



ÎNVĂȚARE PRIN JOC

EU PLAYER
MANUAL

Conținut

Rezumat.....	3
Cuvânt înainte.....	5
Partea I – Introducere.....	7
Cui se adresează acest manual.....	7
Ce veți învăța.....	8
Scopul nostru.....	8
Partea a II-a – Jocuri de societate și implicarea tinerilor.....	11
De ce jocurile îi implică pe tineri.....	12
Colaborare, comunicare și negociere.....	12
Atragerea unor grupuri diverse.....	12
De la implicare la reflecție.....	12
Reguli, putere și legitimitate în joc.....	13
Partea a III-a – Cunoașterea Uniunii Europene.....	15
Tratatele UE: regulamentul Uniunii.....	15
Valorile UE și calitatea de membru.....	16
Competențele UE: ce poate și ce nu poate face UE.....	16
Instituțiile UE: principalii actori.....	17
Procedura legislativă a UE.....	17
Limitele competențelor UE.....	18
Partea IV – Abordări practice.....	21
Partea V – Exemple de planuri de lecție și activități.....	26
Planul de lecție 1: Înțelegerea instituțiilor UE prin joc.....	26
Planul de lecție 2: Provocarea competențelor.....	27
Planul de lecție 3: Valorile UE în viața de zi cu zi.....	28
Planul de lecție 4: Cetățenia activă în practică.....	29
Planul de lecție 5: Democrația, puterea și luarea deciziilor.....	30

Partea VI – Provocări și perspective de viitor	33
Privind spre viitor	35
Resurse și referințe.....	36
Anexă – Cunoștințe cheie despre UE și modul în care acestea se reflectă în joc	39
Lecția cheie nr. 1: Uniunea Europeană... de ce?	39
Pacea prin economii interdependente	39
Colaborarea este un „joc cu sumă pozitivă”	40
Lecția cheie nr. 2: Uniunea Europeană... cum?.....	41
Cadrul competențelor UE	41
UE nu „înlocuiește” statele membre: acestea sunt actori-cheie în acest joc!.....	43
Lecția cheie nr. 3: Uniunea Europeană... cum?.....	45
Piața unică a UE	45
Politicile de mediu ale UE	45
Politica UE în domeniul sănătății	47
Politica UE privind migrația și azilul	49
Imprimare	51

Rezumat

EU Player este o inițiativă educațională care utilizează învățarea bazată pe jocuri pentru a ajuta tinerii să înțeleagă Uniunea Europeană și rolul lor în cadrul acesteia. Prin intermediul unui joc de societate cooperativ, proiectul transformă structurile complexe, valorile și procesele decizionale ale UE în experiențe de învățare accesibile și captivante.

Acest manual a fost elaborat pentru lucrătorii de tineret, educatori și facilitatori care lucrează cu tineri cu vârste cuprinse între 13 și 25 de ani, inclusiv cei care se confruntă cu dezavantaje sociale, economice sau educaționale. Acesta oferă atât un cadru conceptual, cât și instrumente practice pentru a sprijini învățarea participativă în contexte formale și non-formale.

Manualul explică valoarea educațională a jocurilor de societate, prezintă fundamentele guvernantei UE și oferă îndrumări concrete privind facilitarea. Un set dedicat de planuri de lecție și activități permite practicienilor să implementeze EU Player direct în propriile medii. Prin combinarea jocului, dialogului și reflecției, EU Player sprijină dezvoltarea cunoștințelor despre UE alături de competențe-cheie precum cooperarea, gândirea critică și participarea democratică.

În cele din urmă, manualul își propune să le ofere tinerilor posibilitatea de a trece de la o conștientizare pasivă a UE la un angajament activ, sprijinindu-le dezvoltarea ca ambasadori ai UE informați și încrezători.



Cuvânt înainte

Tinerii din întreaga Europă percep adesea Uniunea Europeană ca fiind distantă, complexă sau dificil de corelat cu viața lor de zi cu zi. În același timp, ei sunt afectați direct de deciziile UE în domenii care variază de la educație și mobilitate la drepturi sociale și incluziune. Reducerea acestei distanțe dintre instituții și experiența trăită reprezintă o provocare centrală pentru activitatea cu tinerii și educație.

Proiectul EU Player a fost dezvoltat ca răspuns la această provocare. Prin plasarea tinerilor în centrul unei experiențe de învățare comune, EU Player folosește jocul ca instrument educațional serios. Jocurile de societate oferă un spațiu în care sistemele complexe pot fi explorate în siguranță, unde cooperarea și dezacordul pot fi practicate în mod constructiv și unde învățarea se produce prin experiență, mai degrabă decât doar prin instruire.

Acest manual reflectă expertiza colectivă a organizațiilor de tineret, a educatorilor și a practicienilor din întreaga Europă. El reunește cercetarea, cunoștințele bazate pe practică și instrumente concrete pentru a sprijini pe cei care lucrează direct cu tinerii. Deși se bazează pe politica UE și pe teoria educațională, manualul rămâne ferm axat pe practică, adaptabilitate și incluziune.

Sperăm că acest manual vă va ajuta să creați spații de învățare captivante, va consolida încrederea tinerilor în implicarea în Uniunea Europeană și va contribui la culturi democratice mai incluzive și participative în întreaga Europă.



Partea I – Introducere

Bine ați venit la Manualul jucătorului UE. Acest manual servește drept ghid practic pentru lucrătorii de tineret, educatori, formatori și facilitatori care doresc să sprijine tinerii în explorarea Uniunii Europene prin învățare creativă, bazată pe joc.

EU Player își propune să consolideze cunoștințele tinerilor despre Uniunea Europeană, încrederea lor în implicarea în activitățile acesteia și sentimentul de apartenență. Proiectul se adresează în principal tinerilor cu vârste cuprinse între 13 și 20 de ani, inclusiv celor proveniți din medii defavorizate sau marginalizate. Prin utilizarea unui joc de societate cooperativ, EU Player transformă procesul de învățare despre UE într-o experiență accesibilă, captivantă și motivantă.

Prin joc, participanții trec de la statutul de jucători ai UE la cel de ambasadori ai UE. Ambasadorii UE sunt tineri care înțeleg modul în care Uniunea Europeană le influențează viața de zi cu zi și care se simt mai motivați să participe la procesele democratice și civice.

Cui se adresează acest manual

Acest manual este destinat lucrătorilor de tineret, profesorilor, mentorilor și educatorilor care lucrează în medii de educație formală și non-formală. Nu este necesară nicio cunoaștere prealabilă a instituțiilor UE sau a jocurilor educaționale. Manualul combină informații fundamentale cu îndrumări practice și vă oferă sprijin pas cu pas în utilizarea EU Player cu diverse grupuri de tineri.

