.

Procedura legislativa dell'UE

La maggior parte delle leggi dell'UE viene adottata attraverso le procedure legislative ordinarie. Il processo inizia con una proposta della Commissione europea, spesso a seguito di consultazioni con le parti interessate e gli esperti. Il Parlamento europeo e il Consiglio esaminano quindi la proposta, propongono emendamenti e negoziano per raggiungere un accordo.

Se entrambe le istituzioni concordano sullo stesso testo, la legislazione viene adottata. Se le loro posizioni differiscono, si svolgono ulteriori letture e negoziati. In alcuni casi, un processo di conciliazione riunisce i rappresentanti di entrambe le istituzioni per concordare un testo comune. Questa procedura riflette l'equilibrio tra elementi sovranazionali e intergovernativi nella governance dell'UE.

Limiti e poteri dell'UE

Due principi chiave limitano l'azione dell'UE. Il principio di sussidiarietà richiede che le decisioni siano prese quanto più vicino possibile ai cittadini.

Consigli pratici

- Inizia le spiegazioni con un esempio concreto prima di introdurre istituzioni o procedure.
- Invitare i partecipanti a condividere esperienze personali relative ai diritti o alle politiche dell'UE.
- Trattare le critiche come un'opportunità di apprendimento piuttosto che qualcosa da correggere.

Nei settori di competenza condivisa, l'UE dovrebbe agire solo se gli obiettivi non possono essere sufficientemente realizzati dai soli Stati membri. I parlamenti nazionali svolgono un ruolo importante nel controllo del rispetto di questo principio.

Il principio di proporzionalità richiede che l'azione dell'UE non vada oltre quanto è necessario per raggiungere i suoi obiettivi. La Corte di giustizia dell'Unione europea può annullare le misure UE che violano questi principi. Insieme, la sussidiarietà e la proporzionalità agiscono come salvaguardie contro un'eccessiva centralizzazione e aiutano a mantenere la legittimità.

Far sentire l'UE più vicina ai giovani

Molti giovani percepiscono l'Unione europea come distante, astratta o disconnessa dalla loro vita quotidiana. I facilitatori svolgono quindi un ruolo cruciale nel tradurre le strutture istituzionali in esperienze vissute. Ciò non richiede di semplificare l'UE al punto da distorcerla, ma piuttosto di ancorare le spiegazioni a contesti familiari e significativi per i partecipanti.

Un approccio efficace è quello di iniziare dai problemi che i giovani già considerano. Argomenti come le opportunità educative, la mobilità, i diritti digitali, le condizioni di lavoro, la protezione ambientale o i diritti dei consumatori forniscono punti di ingresso concreti. I facilitatori possono quindi tracciare come le decisioni in queste aree sono plasmate a diversi livelli, tra cui locale, nazionale ed europeo.

Collegare le politiche dell'UE alle esperienze quotidiane significa anche mettere in evidenza i diritti. La cittadinanza dell'UE offre diritti tangibili legati alla mobilità, alla non discriminazione, alla protezione dei dati e alla partecipazione. Quando i giovani riconoscono questi diritti nella propria vita, l'UE diventa meno astratta e più rilevante.

I facilitatori dovrebbero anche riconoscere l'ambivalenza e le critiche. I giovani possono esprimere scetticismo, frustrazione o sfiducia nei confronti dell'UE; creare spazio per queste visioni è essenziale per la credibilità.

Risorse di apprendimento aggiuntive

Oltre alle spiegazioni fornite qui, questo manuale si riferisce a una serie di risorse educative rivolte ai giovani sviluppate attraverso progetti Erasmus+ che coinvolgono il Forum YES e i suoi partner. Questi materiali, tra cui infografiche, brevi video e concise schede didattiche, possono essere utilizzati per integrare il gameplay e supportare un apprendimento differenziato.



Parte IV – Approcci pratici

Scegliere il formato e l'impostazione giusti

EU Player può essere implementato in una vasta gamma di contesti, ma la scelta del formato e dell'impostazione ha un impatto significativo sui risultati. I facilitatori dovrebbero considerare se l'attività è una sessione unica, parte di una breve serie di workshop o inserita in un programma più lungo. Ogni formato serve a scopi diversi.

Gli interventi brevi sono spesso usati come punti di ingresso. Funzionano bene per suscitare curiosità, introdurre temi legati all'UE o coinvolgere i giovani che potrebbero non essere ancora pronti per una partecipazione sostenuta. In questi contesti, la chiarezza dello scopo e una forte facilitazione sono essenziali. Le attività dovrebbero essere inquadrare in modo rigoroso, con inizi e finali chiari, e la riflessione dovrebbe concentrarsi su un piccolo numero di intuizioni chiave.

Programmi più lunghi consentono un apprendimento più profondo. Sessioni ripetute rendono possibile costruire fiducia, ruotare ruoli, rivedere concetti e sviluppare una comprensione più sfumata. I facilitatori possono gradualmente aumentare la complessità, introdurre discussioni più impegnative e sostenere i giovani nel collegare l'apprendimento all'azione al di là dell'attività stessa.

Anche l'ambiente fisico è importante. Scuole, centri giovanili, spazi comunitari e contesti di sensibilizzazione influenzano il modo in cui i giovani si impegnano. In contesti formali, i facilitatori possono dover contrastare le aspettative di valutazione o autorità. In contesti informali, mantenere la concentrazione e la struttura può richiedere un'attenzione aggiuntiva. La flessibilità e la sensibilità al contesto sono quindi fondamentali per un'attuazione efficace.

Utilizzare i giochi da tavolo con i giovani in contesti fragili

I giochi da tavolo sono sempre più utilizzati nel lavoro giovanile con i giovani che sperimentano la vulnerabilità sociale, emotiva o economica. Nei centri per la gioventù, nelle ONG e nei contesti di istruzione informale, i professionisti riferiscono che il gioco strutturato offre una rara combinazione di prevedibilità, divertimento e coinvolgimento interpersonale. Queste caratteristiche rendono i giochi da tavolo particolarmente adatti in contesti in cui i giovani possono lottare con l'insicurezza, la bassa fiducia o la paura del giudizio.

I giovani in contesti fragili spesso affrontano sfide sovrapposte. Questi possono includere un accesso limitato alle attività ricreative, percorsi educativi interrotti, esperienza di assistenza, background migratori, isolamento rurale o situazioni legate alla mancanza di istruzione, occupazione o formazione. Molti condividono barriere comuni alla partecipazione, come il ritiro sociale, una bassa autostima o esperienze negative precedenti in contesti di gruppo.

I giochi da tavolo forniscono un punto di partenza neutrale e strutturato. Quando inizia una partita, tutti i partecipanti condividono le stesse regole, informazioni e opportunità di successo. Questo crea un effetto di equalizzazione che riduce l'influenza delle gerarchie sociali e la performance accademica. I giovani che spesso si sentono emarginati possono partecipare in condizioni di parità, con risultati modellati dalla cooperazione e dall'impegno piuttosto che dal background o dallo status.

La comunicazione spesso emerge naturalmente attraverso il gameplay. I giovani che esitano a parlare nelle discussioni di gruppo possono trovare più facile comunicare quando l'interazione è incorporata in un compito condiviso. Fare domande, negoziare decisioni e reagire alle mosse degli altri diventano parti funzionali del gioco piuttosto che performance sociali. I praticanti osservano frequentemente un aumento della partecipazione da parte dei giovani che inizialmente sembrano ripiegati o ansiosi.

La natura strutturata dei giochi da tavolo supporta anche la regolazione emotiva. Regole chiare, turni e ritmi prevedibili possono creare un senso di stabilità. Per alcuni giovani, il gameplay funziona come uno spazio chiuso dove possono sperimentare il processo decisionale e sperimentare livelli gestibili di frustrazione senza conseguenze nella vita reale. Nel tempo, questo può contribuire ad aumentare la fiducia e ridurre l'ansia.

Creare partecipazione a bassa soglia

Un punto di forza dei giochi da tavolo in contesti fragili è la loro capacità di abbassare la soglia di partecipazione. Le attività che si basano fortemente sull'espressione verbale o sul ragionamento astratto possono essere intimidatorie. Al contrario, i giochi da tavolo offrono compiti concreti che spostano l'attenzione dalle prestazioni individuali verso l'azione condivisa.

I facilitatori spesso danno priorità ai giochi con regole semplici, forti elementi visivi e brevi curve di apprendimento. Dimostrare le regole visivamente piuttosto che spiegarle verbalmente supporta i giovani con livelli di alfabetizzazione più bassi o difficoltà di concentrazione. I giochi cooperativi sono spesso utilizzati nelle prime sessioni, in quanto riducono la paura del fallimento e favoriscono il rafforzamento della fiducia all'interno del gruppo.



I giochi competitivi possono anche offrire preziose opportunità di apprendimento, ma di solito vengono introdotti una volta che il gruppo ha sviluppato un senso di sicurezza e coesione. Se usato con attenzione, il gioco competitivo aiuta i giovani a praticare la resilienza, gestire le delusioni e rispondere in modo costruttivo agli ostacoli. I facilitatori possono adattare le regole o enfatizzare il piacere rispetto ai risultati per evitare che la frustrazione aumenti.

Il ruolo del facilitatore

La facilitazione svolge un ruolo centrale nel garantire che i giochi da tavolo sostengano l'inclusione e l'apprendimento. Gli operatori giovanili agiscono come guide che osservano le dinamiche di gruppo e intervengono quando necessario per mantenere un'atmosfera rispettosa e solidale. Ciò può comportare il chiarimento delle regole, l'incoraggiamento di partecipanti più silenziosi o la moderazione delicata dei comportamenti dominanti.

La sensibilità emotiva è particolarmente importante. Quando sorgono tensioni, i facilitatori possono aiutare a riformulare la frustrazione come parte del processo di apprendimento piuttosto che come un fallimento personale. Modellando la comunicazione calma, l'ascolto attivo e l'equità, i facilitatori influenzano il modo in cui i giovani interagiscono tra loro durante il gioco e oltre.

Anche la coerenza è importante. Le sessioni che si svolgono in spazi familiari, con routine prevedibili e un'atmosfera accogliente, aiutano i giovani a sentirsi sicuri. Pratiche semplici come consentire pause, offrire snack o mantenere un ritmo rilassato contribuiscono alla sicurezza emotiva e al coinvolgimento sostenuto.

Consigli e strategia per l'implementazione

L'efficace implementazione dei giochi da tavolo nel lavoro giovanile dipende da un'attenta preparazione e flessibilità. Creare un ambiente prevedibile aiuta i partecipanti a sentirsi abbastanza al sicuro per impegnarsi. Aspettative chiare e condivise che enfatizzano il rispetto, l'inclusione e il divertimento supportano dinamiche di gruppo positive.

La scelta dei giochi appropriati è essenziale. Gli operatori giovanili spesso iniziano con giochi facili da imparare e che possono essere spiegati attraverso dimostrazioni. Imparare facendo permette ai partecipanti di sentirsi a proprio agio con il gameplay senza sentirsi sopraffatti. Nel tempo, una collezione di giochi variegata aiuta a mantenere interesse e sfida.

La flessibilità è fondamentale. I giovani arrivano con diversi livelli di energia, concentrazione e prontezza emotiva. I facilitatori possono adattare le sessioni scegliendo giochi più brevi o più calmi, permettendo ai partecipanti di osservare prima di unirsi, o aggiustando le dimensioni dei gruppi. Tali adattamenti rispettano i bisogni individuali e impediscono il disimpegno.

Brevi momenti di riflessione alla fine delle sessioni aiutano a consolidare l'apprendimento. Semplici domande su cosa ha funzionato bene, cosa è stato impegnativo o cosa si potrebbe provare diversamente incoraggiando la consapevolezza di sé e la riflessione di gruppo. Queste discussioni aiutano a collegare il gameplay allo sviluppo personale e sociale più ampio.