Este conceput pentru a vă ajuta să:

- înțelege jocul de societate EU Player, mecanismele sale și scopul său educațional;
- facilitați sesiuni incluzive și captivante pentru diverse grupuri de tineri;
- utiliza gamificarea și învățarea bazată pe joc pentru a consolida motivația și participarea, în special în rândul tinerilor aflați în situații de dezavantaj;
- să sprijiniți dezvoltarea competențelor transversale, precum gândirea critică, cooperarea, comunicarea și reflecția;
- face legătura între jocul „ ” și implicarea civică din lumea reală și cetățenia activă.

Ce veți învăța

În toate capitolele sale, acest manual prezintă conceptul din spatele EU Player și viziunea educațională care stă la baza acestuia. Veți învăța cum și de ce funcționează învățarea bazată pe joc, cum jocurile de societate pot transforma subiecte complexe legate de UE în experiențe accesibile și cum jocul poate sprijini atât cunoașterea, cât și dezvoltarea personală.

Manualul explică narațiunea jocului, regulile, mecanica de joc și elementele educaționale încorporate în EU Player. De asemenea, oferă îndrumări practice privind facilitarea, incluziunea și reflecția, permițându-vă să adaptați jocul la diferite contexte și nevoi ale grupului.

În plus, manualul evidențiază oportunitățile de a conecta jocul față în față cu activități de follow-up și digitale, inclusiv turnee online, pentru a susține motivația și implicarea tinerilor dincolo de o singură sesiune.

Scopul nostru

Prin combinarea jocului, creativității, povestirii și învățării sociale, Manualul EU Player vă oferă instrumentele necesare nu numai pentru a preda despre Uniunea Europeană, ci și pentru a o face tangibilă și relevantă pentru tineri. Mai presus de toate, vă sprijină în crearea unor spații de învățare în care tinerii se simt curioși, încrezători și capabili, pregătiți nu numai să înțeleagă UE, ci și să joace un rol activ în modelarea viitorului acesteia.

Învățare, încredere și implicare

În multe contexte de activitate cu tinerii, implicarea nu poate fi considerată ca fiind de la sine înțeleasă. Tinerii pot veni cu așteptări scăzute față de procesele participative, influențați de experiențe în care opiniile lor au fost solicitate, dar nu au fost luate în considerare. Prin urmare, facilitatorii trebuie să acorde o atenție deosebită modului în care sunt structurate și trăite spațiile de învățare.

Construirea încrederii este un proces gradual. Explicațiile clare privind motivul desfășurării unei activități, ce se pot aștepta participanții și modul în care contribuțiile lor vor fi utilizate ajută la stabilirea credibilității. Coerența în facilitarea activităților de tip „”, luarea transparentă a deciziilor și respectarea limitelor participanților contribuie toate la un angajament susținut.

De asemenea, trebuie acordată atenție dinamicii emoționale și sociale. Componenta grupului, relațiile existente și factorii de stres externi influențează modul în care tinerii participă. Flexibilitatea, recunoașterea emoțiilor și adaptarea activităților în funcție de nevoile grupului sunt aspecte cheie ale unei practici de înaltă calitate.



Sfaturi practice

- Începeți fiecare sesiune explicând clar scopul acesteia și modul în care se leagă de interesele tinerilor.
- Evitați să promiteți o influență pe care nu o puteți exercita. Fiți transparentți în privința limitelor.
- Includeți momente informale înainte și după activități pentru a sprijini construirea relațiilor.

Luarea în considerare a participării, a vocii și a puterii

Participarea este adesea prezentată ca un lucru pozitiv, fără probleme, însă, în practică, ea este inegală și modelată de relațiile de putere. Tinerii pot fi invitați să participe fără a avea o influență reală asupra rezultatelor, ceea ce duce la frustrare sau dezangajare. Prin urmare, facilitatorii trebuie să facă distincția între activitățile care sunt participative ca formă și cele care sunt participative ca substanță.

În sesiunile EU Player, participarea este integrată în procesul de luare a deciziilor. Jucătorii trebuie să negocieze prioritățile, să răspundă la constrângeri și să accepte rezultatele colective. Acest lucru creează oportunități de a discuta despre a cui voce este ascultată, cum sunt justificate deciziile și cum sunt gestionate dezacordurile. Facilitatorii pot sprijini învățarea făcând aceste dinamici explicite în timpul reflecției, fără a atribui vina sau a judeca.

De asemenea, este important să recunoaștem că nu toți tinerii vor dori să participe în același mod. Unii pot fi vocali și asertivi, în timp ce alții contribuie prin observare sau prin roluri de sprijin. Aprecierea diferitelor forme de participare ajută la prevenirea situației în care vocile dominante să modeleze experiența și consolidează practicile incluzive.

Gestionarea dezangajării și a rezistenței

Dezangajarea nu trebuie înțeleasă pur și simplu ca o lipsă de interes. Ea poate reflecta experiențe negative anterioare de participare, neîncredere în instituții sau presiuni externe care afectează capacitatea unui tânăr de a se implica. În astfel de cazuri, insistarea asupra participării poate fi contraproductivă.

EU Player permite facilitatorilor să ofere alegere și flexibilitate. Tinerii pot observa înainte de a se alătura, pot prelua roluri limitate sau se pot retrage temporar. De-a lungul timpului, acest lucru duce adesea la o implicare crescută pe măsură ce se dezvoltă încrederea. Recunoașterea rezistenței ca răspuns valid, mai degrabă decât ca o problemă care trebuie rezolvată, poate deschide spațiu pentru dialog și învățare.

Învățarea informală în cadrul activităților structurate

Deși EU Player utilizează un format de joc structurat, învățarea rămâne informală. Conversațiile apar în mod organic; regulile sunt negociate, iar semnificațiile sunt construite colectiv. Facilitatorii ar trebui să reziste tentației de a dirija excesiv aceste procese.

În schimb, rolul facilitatorului este de a observa momentele de învățare și de a le valorifica prin reflecție. Acest lucru ar putea implica întreruperea jocului pentru scurt timp pentru a pune o întrebare de clarificare sau revenirea la un moment de tensiune în timpul debriefingului. Astfel de intervenții ajută la consolidarea învățării, păstrând în același timp caracterul informal al activității.

Partea a II-a – Jocurile de societate și implicarea tinerilor

Jocurile de societate oferă un punct de plecare solid pentru implicarea tinerilor, bazându-se pe curiozitatea naturală a acestora, dorința de interacțiune și plăcerea de a se juca. Pentru adolescenții care se simt deconectați de educația formală sau de instituțiile politice, jocurile creează un mediu de învățare care pare accesibil și neintimidant.



De ce jocurile îi implică pe tineri

Cercetările privind învățarea bazată pe jocuri arată că jocurile de societate creează condiții extrem de motivante pentru tineri. Obiectivele clare și feedback-ul îi ajută pe participanți să înțeleagă spre ce țințesc și cum acțiunile lor influențează rezultatele. Progresul devine vizibil prin obiective comune și realizări colective, ceea ce este deosebit de încurajator pentru tinerii care ar putea fi obișnuiți să experimenteze eșecul în mediile tradiționale de învățare.

Jocurile susțin, de asemenea, autonomia și capacitatea de acțiune. Jucătorii fac alegeri semnificative, decid strategii și își asumă responsabilitatea pentru acțiunile lor în cadrul jocului. Acest sentiment de control este un factor cheie al motivației. În același timp, natura socială a jocurilor de societate asigură că interacțiunea și tensiunea comună mențin atenția, chiar și în rândul participanților care altfel s-ar putea dezangaja.

Colaborare, comunicare și negociere

Multe jocuri de societate contemporane se bazează pe colaborare, mai degrabă decât pe competiția individuală. Aceste formate favorizează comunicarea, negocierea și luarea în comun a deciziilor. Jucătorii își expun ideile, ascultă perspective diferite, negociază prioritățile și își adaptează strategiile împreună.

În cadrul EU Player, aceste dinamici sunt esențiale. Participanților li se cere nu numai ce știu despre Uniunea Europeană, ci și cum vor acționa împreună în cadrul acesteia. Colaborarea la masa de joc reflectă procesul democratic de luare a deciziilor din viața de zi cu zi.

Atragerea unor grupuri diverse

Jocurile de societate sunt eficiente cu grupuri diverse de tineri, deoarece se bazează pe multiple forme de implicare. Elementele vizuale, componentele fizice și rândul structurat de joc susțin participarea în funcție de diferite stiluri de învățare, medii lingvistice și niveluri de încredere.

Tinerii care se simt mai puțin confortabili cu materialele bazate pe text pot urmări jocul prin simboluri și acțiuni. Cei care au mai puțină încredere în abilitățile lor academice pot contribui prin gândire strategică, observație sau abilități sociale. Structura jocului sprijină, de asemenea, participanții cărora le este dificil să se concentreze pe o perioadă îndelungată.

De la implicare la reflecție

Învățarea este consolidată atunci când jocul este urmat de reflecție. Discuțiile scurte și ghidate îi ajută pe participanți să înțeleagă experiențele lor și să le conecteze la contexte din viața reală. În sesiunile EU Player,

reflecția se poate concentra pe luarea deciziilor, cooperare și legăturile dintre joc și politica UE sau realitățile locale.

Reguli, putere și legitimitate în joc

Tinerii percep adesea regulile ca fiind impuse și inflexibile, în special în contexte instituționale precum școlile sau serviciile publice. Jocurile de societate oferă o experiență contrastantă. Regulile sunt vizibile, finite și împărtășite de toți jucătorii. Această vizibilitate permite facilitatorilor să exploreze modul în care funcționează regulile, motivul pentru care sunt acceptate și ce se întâmplă atunci când sunt contestate.

În sesiunile EU Player, facilitatorii observă frecvent că dezbaterile despre reguli apar în mod natural. Jucătorii pun la îndoială interpretările, negociază excepții sau își exprimă frustrarea atunci când rezultatele par nedrepte. Aceste momente sunt oportunități valoroase de învățare. În loc să rezolve rapid disputele, facilitatorii pot invita participanții să exprime ce anume consideră nedrept și de ce. Acest lucru ajută la conectarea experiențelor din joc la discuții mai ample despre legitimitate, responsabilitate și încredere în instituții.

Dinamica puterii devine, de asemenea, vizibilă prin joc. Unele roluri au mai multă influență, resurse sau capacitate de decizie decât altele. Când participanții experimentează direct acest dezechilibru, concepte abstracte precum reprezentarea sau puterea inegală devin tangibile. Reflecția se poate concentra apoi asupra modului în care se exercită puterea, cum poate fi echilibrată și ce mecanisme există pentru a o contesta.



Sfaturi practice

- Opriți jocul pentru scurt timp atunci când apar dispute și notați-le pentru reflecție, mai degrabă decât pentru rezolvare imediată.
- Încurajați participanții mai tăcuți să descrie cum au perceput deciziile, nu doar cum au fost luate.
- Folosiți întrebări despre echitate și influență în loc să explicați direct conceptele instituționale



Partea a III-a – Cunoașterea Uniunii Europene

Înțelegerea modului în care funcționează Uniunea Europeană este esențială pentru o participare semnificativă. Această secțiune oferă o explicație detaliată, dar accesibilă, a fundamentelor juridice, competențelor, instituțiilor și proceselor decizionale ale UE. Ea este concepută pentru a oferi lucrătorilor de tineret și educatorilor cunoștințe suficiente de aprofundate pentru a răspunde cu încredere la întrebări, rămânând în același timp utilă pentru tinerii care se confruntă cu subiecte legate de UE pentru prima dată.

Pe parcursul acestei secțiuni, logica unui joc este utilizată ca ajutor pedagogic. Ca orice joc, UE are reguli, roluri definite, proceduri de rând și limite privind ceea ce pot face jucătorii. Acest cadru îi ajută pe tineri să înțeleagă conceptele instituționale abstracte printr-o structură familiară.

Tratatele UE: regulamentul Uniunii

Tratatele UE constituie fundamentul constituțional al Uniunii Europene. Acestea definesc valorile și obiectivele Uniunii, instituie instituțiile sale, alocă competențe și stabilesc procedurile de luare a deciziilor. În termeni practici, tratatele determină ce are voie să facă UE, cum o face și unde se află limitele sale.

Numai statele membre au autoritatea de a crea sau modifica tratatele. Modificarea tratatelor necesită un acord unanim între guvernele naționale și ratificarea ulterioară în fiecare stat membru, în conformitate cu normele constituționale naționale. Acest proces reflectă faptul că UE se bazează pe cooperarea voluntară între state suverane.

Un principiu fundamental care stă la baza tratatelor este principiul conferirii. Conform acestui principiu, UE poate acționa numai în domeniile în care i-au fost acordate în mod explicit competențe prin tratate. Dacă un domeniu de politică nu este menționat în tratate, UE nu are temei juridic pentru a legisla în acel domeniu. Acesta este un concept cheie pe care tinerii trebuie să îl înțeleagă, deoarece explică de ce UE are influență în unele domenii, dar este limitată în altele.

Principalele tratate în vigoare în prezent sunt Tratatul privind Uniunea Europeană, Tratatul privind funcționarea Uniunii Europene și Carta drepturilor fundamentale a Uniunii Europene. Împreună, acestea definesc structura instituțională a UE, domeniile de politică și cadrul drepturilor fundamentale.

Valorile UE și calitatea de membru

Tratatele stabilesc, de asemenea, valorile fundamentale ale UE, printre care respectul pentru demnitatea umană, libertatea, democrația, egalitatea, statul de drept și drepturile omului. Aceste valori nu sunt simbolice. Ele constituie baza aderării la UE și ghidează acțiunea UE atât pe plan intern, cât și extern.