I giochi da tavolo come strumento di inclusione sociale

I giochi da tavolo favoriscono l'inclusione sociale creando esperienze condivise e riducendo la distanza sociale tra i partecipanti. La loro struttura accessibile consente a giovani di diverse origini di impegnarsi su un piano di parità. Attraverso la cooperazione e l'interazione, i partecipanti costruiscono relazioni che altrimenti non si sarebbero formate.

Il gameplay incoraggia l'empatia e l'assunzione di prospettive. I giovani imparano a riconoscere i bisogni degli altri, negoziare in modo equo e rispondere alle emozioni in modo costruttivo. Queste abilità sono particolarmente preziose nei gruppi misti dove i partecipanti possono differire per lingua, cultura o esperienza di vita.

I giochi da tavolo offrono anche diversi modi per contribuire. Alcuni giovani eccellono nella strategia, altri nella comunicazione, nell'osservazione o nel mantenimento della coesione di gruppo. Riconoscere e valorizzare questi diversi punti di forza sostiene la fiducia e l'appartenenza, in particolare per i partecipanti che potrebbero non avere successo in altri contesti.

Quando i giochi da tavolo sono utilizzati regolarmente, possono diventare un punto di connessione stabile all'interno dei programmi di lavoro giovanile. Molte organizzazioni riferiscono che i giovani che inizialmente frequentano solo per giocare si impegnano gradualmente in attività più ampie, volontariato o opportunità di leadership. In questo modo, i giochi da tavolo funzionano come un punto di ingresso per una partecipazione e inclusione più ampie.

Adattarsi a contesti diversi

I partner che attuano EU Player operano in ambienti diversi, tra cui aree urbane e rurali, programmi basati sulle scuole, lavoro aperto per la gioventù e iniziative di sensibilizzazione. Ogni contesto comporta opportunità e vincoli specifici.



Negli ambienti scolastici, il tempo è spesso limitato e gli obiettivi di apprendimento possono essere predefiniti. I facilitatori potrebbero dover allineare le attività con gli obiettivi curricolari, preservando al contempo il carattere partecipativo del Giocatore UE. Una comunicazione chiara con gli insegnanti e il personale scolastico aiuta a gestire le aspettative e supporta l'integrazione.

Nei contesti di lavoro giovanile non formale, la partecipazione è solitamente volontaria. Costruire motivazione e fiducia può avere la precedenza sulla consegna dei contenuti. I facilitatori possono dedicare più tempo alla costruzione delle relazioni e adattare il ritmo in base alle dinamiche di gruppo.

Nei contesti fragili, la flessibilità è particolarmente importante. La partecipazione può essere irregolare, la composizione del gruppo può cambiare e le pressioni esterne possono influenzare l'impegno. I facilitatori dovrebbero essere pronti ad adeguare i piani delle sessioni, ripetere le spiegazioni e dare priorità alla sicurezza emotiva rispetto al completamento delle attività.

Queste variazioni sottolineano che EU Player non è un programma fisso, ma un quadro flessibile. Un'implementazione di alta qualità dipende dalla capacità dei facilitatori di leggere il proprio contesto, attingere all'esperienza dei partner e adattare le attività di conseguenza.

Parte V – Esempi di piani di lezione e attività

Questa sezione fornisce piani di lezione e formati di attività pronti all'uso che supportano l'approccio EU Player. I piani sono pensati per operatori giovanili ed educatori che lavorano in contesti formali e non formali. Ciascuno può essere adattato a diverse dimensioni di gruppo, intervalli temporali e livelli di conoscenza pregressa.

Piano di lezione 1: Comprendere le istituzioni dell'UE attraverso il gioco

Obiettivi

I partecipanti acquisiscono una comprensione di base dei ruoli della Commissione europea, del Parlamento europeo e del Consiglio dell'Unione europea.

Gruppo target

Giovani persone di età compresa tra 13 e 20 anni, gruppi di abilità miste.

Durata

60 minuti.

Materiali

UE Gioco da tavolo per giocatori, carte ruolo, lavagna o lavagna a fogli.

Fasi

1. Riscaldamento (10 minuti): breve discussione di gruppo su ciò che i partecipanti già sanno sull'UE. Le idee chiave vengono annotate visivamente.
2. Gameplay (30 minuti): ai partecipanti vengono assegnati ruoli istituzionali semplificati e si gioca un round guidato di EU Player incentrato sul processo decisionale.
3. Debrief (20 minuti): Riflessione di gruppo su come sono state prese le decisioni e quali ruoli hanno avuto influenza.

Adattamenti

Aiuti visivi e linguaggio semplificato per i partecipanti con livelli di alfabetizzazione inferiori.

Piano di lezione 2: sfida delle competenze

Obiettivi

I partecipanti comprendono la differenza tra competenze esclusive, condivise e di supporto dell'UE.

Gruppo target

Giovani persone di età compresa tra 14 e 20 anni.

Durata

45 minuti.

Materiali

Carte geografiche, lavagna a fogli, pennarelli.

Fasi

1. Introduzione (5 minuti): breve spiegazione delle competenze dell'UE.
2. Attività di gruppo (25 minuti): piccoli gruppi classificano le aree politiche secondo i tre tipi di competenza.
3. Riflessione (15 minuti): i gruppi giustificano le loro scelte e discutono di sussidiarietà.

Adattamenti

Esempi concreti per supportare la comprensione.

Piano di lezione 3: i valori dell'UE nella vita quotidiana

Obiettivi

I partecipanti esplorano i valori fondamentali dell'UE e li collegano alle situazioni quotidiane.

Gruppo di target

Giovani persone dai 13 ai 18 anni.

Durata

50 minuti.

Materiali

Carte sceniche, carte valori UE, gioco da tavolo EU Player.

Fasi

1. Riscaldamento (10 minuti): Discussione su cosa significano i valori per i partecipanti.
2. Attività (25 minuti): i gruppi ricevono gli scenari e identificano quali valori UE sono coinvolti.
3. Debrief (15 minuti): Riflessione su come i valori sono protetti o sfidati.

Adattamenti

Esempi reali rilevanti per i contesti dei partecipanti.