Orice stat european poate solicita aderarea la UE, dar aceasta este condiționată de îndeplinirea unor criterii stricte. Acestea includ instituții democratice stabile, respectarea statului de drept și a drepturilor omului, o economie de piață funcțională și capacitatea de a adopta și de a pune în aplicare legislația UE. Acest proces evidențiază natura duală a UE, atât ca comunitate politică, cât și ca comunitate juridică.

Competențele UE: ce poate și ce nu poate face UE

Competențele UE descriu domeniile în care UE are dreptul să acționeze. Tratatele disting trei categorii principale de competențe, care determină echilibrul de putere între UE și statele sale membre.

Competențele exclusive sunt domeniile în care numai UE poate legifera și adopta acte cu caracter obligatoriu din punct de vedere juridic. Statele membre pot acționa numai pentru a pune în aplicare legislația UE. Aceste domenii includ uniunea vamală, normele de concurență pentru piața internă, politica monetară pentru țările din zona euro, politica comercială comună și conservarea resurselor biologice marine.

Competențele partajate permit atât UE, cât și statelor membre să acționeze. Cu toate acestea, odată ce UE își exercită competența, statele membre trebuie să își alinieze legislația națională la legislația UE. Competențele partajate acoperă o gamă largă de domenii de politică, inclusiv piața internă, mediul, transporturile, energia, agricultura, protecția consumatorilor, coeziunea economică și socială, precum și aspecte ale politicii sociale și de sănătate publică.

Domeniile de sprijin sunt sectoare în care UE poate susține, coordona sau completa acțiunile naționale, dar nu poate armoniza legislațiile naționale. Printre acestea se numără educația, formarea profesională, tineretul, cultura, sportul, turismul, protecția civilă și cooperarea administrativă. Programe precum Erasmus+ ilustrează modul în care UE aduce o valoare adăugată fără a înlocui sistemele naționale.

Înțelegerea acestor distincții îi ajută pe tineri să înțeleagă dezbaterile politice despre ce ar trebui sau nu ar trebui să facă UE și de ce responsabilitatea este adesea împărțită între diferite niveluri de guvernare.

Instituțiile UE: principalii actori

Procesul decizional al UE implică mai multe instituții, fiecare având un rol distinct.

Consiliul European reunește șefii de stat sau de guvern ai statelor membre. Acesta stabilește orientarea politică generală și prioritățile Uniunii, dar nu legiferează. Concluziile sale modelează adesea agenda politică și influențează activitatea altor instituții.

Comisia Europeană acționează în interesul general al Uniunii. Ea are dreptul exclusiv de a propune legislația UE, de a gestiona programele UE și de a se asigura că legislația UE este aplicată corect. De asemenea, Comisia reprezintă UE pe plan internațional în domeniile de competența sa.

Parlamentul European reprezintă cetățenii UE și este ales direct o dată la cinci ani. Acesta dezbate, modifică și adoptă legislația UE și bugetul UE împreună cu Consiliul. De asemenea, exercită controlul democratic asupra Comisiei și a altor organisme ale UE.

Consiliul Uniunii Europene reprezintă guvernele statelor membre. Miniștrii naționali se reunesc în diferite formațiuni, în funcție de domeniul de politică discutat. Împreună cu Parlamentul European, Consiliul adoptă legislația UE și bugetul UE.

Curtea de Justiție a Uniunii Europene se asigură că legislația UE este interpretată și aplicată corect. Ea soluționează litigiile dintre instituții și statele membre. Dacă o lege sau o decizie a UE încalcă tratatele, Curtea o poate declara nulă. Acest lucru face parte din sistemul de control jurisdicțional al UE, care contribuie la menținerea statului de drept în cadrul Uniunii.

Procedura legislativă a UE

Majoritatea actelor legislative ale UE sunt adoptate prin proceduri legislative ordinare. Procesul începe cu o propunere a Comisiei Europene, adesea în urma consultărilor cu părțile interesate și experții. Parlamentul European și Consiliul examinează apoi propunerea, propun amendamente și negociază pentru a ajunge la un acord.

Dacă ambele instituții ajung la un acord asupra aceluiași text, legislația este adoptată. Dacă pozițiile lor diferă, au loc lecturi și negocieri suplimentare. În unele cazuri, un proces de conciliere reunește reprezentanții ambelor instituții pentru a ajunge la un acord asupra unui text comun. Această procedură reflectă echilibrul dintre elementele supranaționale și interguvernamentale din guvernarea UE.

Limitele competențelor UE

Două principii cheie limitează acțiunea UE. Principiul subsidiarității impune ca deciziile să fie luate cât mai aproape de cetățeni. În domeniile de competență partajată, UE ar trebui să acționeze numai dacă obiectivele nu pot fi realizate în mod satisfăcător de către statele membre singure. Parlamentele naționale joacă un rol important în monitorizarea respectării acestui principiu.

Principiul proporționalității impune ca acțiunea UE să nu depășească ceea ce este necesar pentru atingerea obiectivelor sale. Curtea de Justiție a Uniunii Europene poate anula măsurile UE care încalcă aceste principii. Împreună, subsidiaritatea și proporționalitatea acționează ca garanții împotriva centralizării excesive și contribuie la menținerea legitimității.

Apropierea UE de tineri

Mulți tineri percep Uniunea Europeană ca fiind distantă, abstractă sau deconectată de viața lor de zi cu zi. Prin urmare, facilitatorii joacă un rol crucial în transformarea structurilor instituționale în experiențe trăite. Acest lucru nu necesită simplificarea UE până la denaturare, ci mai degrabă ancorarea explicațiilor în contexte familiare și semnificative pentru participanți.

O abordare eficientă este aceea de a porni de la problemele care îi preocupă deja pe tineri. Subiecte precum oportunitățile de educație, mobilitatea, drepturile digitale, condițiile de muncă, protecția mediului sau drepturile consumatorilor oferă puncte de plecare concrete. Facilitatorii pot apoi să urmărească modul în care deciziile din aceste domenii sunt luate la diferite niveluri, inclusiv la nivel local, național și european.

Conectarea politicilor UE la experiențele cotidiene implică, de asemenea, evidențierea drepturilor. Cetățenia UE conferă drepturi tangibile legate de circulație, nediscriminare, protecția datelor și participare. Atunci când tinerii recunosc aceste drepturi în propriile lor vieți, UE devine mai puțin abstractă și mai relevantă.

Facilitatorii ar trebui, de asemenea, să recunoască ambivalența și criticile. Tinerii pot exprima scepticism, frustrare sau neîncredere față de UE. Crearea unui spațiu pentru aceste opinii este esențială pentru credibilitate.



Sfaturi practice

- Începeți explicațiile cu un exemplu concret înainte de a introduce instituțiile sau procedurile.
- Invitați participanții să împărtășească experiențe personale legate de drepturile sau politicile UE.
- Privește critica ca pe o oportunitate de învățare, nu ca pe ceva ce trebuie corectat.

Resurse suplimentare de învățare

Pe lângă explicațiile oferite aici, acest manual face referire la o serie de resurse educaționale adaptate tinerilor, dezvoltate prin proiecte Erasmus+ în care au fost implicați Forumul YES și partenerii săi. Aceste materiale, inclusiv infografice, videoclipuri scurte și fișe de învățare concise, pot fi utilizate pentru a completa jocul și a sprijini învățarea diferențiată



Partea a IV-a – Abordări practice

Alegerea formatului și a cadrului potrivit

EU Player poate fi implementat într-o gamă largă de contexte, dar alegerea formatului și a cadrului are un impact semnificativ asupra rezultatelor. Facilitatorii ar trebui să ia în considerare dacă activitatea este o sesiune unică, parte a unei serii scurte de ateliere sau integrată într-un program mai lung. Fiecare format servește scopuri diferite.

Intervențiile scurte sunt adesea folosite ca puncte de intrare. Acestea funcționează bine pentru a stârni curiozitatea, a introduce teme legate de UE sau a implica tineri care s-ar putea să nu fie încă pregătiți pentru o participare susținută. În aceste contexte, claritatea scopului și o facilitare puternică sunt esențiale. Activitățile ar trebui să fie bine structurate, cu începuturi și sfârșituri clare, iar reflecția ar trebui să se concentreze pe un număr mic de idei cheie.

Programele mai lungi permit o învățare mai aprofundată. Sesiunile repetate fac posibilă construirea încrederii, rotația rolurilor, revizuirea conceptelor și dezvoltarea unei înțelegeri mai nuanțate. Facilitatorii pot crește treptat complexitatea, pot introduce discuții mai provocatoare și pot sprijini tinerii în conectarea învățării cu acțiunea dincolo de activitatea în sine.

Contextul fizic are, de asemenea, importanță. Școlile, centrele de tineret, spațiile comunitare și mediile de outreach modelează fiecare modul în care tinerii se implică. În contextele formale, facilitatorii ar putea avea nevoie să contracareze așteptările legate de evaluare sau autoritate. În contextele informale, menținerea concentrării și a structurii ar putea necesita o atenție suplimentară. Flexibilitatea și sensibilitatea la context sunt, prin urmare, esențiale pentru o implementare eficientă.

Utilizarea jocurilor de societate cu tinerii aflați în contexte fragile

Jocurile de societate sunt utilizate din ce în ce mai mult în activitatea de tineret cu tineri care se confruntă cu vulnerabilitate socială, emoțională sau economică. În centrele de tineret, ONG-uri și medii de educație informală, practicienii raportează că jocul structurat oferă o combinație rară de previzibilitate, plăcere și implicare interpersonală. Aceste caracteristici fac jocurile de societate deosebit de potrivite în contexte în care tinerii se pot confrunta cu nesiguranță, încredere scăzută sau teama de a fi judecați.

Tinerii aflați în contexte fragile se confruntă adesea cu provocări care se suprapun. Acestea pot include accesul limitat la activități de agrement,

parcursuri educaționale întrerupte, experiențe de îngrijire, migrație, medii de proveniență, izolare rurală sau situații legate de faptul că nu urmează studii, nu au un loc de muncă sau nu participă la formare profesională. Mulți se confruntă cu bariere comune în calea participării, precum retragerea socială, stima de sine scăzută sau experiențe negative anterioare în contexte de grup.

Jocurile de societate oferă un punct de plecare neutru și structurat. Când începe un joc, toți participanții au aceleași reguli, informații și șanse de succes. Acest lucru creează un efect de egalizare care reduce influența ierarhiilor sociale și a performanțelor școlare. Tinerii care se simt adesea marginalizați pot participa în condiții de egalitate, rezultatele fiind determinate mai degrabă de cooperare și implicare decât de mediul de proveniență sau statutul social.

Comunicarea apare adesea în mod natural prin joc. Tinerii care ezită să vorbească în discuțiile de grup pot găsi mai ușor să comunice atunci când interacțiunea este integrată într-o sarcină comună. Punerea de întrebări, negocierea deciziilor și reacția la mișcările celorlalți devin părți funcționale ale jocului, mai degrabă decât performanțe sociale. Practicienii observă frecvent o participare crescută din partea tinerilor care inițial par retrași sau anxioși.

Natura structurată a jocurilor de societate susține, de asemenea, reglarea emoțională. Regulile clare, rândul la rând și ritmurile previzibile pot crea un sentiment de stabilitate. Pentru unii tineri, jocul funcționează ca un spațiu delimitat în care pot experimenta luarea deciziilor și pot trăi niveluri gestionabile de frustrare fără consecințe în viața reală. În timp, acest lucru poate contribui la creșterea încrederii și la reducerea anxietății.

Crearea unei participări cu prag redus

Un punct forte al jocurilor de societate în contexte fragile este capacitatea lor de a reduce pragul de participare. Activitățile care se bazează în mare măsură pe exprimarea verbală sau pe raționamentul abstract pot fi intimidante. În schimb, jocurile de societate oferă sarcini concrete care îndepărtează atenția de la performanța individuală și o îndreaptă spre acțiunea comună.

Facilitatorii acordă adesea prioritate jocurilor cu reguli simple, elemente vizuale puternice și curbe de învățare scurte. Demonstrarea regulilor în mod vizual, mai degrabă decât explicarea lor verbală, îi ajută pe tinerii cu un nivel mai scăzut de alfabetizare sau cu dificultăți de concentrare. Jocurile cooperative sunt utilizate frecvent în sesiunile inițiale, deoarece reduc teama de eșec și susțin consolidarea încrederii în cadrul grupului.

Jocurile competitive pot oferi, de asemenea, oportunități valoroase de învățare, dar sunt introduse, de obicei, abia după ce grupul a dezvoltat un sentiment de siguranță și coeziune. Atunci când sunt utilizate cu grijă, jocurile competitive îi ajută pe tineri să-și exerseze reziliența, să gestioneze dezamăgirile și să reacționeze constructiv la eșecuri. Facilitatorii pot adapta regulile sau pot pune accentul pe plăcerea jocului mai degrabă decât pe rezultate, pentru a preveni intensificarea frustrării.

Rolul facilitatorului

Facilitatea joacă un rol central în asigurarea faptului că jocurile de societate susțin incluziunea și învățarea. Lucrătorii de tineret acționează ca ghizi care observă dinamica grupului și intervin atunci când este necesar pentru a menține o atmosferă respectuoasă și de sprijin. Acest lucru poate implica clarificarea regulilor, încurajarea participanților mai tăcuți sau moderarea blândă a comportamentelor dominante.

Sensibilitatea emoțională este deosebit de importantă. Când apar tensiuni, facilitatorii pot ajuta la reinterpretarea frustrării ca parte a procesului de învățare, mai degrabă decât ca un eșec personal. Prin modelarea comunicării calme, a ascultării active și a echității, facilitatorii influențează modul în care tinerii interacționează între ei în timpul jocului și dincolo de acesta.