Piano di lezione 4: Cittadinanza attiva nella pratica

Obiettivi

I partecipanti esplorano cosa significa cittadinanza attiva in pratica e identificano modi in cui possono impegnarsi a livello locale, nazionale ed europeo.

Gruppo target

Giovani persone di età compresa tra 14 e 20 anni.

Durata

60 minuti.

Materiali

Lavagna a fogli o lavagna, pennarelli, schede di azione per la cittadinanza (preparate dal facilitatore).

Fasi

1. Introduzione (10 minuti): Discussione di gruppo su ciò che i partecipanti associano alla cittadinanza e alla partecipazione. Le risposte sono mappate visivamente.
2. Attività (30 minuti): I piccoli gruppi ricevono schede d'azione che descrivono diverse forme di impegno civico, come il voto, il volontariato, consigli giovanili, petizioni, proteste o campagne online. I gruppi discutono chi può partecipare, a quale livello e quale impatto può avere ciascuna azione.
3. Discussione plenaria (20 minuti): I gruppi condividono riflessioni e identificano quali forme di coinvolgimento sono più accessibili o significative per loro.

Adattamenti

Esempi tratti dal contesto locale e dalle esperienze quotidiane dei partecipanti.

Piano di lezione 5: Democrazia, potere e processo decisionale

Obiettivi

I partecipanti sviluppano una comprensione critica di come vengono prese le decisioni democratiche e di come viene distribuito il potere.

Gruppo target

Giovani persone di età compresa tra 15 e 20 anni.

Durata

da 60 a 75 minuti.

Materiali

Descrizioni sceniche, schede dei ruoli, lavagna a fogli.

Fasi

1. Riscaldamento (10 minuti):

Rifletti su cosa significa democrazia e dove i giovani la incontrano nella vita quotidiana.

2. Lavoro di scenario (30 minuti): I gruppi ricevono scenari di decisione fittizi ma realistici, come l'assegnazione di un budget giovanile o la definizione delle priorità della comunità. Ogni partecipante assume un ruolo con interessi diversi. 3. Riflessione (20-35 minuti): discussione su chi ha avuto la voce più forte, come sono stati raggiunti compromessi e come questo si relaziona alle istituzioni democratiche, inclusa l'UE.

Istruzioni

Assicurati che la facilitazione sia chiara per prevenire il dominio da parte di partecipanti sicuri di sé e incoraggiare una partecipazione equilibrata.



Formati di attività aggiuntivi

Micro-sessioni

Sessioni corte da 20 a 30 minuti focalizzate su un concetto, come la cooperazione o il processo decisionale.

Esercizi di rotazione dei ruoli

I partecipanti ruotano i ruoli per sperimentare diverse prospettive e responsabilità.

Progetta il tuo scenario

I gruppi creano nuovi scenari EU Player basati su problemi locali o legati alla gioventù.

Diari di riflessione

I partecipanti registrano pensieri e risultati di apprendimento dopo il gioco.



Partea a VI-a – Provocări și perspective de viitor

L'apprendimento basato sul gioco e l'educazione partecipativa offrono un potenziale significativo, ma affrontano anche sfide strutturali e contestuali. Questa sezione approfondisce queste sfide in termini pratici e delinea percorsi realistici per rafforzare l'impatto, la sostenibilità e la rilevanza nel tempo.

Stanchezza democratica e partecipazione disuguale

In tutta Europa, molti giovani esprimono frustrazione nei confronti della politica formale e delle istituzioni democratiche. Questo è spesso descritto come una fatica democratica. Non riflette l'indifferenza, ma le esperienze ripetute di limitata influenza, lento cambiamento o distanza percepita tra i decisori e le preoccupazioni quotidiane. Le iniziative educative che promuovono la partecipazione devono quindi operare in un contesto di scetticismo e fiducia diseguale.

La partecipazione è anche socialmente strutturata. I giovani con livelli di istruzione più elevati, capitale sociale o sostegno istituzionale hanno maggiori probabilità di accedere a opportunità partecipative. Coloro che affrontano difficoltà economiche, discriminazione o condizioni di vita instabili spesso incontrano barriere aggiuntive. Gli approcci basati sul gioco come EU Player possono abbassare le soglie di ingresso, ma non possono rimuovere da soli le disuguaglianze strutturali.

I facilitatori dovrebbero quindi evitare di definire la partecipazione come una semplice scelta o responsabilità personale. Invece, le attività possono aprire la discussione sul motivo per cui la partecipazione sembra accessibile ad alcuni e non agli altri, e su quali condizioni rendono possibile il coinvolgimento. Questo approccio rafforza la comprensione critica senza dare la colpa agli individui.

Limiti della partecipazione basati sul progetto

Molte iniziative di partecipazione giovanile sono realizzate come progetti a breve termine. Anche se questi progetti possono essere innovativi e coinvolgenti, rischiano di creare esperienze temporanee che non sono sostenibili una volta terminato il finanziamento. I giovani possono incontrare opportunità di partecipazione che aumentano le aspettative senza offrire percorsi chiari di follow-up.

L'EU Player affronta questo rischio posizionando l'apprendimento all'interno di ecosistemi più ampi. Tuttavia, i facilitatori e le organizzazioni devono ancora considerare come le attività siano collegate alle opportunità a lungo

termine, come i consigli giovanili, il volontariato, i programmi di mobilità o le iniziative civiche. Rendere queste connessioni esplicite aiuta a evitare che la partecipazione si senta simbolica o eliminabile.

Rafforzare la sostenibilità

La sostenibilità dipende dall'ancoraggio istituzionale. Quando l'EU Player è integrato in programmi in corso, strategie organizzative o partnership con scuole e autorità locali, il suo impatto ha maggiori probabilità di durare. I formatori, la documentazione della pratica e la condivisione dell'apprendimento tra le organizzazioni contribuiscono a questo processo.

Il rafforzamento delle capacità è particolarmente importante. Una facilitazione di alta qualità richiede tempo, riflessione e supporto. Creare spazi per i facilitatori per scambiare esperienze, riflettere sulle sfide e adattare i metodi rafforza l'implementazione e riduce la dipendenza dalle competenze individuali.