Consecvența este, de asemenea, importantă. Sesiunile care au loc în spații familiare, cu rutine previzibile și o atmosferă primitoare, îi ajută pe tineri să se simtă în siguranță. Practici simple, precum acordarea de pauze, oferirea de gustări sau menținerea unui ritm relaxat, contribuie la siguranța emoțională și la implicarea susținută.

Sfaturi și strategii de implementare

Implementarea eficientă a jocurilor de societate în activitatea cu tinerii depinde de o pregătire atentă și de flexibilitate. Crearea unui mediu previzibil îi ajută pe participanți să se simtă suficient de în siguranță pentru a se implica. Așteptările clare și împărtășite, care pun accentul pe respect, incluziune și distracție, susțin o dinamică pozitivă a grupului.

Alegerea jocurilor potrivite este esențială. Lucrătorii de tineret încep adesea cu jocuri ușor de învățat și care pot fi explicate prin demonstrații. Învățarea prin practică le permite participanților să se familiarizeze cu jocul fără a se simți copleșiți. În timp, o colecție variată de jocuri ajută la menținerea interesului și a provocării.

Flexibilitatea este crucială. Tinerii sosesc cu niveluri diferite de energie, concentrare și pregătire emoțională. Facilitatorii pot adapta sesiunile alegând jocuri mai scurte sau mai calme, permițând participanților să observe înainte de a se alătura sau ajustând dimensiunea grupurilor. Astfel de adaptări respectă nevoile individuale și previn dezangajarea.

Scurtele momente de reflecție de la sfârșitul sesiunilor ajută la consolidarea învățării. Întrebări simple despre ce a funcționat bine, ce a fost provocator sau ce s-ar putea încerca diferit încurajează conștientizarea de sine și reflecția de grup. Aceste discuții ajută la legarea jocului de o dezvoltare personală și socială mai amplă.

Jocurile de societate ca instrument de incluziune socială

Jocurile de societate susțin incluziunea socială prin crearea de experiențe comune și reducerea distanței sociale dintre participanți. Structura lor accesibilă permite tinerilor din medii diferite să se implice în condiții de egalitate. Prin cooperare și interacțiune, participanții construiesc relații care altfel nu s-ar fi format.

Jocul încurajează empatia și adoptarea perspectivei celuilalt. Tinerii învață să recunoască nevoile celorlalți, să negocieze în mod echitabil și să răspundă la emoții în mod constructiv. Aceste abilități sunt deosebit de valoroase în grupuri mixte, în care participanții pot diferi în ceea ce privește limba, cultura sau experiența de viață.

Jocurile de societate oferă, de asemenea, multiple modalități de a contribui. Unii tineri excelează la strategie, alții la comunicare, observare sau menținerea coeziunii grupului. Recunoașterea și valorizarea acestor puncte forte diferite susține încrederea și sentimentul de apartenență, în special pentru participanții care s-ar putea să nu aibă succes în alte contexte.

Atunci când jocurile de societate sunt utilizate în mod regulat, ele pot deveni un punct stabil de legătură în cadrul programelor de lucru cu tinerii. Multe organizații raportează că tinerii care inițial participă la un joc de societate () doar pentru a juca () se implică treptat în activități mai ample, în voluntariat sau în oportunități de dezvoltare a abilităților de conducere (leadership). În acest fel, jocurile de societate funcționează ca un punct de intrare către o participare și o incluziune mai largi.

Adaptarea la contexte diverse

Partenerii care implementează EU Player își desfășoară activitatea în medii diverse, inclusiv în zone urbane și rurale, în cadrul programelor școlare, al

activităților de tineret deschise și al inițiativelor de sensibilizare. Fiecare context aduce cu sine oportunități și constrângeri specifice.

În mediul școlar, timpul este adesea limitat, iar obiectivele de învățare pot fi predefinite. Facilitatorii ar putea avea nevoie să alinieze activitățile cu obiectivele curriculare, păstrând în același timp caracterul participativ al EU Player. O comunicare clară cu profesorii și personalul școlar ajută la gestionarea așteptărilor și susține integrarea.

În contextele de activități non-formale pentru tineret, participarea este de obicei voluntară. Construirea motivației și a încrederii poate avea prioritate față de transmiterea conținutului. Facilitatorii pot alocă mai mult timp pentru construirea relațiilor și pot adapta ritmul în funcție de dinamica grupului.

În contexte fragile, flexibilitatea este deosebit de importantă. Prezența poate fi neregulată, compoziția grupului se poate schimba, iar presiunile externe pot afecta implicarea. Facilitatorii ar trebui să fie pregătiți să ajusteze planurile sesiunilor, să repete explicațiile și să acorde prioritate siguranței emoționale în detrimentul finalizării activităților.

Aceste variații subliniază faptul că EU Player nu este un program fix, ci un cadru flexibil. O implementare de înaltă calitate depinde de capacitatea facilitatorilor de a citi contextul, de a se baza pe experiența partenerilor și de a adapta activitățile în consecință.

Partea a V-a – Exemple de planuri de lecție și activități

Această secțiune oferă planuri de lecție și formate de activități gata de utilizare, care susțin abordarea EU Player. Planurile sunt concepute pentru lucrătorii de tineret și educatorii care activează în contexte formale și non-formale. Fiecare dintre ele poate fi adaptat la grupuri de dimensiuni diferite, la intervale de timp diferite și la niveluri diferite de cunoștințe prealabile.

Planul de lecție 1: Înțelegerea instituțiilor UE prin joc

Obiectiv

Participanții dobândesc o înțelegere de bază a rolurilor Comisiei Europene, Parlamentului European și Consiliului Uniunii Europene.

Grupul țintă

Tineri cu vârste cuprinse între 13 și 20 de ani, grupuri cu abilități mixte.

Durată

60 de minute.

Materiale

- Joc de societate „EU Player”,
- cărți de rol,
- flipchart sau tablă albă.

Pași

1. Încălzire (10 minute): Discuție scurtă în grup despre ceea ce știu deja participanții despre UE. Ideile cheie sunt notate vizual.
2. Desfășurarea jocului (30 de minute): Participanților li se atribuie roluri instituționale simplificate și joacă o rundă ghidată de „EU Player”, concentrându-se pe procesul decizional.
3. Debriefing (20 de minute): Reflecție de grup asupra modului în care au fost luate deciziile și asupra rolurilor care au avut influență.

Adaptări

Folosiți materiale vizuale și un limbaj simplificat pentru participanții cu un nivel de alfabetizare mai scăzut.

Planul lecției 2: Provocarea competențelor

Obiectiv

Participanții înțeleg diferența dintre competențele exclusive, partajate și de sprijin ale UE.

Grupul țintă

Tineri cu vârste cuprinse între 14 și 20 de ani.

Durață

45 de minute.

Materiale

Cărți cu domenii de politică, flipchart, markere.

Etape

1. Introducere (5 minute): Scurtă explicație privind competențele UE.
2. Sarcină de grup (25 de minute): Grupuri mici clasifică domeniile de politică în funcție de cele trei tipuri de competențe.
3. Reflecție (15 minute): Grupurile își justifică alegerile și discută despre subsidiaritate.

Adaptări

Oferiți exemple concrete pentru a facilita înțelegerea.

Planul lecției 3: Valorile UE în viața de zi cu zi

Obiectiv

Participanții explorează valorile fundamentale ale UE și le corelează cu situații cotidiene.

Grupul țintă

Tineri cu vârste cuprinse între 13 și 18 ani.

Durăță

50 de minute.

Materiale

Cărți cu scenarii, cărți cu valorile UE, jocul de societate „EU Player”.

Pași

1. Încălzire (10 minute): Discuție despre ce înseamnă valorile pentru participanți.
2. Activitate (25 de minute): Grupurile primesc scenarii și identifică valorile UE implicate.
3. Debriefing (15 minute): Reflecție asupra modului în care valorile sunt protejate sau contestate.

Adaptări

Folosiți exemple din viața reală relevante pentru contextul participanților.

Planul lecției 4: Cetățenia activă în practică

Obiectiv

Participanții explorează ce înseamnă cetățenia activă în practică și identifică modalități prin care se pot implica la nivel local, național și european.

Grupul țintă

Tineri cu vârste cuprinse între 14 și 20 de ani.

Durăță

60 de minute.

Materiale

Flipchart sau tablă albă, markere, carduri de acțiune civică (pregătite de facilitator).

Pași

1. Introducere (10 minute): Discuție de grup despre ceea ce asociază participanții cu cetățenia și participarea. Răspunsurile sunt reprezentate vizual.
2. Activitate (30 de minute): Grupurile mici primesc carduri de acțiune care descriu diferite forme de implicare civică, cum ar fi votul, voluntariatul, consiliile de tineret, petițiile, protestele sau campaniile online. Grupurile discută cine poate participa, la ce nivel și ce impact poate avea fiecare acțiune.
3. Discuție în plen (20 de minute): Grupurile împărtășesc reflecțiile și identifică formele de implicare care li se par cele mai accesibile sau semnificative.

Adaptări

Folosiți exemple extrase din contextul local al participanților și din experiențele lor cotidiene.

Planul lecției 5: Democrație, putere și luarea deciziilor

Obiectiv

Participanții dezvoltă o înțelegere critică a modului în care se iau deciziile democratice și a modului în care este distribuită puterea.

Grupul țintă

Tineri cu vârste cuprinse între 15 și 20 de ani.

Durăță

60-75 de minute.

Materiale

Descrieri ale scenariilor, cartonașe cu roluri, flipchart.

Pași

1. Încălzire (10 minute): Brainstorming privind semnificația democrației și situațiile în care tinerii o întâlnesc în viața de zi cu zi.
2. Lucru pe scenarii (30 de minute): Grupurilor li se prezintă scenarii fictive, dar realiste, de luare a deciziilor, cum ar fi alocarea unui buget pentru tineret sau stabilirea priorităților comunității. Fiecare participant preia un rol cu interese diferite.
3. Reflecție (20-35 de minute): Discuție despre ale cui voci au fost cele mai puternice, cum s-a ajuns la compromisuri și cum se leagă acest lucru de instituțiile democratice, inclusiv de UE.

Adaptări

Asigurați-vă că moderația este clară pentru a preveni dominarea de către participanții încrezători și pentru a încuraja o participare echilibrată.

Formate suplimentare de activități

Microsesiuni

De scurtă durată, de 20-30 de minute, de tip joc de rol, axate pe un singur concept, cum ar fi cooperarea sau luarea deciziilor.

Exerciții de rotație a rolurilor

Participanții își schimbă rolurile pentru a experimenta perspective și responsabilități diferite.

Creează-ți propriul scenariu

Grupurile creează noi scenarii pentru EU Player pe baza problemelor locale sau legate de tineret.

Jurnale de reflecție

Participanții își notează gândurile și rezultatele învățării după joc.



Partea a VI-a – Provocări și perspective de viitor

Învățarea bazată pe jocuri și educația participativă oferă un potențial semnificativ, dar se confruntă și cu provocări structurale și contextuale. Această secțiune dezvoltă aceste provocări în termeni practici și prezintă căi realiste pentru consolidarea impactului, sustenabilității și relevanței în timp.

Oboseala democratică și participarea inegală

În întreaga Europă, mulți tineri își exprimă frustrarea față de politica formală și instituțiile democratice. Acest fenomen este adesea descris ca oboseală democratică. El nu reflectă indiferență, ci experiențe repetate de influență limitată, schimbări lente sau distanța percepută între factorii de decizie și preocupările cotidiene. Inițiativele educaționale care promovează participarea trebuie, prin urmare, să funcționeze într-un context de scepticism și încredere inegală.

Participarea este, de asemenea, determinată de factori sociali. Tinerii cu un nivel mai ridicat de educație, capital social sau sprijin instituțional au mai multe șanse să aibă acces la oportunități de participare. Cei care se confruntă cu dificultăți economice, discriminare sau condiții de viață instabile se lovesc adesea de bariere suplimentare. Abordările bazate pe jocuri, precum EU Player, pot reduce pragurile de acces, dar nu pot elimina singure inegalitățile structurale.

Prin urmare, facilitatorii ar trebui să evite să prezinte participarea ca o simplă alegere sau responsabilitate personală. În schimb, activitățile pot deschide discuții despre motivele pentru care participarea pare accesibilă pentru unii și nu pentru alții și despre condițiile care fac posibilă implicarea. Această abordare consolidează înțelegerea critică fără a da vina pe indivizi.

Limitele participării bazate pe proiecte

Multe inițiative de participare a tinerilor sunt derulate sub forma unor proiecte pe termen scurt. Deși aceste proiecte pot fi inovatoare și captivante, ele riscă să genereze experiențe temporare care nu se mențin odată ce finanțarea încetează. Tinerii pot întâlni oportunități de participare care le trezesc așteptări fără a le oferi căi clare de continuare.

EU Player abordează acest risc prin poziționarea învățării în cadrul unor ecosisteme mai largi. Cu toate acestea, facilitatorii și organizațiile trebuie să ia în considerare modul în care activitățile se leagă de oportunități pe termen lung, cum ar fi consiliile de tineret, voluntariatul, programele de mobilitate sau

inițiativele civice. Explicarea acestor legături ajută la prevenirea percepției că participarea este simbolică sau de unică folosință.

Consolidarea durabilității

Sustenabilitatea depinde de ancorarea instituțională. Atunci când EU Player este integrat în programe în curs, strategii organizaționale sau parteneriate cu școli și autorități locale, impactul său are mai multe șanse să dăinuie. Formarea facilitatorilor, documentarea practicilor și împărtășirea cunoștințelor între organizații contribuie la acest proces.