Sviluppo digitale con cautela

Gli strumenti digitali offrono opportunità per estendere la portata e mantenere il coinvolgimento tra le sessioni. Tornei online, piattaforme condivise o sfide di follow-up possono sostenere lo scambio transnazionale e la continuità. Allo stesso tempo, l'espansione digitale dovrebbe essere affrontata con attenzione.

L'interazione faccia a faccia rimane centrale per costruire fiducia e apprendimento sociale. Gli elementi digitali dovrebbero integrare, non sostituire, il gioco analogico. I facilitatori dovrebbero rimanere attenti alle questioni di accesso, stanchezza digitale e protezione dei dati quando integrano componenti online.

Co-creazione giovanile come principio

Coinvolgere i giovani nella definizione delle attività è sia una pratica democratica che una misura di qualità. La co-creazione può includere l'adattamento delle regole, lo sviluppo di nuovi scenari o la definizione di approcci di facilitazione. Questi processi aumentano la rilevanza e l'appropriazione, ma richiedono anche tempo e flessibilità.

Una comunicazione chiara su ciò che può e non può essere influenzato aiuta a gestire le aspettative. Quando la co-creazione è significativa, rafforza il messaggio principale del Player UE: che la partecipazione implica negoziazione, compromesso e responsabilità condivisa.



Guardando al futuro

Lo sviluppo futuro dell'EU Player dovrebbe continuare a rispondere al cambiamento sociale. I cambiamenti nel dibattito politico, negli ambienti digitali e nelle realtà vissute dai giovani continueranno a plasmare il modo in cui la cittadinanza viene compresa e praticata. Mantenere la rilevanza richiederà una riflessione continua, apertura alla critica e collaborazione tra i settori.

Inserendo EU Player in percorsi di partecipazione più ampi e sostenendo i facilitatori come professionisti riflessivi, l'approccio può contribuire a un apprendimento democratico più inclusivo e radicato in tutta Europa.

Fonti e riferimenti

Riferimenti accademici e politici

Collins, J. W. și O'Brien, N. P. (2003). *The Greenwood Dictionary of Education*. Greenwood Press.

Fatta, D. D., Baldassarre, G., Mirolli, M. and Cesta, A. (2018). Educational games and game-based learning: State of the art. *Educational Technology Research*.

Hassinger-Das, B., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M. and Dickinson, D. K. (2017). Understanding the role of play in education. *American Journal of Play*, 9(2), 155–173.

Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M. and Eyer, D. (2003). *Einstein Never Used Flashcards*. Rodale Press.

Mohamad, S., Sazali, N., and Salleh, M. (2018). Game-based learning in education: A review. *Journal of Educational Technology*.

Noda, S., Shirotzuki, K. and Nakao, M. (2019). The effectiveness of board game-based learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*.

Qian, M. and Clark, K. R. (2016). Game-based learning and 21st-century skills. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58.

Team, J. S. E. (2017). Game-based learning and board games as educational tools. *Journal of Sustainability Education*.

Fonti istituzionali

European Union (2012). *Treaty on the European Union*.

European Union (2012). *Treaty on the Functioning of the European Union*.

European Union (2012). *Charter of Fundamental Rights of the European Union*.

Eurostat (2023). *Employment and unemployment statistics*. European Union.

CEDEFOP. *Vocational education and training, and youth transitions in Europe*.

Fonti da progetti ed esperienze



READY – Raising EU Awareness through Accessible Documents for Youth. Erasmus+ project resources.

CitiGen'Z – Fostering a Sense of Belonging to the EU among Young People of Generation Z. Erasmus+ project learning materials.

Make Europe Great Again. Erasmus+ project led by Pistes Solidaires.





Allegato – Conoscenze chiave dell'UE e come si traducono nel gameplay

Queste poche pagine sono qui per aiutarti a costruire ponti tra le meccaniche dei giochi da tavolo Europe United e il modo in cui funziona l'Unione Europea nella vita reale.

Fornisce lezioni chiave per guidarti, ma per maggiori dettagli, si consiglia di leggere prima la Parte III “Conoscere l'Unione Europea”.

Lezione chiave nr. 1: L'Unione Europea...perché?

Più forti insieme

La pace attraverso economie intraprendenti

> La prima “ragion d'essere” dell'Unione europea è garantire la pace in un continente che difficilmente l'ha vissuta nella sua storia fino alla nascita del progetto europeo.

Come si riflette questo nel gameplay?

Il costo delle risorse a disposizione dei giocatori nel gioco riflette questo meccanismo: sono più economiche se scambiate tra giocatori che rappresentano paesi dell'UE senza dazi doganali alle loro frontiere comuni (l'azione n. 6 di ogni scenario, Scambio di risorse con il giocatore attivo, consente ai giocatori di scambiare risorse in un rapporto di 1:1), mentre sono più costosi se „vengono acquistati al di fuori dell'Unione Europea”, mentre sono più costosi poiché i dazi doganali rimangono (nel gioco, l'acquisto di una risorsa al di fuori della Comunità Europea richiede ai giocatori di spendere 1 risorsa temporale, che è molto preziosa).

Questo concetto è presente di default, ma non è espresso in modo più esplicito.



Per avere più informazioni: [La Dichiarazione Schuman \(Maggio 1950\), l'atto fondante dell'UE](#)

La collaborazione è un gioco delle somme positivo

> La competizione pura non è una politica sostenibile: molte questioni contemporanee riguardano i paesi europei nel loro insieme e non si fermano ai confini, quindi l'azione individuale è inefficace..

> La collaborazione si rivela una strategia più efficace, sia individualmente che collettivamente, per tali problemi.

> Tuttavia, il compromesso non è facile: la politica è uno sforzo per gestire questioni che incidono sul benessere e sulla sopravvivenza della comunità. Le istituzioni, come i quadri normativi, sono strumenti per risolvere i problemi. Ma il conflitto fa sempre parte della vita sociale e politica. Sebbene il conflitto non possa essere sradicato, è possibile controllarne il potenziale dirompente, anche tra paesi

Come si riflette nel gameplay?

Gli obiettivi del gioco riflettono questa tensione tra:

- La necessità di collaborazione: i giocatori vincono o perdono insieme, come unione di paesi che cercano di risolvere i problemi che affrontano in comune (in ogni scenario, i giocatori devono raggiungere complessivamente 40 punti per vincere la partita);

- Interessi nazionali: ogni giocatore, che rappresenta un paese dell'UE e il suo contesto specifico (libri „Stati membri”), ha anche i propri obiettivi (libri „Obiettivo personale”) che possono impedire il raggiungimento dell'obiettivo collettivo (alla fine di una partita, se i giocatori hanno vinto collettivamente, quindi i punti gloria vengono conteggiati in base alle carte „Obiettivo personale” per designare un vincitore tra tutti i giocatori).



Per avere altre informazioni: [Key European Union achievements and tangible benefits](#), Unione Europea, Direttiva Generale per la comunicazione [consultato il 26/03/2026]

Lezione chiave nr. 2: Unione Europea...come?

I poteri dell'UE e i suoi limiti

Lo schema dei poteri dell'UE

I poteri dell'Unione europea sono rigorosamente definiti, così come ciò che gli Stati membri possono fare da soli. Sono coinvolti diversi "strati":

> **Trattati UE:** gli Stati membri devono concordare all'unanimità di delegare qualsiasi potere all'UE, sotto forma di trattati, il "contratto fondamentale" tra i paesi dell'UE e le istituzioni dell'UE. Questi trattati stabiliscono i valori e gli obiettivi dell'UE, definiscono le competenze dell'UE, nonché il modo in cui le istituzioni lavorano insieme, compresi gli Stati membri.

> **Competenze dell'UE:** l'UE non è onnipotente e può fare più o meno a seconda del settore.

> **Competenze esclusive:** in alcuni settori selezionati, solo l'UE può agire e gli Stati membri possono attuare solo il diritto dell'UE. In altre parole, questo è l'unico regno delle istituzioni dell'UE. Copre, ad esempio, il mercato unico dell'UE.

> **Competenze condivise:** in questo caso, sia l'UE che gli Stati membri possono agire. Tuttavia l'UE può giocare una carta vincente in questo caso: gli Stati membri sono liberi di legiferare in questi settori purché l'UE non eserciti la propria competenza o se decide di non esercitarla. Altrimenti gli Stati membri dovranno seguire l'esempio dell'UE quando questa assumerà un ruolo guida. L'elenco dei settori politici di questa categoria è il più lungo, con ad esempio l'ambiente, la tutela dei consumatori e i trasporti.

> **Competenze di supporto:** chiamate talvolta anche "competenze di coordinamento o integrazione", in questi settori l'UE ha molto meno potere. Può sostenere, coordinare o integrare le politiche dei suoi Stati membri, ma non legiferare al loro posto. In altre parole, non può armonizzare le leggi nazionali o sostituirle con il diritto dell'UE. Questi settori riguardano, ad esempio, l'industria, la cultura, l'istruzione e il turismo.

Come si riflette nel gameplay?

Nel gioco, i giocatori hanno più o meno spazio di manovra:

- Le regole di base del gioco illustrano „le competenze esclusive” dell'UE: in „le sue aree riservate”, l'UE ha già stabilito regole che i giocatori devono rispettare (come il mercato unico dell'UE duty free tra i paesi dell'UE, che spiega il minor costo delle risorse scambiate tra i giocatori dalla „decisione Scambia risorse con il giocatore attivo”).
- La legge e le carte da tavolo per ogni scenario illustrano invece abilità „condivise”: i giocatori che rappresentano i paesi dell'UE possono creare „ciò che faranno” durante tutto il gioco, purché seguano le regole di base, finché non approveranno una nuova legge che spinga l'UE a legiferare e creare una nuova regola applicabile a tutti i giocatori da quel momento in poi.



Per avere più informazioni:

- [Accordi fondanti](#), Unione Europea, Direttiva Generale per la comunicazione [consultata il 26/03/2026]
- [Competenze UE](#), Progetto Erasmus+ CitiGen'Z [consultato il 26/03/2026]





L'UE non sostituisce gli Stati Membri: questi sono gli attori chiave del gioco!

L'UE non è „la tirannia onnipotente che schiaccia gli stati sovrani” che molti politici incolpano facilmente per tutti i loro problemi: gli stati membri stessi hanno una grande influenza e sono „attori chiave” nel modo in cui funziona l'UE.

> Trattati UE: le norme fondamentali dell'UE vengono concordate all'unanimità dai paesi dell'UE, che firmano i trattati UE una volta raggiunto un compromesso soddisfacente per tutti. L'UE non può assumere alcun potere da sola: tutto nasce dalla libera volontà degli Stati membri.

> Ruolo nelle istituzioni: i paesi dell'UE sono rappresentati in molti modi nelle istituzioni dell'UE, non lo sono „attori secondari”. Tra queste istituzioni, le più importanti sono:

> Consiglio europeo: incontrare i capi di Stato e di governo di tutti gli Stati membri dell'UE, che definiscono l'orientamento generale, le priorità e gli orientamenti strategici dell'Unione. Pertanto, i paesi dell'UE sono letteralmente „capitani dell'UE” una nave.

> Consiglio UE: riunisce i ministri nazionali riuniti in formazioni diverse, a seconda del settore politico coperto da un progetto di atto legislativo dell'UE. Insieme al Parlamento europeo, il Consiglio dell'UE negozia e adotta gli atti legislativi dell'UE e il bilancio dell'UE. Gli Stati membri hanno voce in capitolo dall'inizio alla fine del processo decisionale dell'UE.

> Sistema di voto, cosiddetto „maggioranza qualificata”: il Consiglio dell'UE adotta le leggi dell'UE insieme al Parlamento europeo. Tuttavia, non utilizza un sistema a maggioranza semplice o assoluta (ad esempio, più del 50% dei paesi approva il progetto di atto legislativo dell'UE): nella maggior parte dei settori (circa l'80% della legislazione dell'UE), viene utilizzata una „maggioranza qualificata”, il che conferisce ai paesi dell'UE un'influenza leggermente maggiore nel processo legislativo rispetto al caso della maggioranza semplice. Il Consiglio dell'UE approva realmente un progetto di atto legislativo dell'UE se:

- almeno il 55% degli Stati membri vota a favore (15 su 27);
- Questi paesi rappresentano almeno il 65% della popolazione totale dell'UE.

In alcuni settori (come la politica estera) è addirittura necessaria l'unanimità.

Come si riflette questo nel gameplay?

È abbastanza semplice: in gioco, gli Stati membri dell'UE sono letteralmente gli attori chiave!

Inoltre, affinché venga approvata una nuova legge e venga creata una nuova regola per tutti i giocatori per il resto del gioco, i giocatori che rappresentano i paesi dell'UE devono lavorare insieme: ad esempio, all'inizio di una partita, una delle due leggi presenti sul tabellone può già ricevere 1 punto, ma i giocatori devono scegliere insieme quale favorire.



Per avere più informazioni:

- [Consiglio Europeo](#), Segreteria Generale del Consiglio [consultato il 26/03/2026]
- [Consiglio Dell'Unione Europea](#), Unione Europea, Direttiva Generale per la comunicazione [consultato il 26/03/2026]

Lezione chiave nr. 3: Unione Europea... come?

Le politiche dell'UE spiegate

Diversi ambiti che coinvolgono l'Unione Europea illustrano politiche che attuano quanto sopra menzionato „gioco della somma positiva”, nonché le tensioni di fondo tra la necessità di un compromesso collettivo e gli interessi nazionali.

Il Mercato Unico Europeo

> **Mercato unico dell'UE:** al fine di stimolare la crescita economica nell'UE, i confini tra gli Stati membri sono stati rimossi, consentendo la libera circolazione di beni, servizi, capitali e persone. Al di là della pace che garantisce, questo mercato unico dell'UE rende il commercio tra i paesi dell'UE più economico aiutandoli a competere con „altri attori importanti” in un'economia globalizzata.

Come si riflette questo nel gameplay?

Il costo delle risorse a disposizione dei giocatori nel gioco riflette il mercato unico dell'UE: sono più economiche se scambiate tra giocatori che rappresentano paesi dell'UE senza dazi doganali alle loro frontiere comuni (l'azione n. 6 di ogni scenario, Scambio di risorse con il giocatore attivo, consente ai giocatori di scambiare risorse in un rapporto di 1:1), che è 1:1 scambio di risorse) anche se più costoso se acquistato „al di fuori dell'Unione Europea”, perché i dazi doganali rimangono (nel gioco, l'acquisto di una risorsa al di fuori della Comunità Europea richiede ai giocatori di spendere 1 risorsa temporale, che è molto preziosa). Questo concetto è alla base di tutti e tre gli scenari, ma non è espresso in modo più esplicito.



Per avere più informazioni: [Mercato Unico](#), Unione Europea, Direttiva Generale per la comunicazione [consultata il 26/03/2026]

Missione 2030 – Crisi Climatica!

Politiche per l'ambiente dell'Ue

> L'ambiente, una competenza comune: l'inquinamento non si ferma alle frontiere, quindi per qualsiasi paese essere rispettoso dell'ambiente da solo è inutile se i vicini non lo sono. Ecco perché l'ambiente è una competenza comune dell'UE: i paesi dell'UE possono legiferare da soli, ma una volta che l'UE legifera, devono applicare regole comuni (devono

applicare i requisiti minimi e possono andare oltre nella protezione dell'ambiente, ad esempio con normative più severe).

> Il patto verde europeo, approvato nel 2020, è „il” pacchetto che comprende numerose politiche settoriali, tutte volte a perseguire un obiettivo simile: rendere l'UE climaticamente neutra entro il 2050. Il raggiungimento di questo ambizioso obiettivo è ancora incerto, dato che ultimamente l'UE, sotto pressione su più fronti, ha fatto un passo indietro in diverse iniziative ambientali. Tuttavia, politiche chiave hanno già avuto un impatto positivo, come „Il sistema di scambio delle emissioni dell'UE”.

> Sistema di scambio di quote di emissione dell'UE: questa politica è un sistema „cap and trade” (massimale e scambio) che funziona come un gioco di quote di inquinamento per le grandi aziende in Europa:

> L'UE fissa un limite (un tetto) per la quantità di inquinamento che le aziende possono produrre.

> Le aziende ricevono o acquistano permessi che consentono loro di inquinare una certa quantità: se un'azienda inquina meno del suo limite, può vendere i permessi aggiuntivi ad altre aziende e, se inquina di più, deve acquistare permessi aggiuntivi o pagare una multa.

> Poiché il numero totale di permessi diminuisce ogni anno, le aziende sono spinte a inquinare meno e a passare a un'energia più pulita.

Come si riflette nel gameplay?

Missione 2040 – Crisi climatica! illustra in particolare le politiche ambientali dell'UE.

Le sue caratteristiche di gioco (azioni, leggi, ecc.) non corrispondono strettamente alle leggi UE esistenti: illustrano, tuttavia, la loro filosofia e la necessità di cooperazione tra i giocatori, che rappresentano i paesi UE, al fine di gestire collettivamente le loro economie in modo che il loro inquinamento non raggiunga un livello critico. Ad esempio: Tutti i giocatori perdono se, ad un certo punto, non ci sono cubi viola nella riserva, perché ciò significa che sono sopraffatti dagli sprechi. Tuttavia, gli sprechi possono essere gestiti attraverso una decisione collettiva, tra le altre caratteristiche: la Legge n. 1 di questa missione aiuta tutti gli attori a farlo creando una nuova regola che offre un vantaggio per l'uso dell'Azione 7.



Per avere più informazioni: [Sistema dell'emissioni UE](#), Commissione Europea, Direttiva generale per l'Azione Climatica [consultata il 26.03.2026]



Missione 2040 – Ultimo zombie a Parigi

Politica sanitaria dell'UE

Anche la salute è una competenza dell'UE, ma è divisa in due categorie:

> Salute, una competenza condivisa quando può avere un impatto su più paesi dell'UE: l'Unione Europea può legiferare nel campo della salute, quando si tratta di „questioni comuni di sicurezza sanitaria pubblica”.

Nello specifico, ciò significa che l'UE ha il diritto di regolamentare quali medicinali sono consentiti o meno nel mercato unico, ad esempio: poiché i consumatori possono attraversare le frontiere per acquistare medicinali in qualsiasi paese vicino dell'UE o addirittura acquistarli online, sono necessarie regole comuni e l'Agenzia europea per i medicinali è stata creata per gestire una „procedura di autorizzazione centralizzata”.

> Salute, competenza di sostegno in altre situazioni: Tuttavia, in tutte le altre questioni che non riguardano tali „questioni comuni di sicurezza”, l'UE non può creare leggi vincolanti e gli Stati membri mantengono la loro sovranità.

Nello specifico, ciò significa che l'UE non può armonizzare i sistemi sanitari: gli Stati membri rimangono sovrani e possono attuare misure diverse (sistemi sanitari pubblici o privati o una combinazione di essi, tassi di rimborso, ecc). Al massimo, l'UE può aiutarli a coordinare i loro sistemi sanitari, ad esempio attraverso la tessera europea di assicurazione malattia: non sostituisce i sistemi sanitari nazionali, ma li aiuta a comunicare solo se un cittadino dell'UE necessita di cure mediche in un altro paese dell'UE.

> La crisi del Covid-19 ha dimostrato quanto fossero impotenti i singoli Paesi e quanto fosse necessario un coordinamento. Ecco perché l'UE ha introdotto un'ampia gamma di misure in risposta alla pandemia. Hanno preso di mira settori quali la sanità (acquistando vaccini) e l'economia (sotto forma di pacchetti di stimoli). Tutti sono stati progettati per mitigare l'impatto del COVID-19.

Come si riflette sul gameplay?

Missione 2040 – Ultimo zombie a Parigi illustra in particolare le politiche sanitarie dell'UE.

Ad esempio, proprio come l'UE ha aiutato gli Stati membri a coordinare la loro risposta a una crisi sanitaria comune durante la pandemia di Covid, gli attori possono richiedere rinforzi (Azione n. 8) e agire collettivamente per il beneficio comune.



Per avere più informazioni: [La risposta al COVID-19 dell'UE](#), Unione Europea, Direttiva generale per la comunicazione [consultata il 26/03/2026]



Missione 2050 – Il Nuovo Mondo

Politiche UE in merito ad immigrazione ed asilo

La migrazione è uno dei temi più delicati nell'Unione europea, sia a livello nazionale che comunitario, in particolare dall'inizio degli anni 2010, quando le crisi umanitarie in tutto il mondo hanno portato a un afflusso record di richiedenti asilo e migranti nell'UE.

> Originariamente, „ciascuno per sé”: all'epoca esistevano regole di gestione della migrazione, ma queste si rivelarono altamente inefficienti e insostenibili per i paesi dell'UE. Secondo l'ex regolamento di Dublino, ad esempio, il principio di base era semplice: il primo paese dell'UE in cui entrava un migrante era responsabile dell'intera sua domanda di asilo. Tuttavia, alla fine, i paesi del Mediterraneo e, in particolare, Italia e Grecia, a causa della loro situazione geografica, sono diventati di fatto „le sale d'attesa europee ed erano legalmente responsabili dell'alloggio, del trattamento e del rilevamento delle impronte digitali di tutti coloro che arrivavano via mare, mentre altri Stati membri dell'UE si rifiutavano di ricevere persone, il che ha portato ad una situazione ingestibile. Nel frattempo, frustrati dall'attesa e dall'aumento dei tempi di elaborazione nei paesi che non avevano i mezzi per gestire adeguatamente la situazione da soli, molti migranti hanno semplicemente lasciato l'Italia/Grecia per dirigersi, ad esempio, in Germania o Francia.

> Il nuovo patto migrazione e asilo (che entrerà pienamente in vigore entro giugno 2026) sostituisce questa politica di tipo „ognuna per seno” con una reale solidarietà. Attraverso questo nuovo sistema, gli altri paesi dell'UE devono aiutare gli stati in prima linea e il loro contributo può assumere la forma di:

- reinsediamento dei richiedenti asilo e dei beneficiari di protezione internazionale;
- contributi finanziari, come il sostegno a progetti in paesi terzi;
- misure alternative di solidarietà, come il rafforzamento delle capacità o l'impiego di personale.

Come si riflette nel gameplay?

Missione 2050 – Il Nuovo Mondo illustra in particolare la politica migratoria e di asilo dell'UE.

In questo scenario, l'attenzione del nuovo Patto migrazione e asilo sulla solidarietà tra gli Stati membri dell'UE è illustrata in particolare dalla possibilità che gli attori, che rappresentano i Paesi dell'UE che si trovano ad affrontare un afflusso di stranieri amici fuggiti dal loro pianeta, trasferiscano tra loro gli stranieri (Azione n. 3), una caratteristica ulteriormente agevolata dalla Legge n. 1 di questa missione.



Per avere più informazioni:

- [Politiche UE in materia di immigrazione ed asilo](#), Segreteria Generale del Consiglio
- Una presentazione statistica delle popolazioni di rifugiati, a livello globale e per regioni/paesi, è disponibile qui: [Refugee Data Finder - Indicatori chiave](#) [consultata il 26/03/2026]





Co-funded by
the European Union

Numero progetto: 2024-1-DE04-KA220-YOU-000255691

Stampa

Il contenuto del presente documento è di esclusiva responsabilità dei partner del progetto e non può essere interpretato in alcun modo come un riflesso delle opinioni dell'Unione Europea. Le foto utilizzate sono state scattate dai partner del progetto. La grafica è di Ferdinando Battistini, illustratore delle Red Glove Edizioni. Il testo è stato scritto dai partner del progetto.

Traduzione in italiano a cura di Alexa Dominici, Cooperativa Sociale Zefiro

Febbraio 2026



Cofinanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și punctele de vedere exprimate sunt însă exclusiv ale autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Comisiei Europene. Nici Uniunea Europeană, nici autoritatea care acordă finanțarea nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.