Consolidarea capacităților este deosebit de importantă. Facilitarea de înaltă calitate necesită timp, reflecție și sprijin. Crearea de spații în care facilitatorii să poată face schimb de experiențe, să reflecteze asupra provocărilor și să adapteze metodele consolidează implementarea și reduce dependența de expertiza individuală.

Dezvoltarea digitală cu prudență

Instrumentele digitale oferă oportunități de extindere a acoperirii și de menținere a implicării între sesiuni. Turneele online, platformele comune sau provocările de follow-up pot sprijini schimbul transnațional și continuitatea. În același timp, extinderea digitală trebuie abordată cu prudență.

Interacțiunea față în față rămâne esențială pentru consolidarea încrederii și învățarea socială. Elementele digitale ar trebui să completeze, nu să înlocuiască, jocul analogic. Facilitatorii ar trebui să rămână atenți la problemele legate de acces, oboseala digitală și protecția datelor atunci când integrează componente online.

Co-crearea tinerilor ca principiu

Implicarea tinerilor în modelarea activităților este atât o practică democratică, cât și o măsură a calității. Co-crearea poate include adaptarea regulilor, dezvoltarea de noi scenarii sau modelarea abordărilor de facilitare. Aceste procese sporesc relevanța și sentimentul de apartenență, dar necesită, de asemenea, timp și flexibilitate.

O comunicare clară cu privire la ceea ce poate și nu poate fi influențat ajută la gestionarea așteptărilor. Atunci când co-crearea este semnificativă, aceasta consolidează mesajul central al EU Player: că participarea implică negociere, compromis și responsabilitate împărtășită.

Privind spre viitor

Dezvoltarea viitoare a EU Player ar trebui să rămână receptivă la schimbările sociale. Schimbările din dezbaterile politice, mediile digitale și realitățile trăite de tineri vor continua să modeleze modul în care este înțeleasă și practică cetățenia. Menținerea relevanței va necesita o reflecție continuă, deschidere față de critică și colaborare între sectoare.

Prin integrarea EU Player în căi de participare mai largi și prin sprijinirea facilitatorilor ca practicieni reflexivi, abordarea poate contribui la o învățare democratică mai incluzivă și mai bine fundamentată în întreaga Europă.

Resurse și referințe

Referințe academice și de politică

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

Fatta, D. D., Baldassarre, G., Mirolli, M. și Cesta, A. (2018). Jocuri educaționale și învățare bazată pe joc: Stadiul actual al cunoașterii. *Educational Technology Research*.

Hassinger-Das, B., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M. și Dickinson, D. K. (2017). Înțelegerea rolului jocului în educație. *American Journal of Play*, 9(2), 155–173.

Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M. și Eyer, D. (2003). *Einstein nu a folosit niciodată fișe de învățare*. Rodale Press.

Mohamad, S., Sazali, N. și Salleh, M. (2018). Învățarea bazată pe joc în educație: o analiză. *Journal of Educational Technology*.

Noda, S., Shiotsuki, K. și Nakao, M. (2019). Eficacitatea învățării bazate pe jocuri de societate: o meta-analiză. *Educational Psychology Review*.

Qian, M. și Clark, K. R. (2016). Învățarea bazată pe jocuri și competențele secolului XXI. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58.

Team, J. S. E. (2017). Învățarea bazată pe jocuri și jocurile de societate ca instrumente educaționale. *Journal of Sustainability Education*.

Surse UE și instituționale

Uniunea Europeană (2012). *Tratatul privind Uniunea Europeană*.

Uniunea Europeană (2012). *Tratatul privind funcționarea Uniunii Europene*.

Uniunea Europeană (2012). *Carta drepturilor fundamentale a Uniunii Europene*.

Eurostat (2023). *Statistici privind ocuparea forței de muncă și șomajul. Uniunea Europeană*.

CEDEFOP. *Educația și formarea profesională și tranzițiile tinerilor în Europa*.

Surse bazate pe proiecte și practici

READY – Creșterea gradului de conștientizare cu privire la UE prin documente accesibile pentru tineri. Resurse ale proiectului Erasmus+.

CitiGen'Z – Promovarea sentimentului de apartenență la UE în rândul tinerilor din generația Z. Materiale de învățare ale proiectului Erasmus+.

Make Europe Great Again. Proiect Erasmus+ condus de Pistes Solidaires.



Anexă – Cunoștințe cheie despre UE și modul în care acestea se reflectă în joc

Aceste câteva pagini au rolul de a vă ajuta să faceți legătura între mecanica jocului de societate „Europe United” și modul în care funcționează Uniunea Europeană în viața reală.

Acestea oferă lecții cheie pentru a vă ghida, dar pentru mai multe detalii, se recomandă citirea mai întâi a Părții III „Cunoașterea Uniunii Europene”.

Lecția cheie nr. 1: Uniunea Europeană... de ce?

Mai puternici împreună

Pacea prin economii interdependente

> Prima „rațiune de a fi” a Uniunii Europene este de a asigura pacea pe un continent care abia a cunoscut-o în istoria sa până la nașterea proiectului european.

Cum se reflectă acest lucru în joc?

Costul resurselor disponibile jucătorilor în joc reflectă acest mecanism: acestea sunt mai ieftine dacă sunt schimbate între jucători, reprezentând țările UE fără taxe vamale la frontierele lor comune (Acțiunea nr. 6 din fiecare scenariu, *Schimb de resurse cu jucătorul activ*, permite jucătorilor să schimbe resurse la un raport de 1:1), în timp ce sunt mai scumpe dacă sunt achiziționate „în afara Uniunii Europene”, deoarece taxele vamale rămân (în joc, *Achiziționarea unei resurse în afara Comunității Europene* impune jucătorilor să cheltuiască 1 resursă de timp, care este foarte valoroasă).

Acest concept este prezent în mod implicit, dar nu este exprimat mai explicit.



Pentru mai multe informații: [Declarația Schuman \(mai 1950\)](#), „actul fondator” al UE

Colaborarea este un „joc cu sumă pozitivă”

> Concurența pură nu este o politică durabilă: multe probleme contemporane afectează țările europene în ansamblu și nu se opresc la granițe, astfel încât acțiunea individuală este inefficientă ... și toată lumea pierde dacă nu cooperează.

> Colaborarea se dovedește a fi o strategie mai eficientă, atât individual, cât și colectiv, pentru astfel de probleme.

> Totuși, compromisul nu este ușor: politica este un efort de a stăpâni problemele care afectează bunăstarea și supraviețuirea comunității. Instituțiile, precum cadrele de reglementare, sunt instrumente pentru rezolvarea problemelor. Dar conflictul face întotdeauna parte din viața socială și politică. Deși conflictul nu poate fi eradicat, este posibil să se controleze potențialul său perturbator, chiar și între țări

Cum se reflectă acest lucru în joc?

Obiectivele jocului reflectă această tensiune între:

- **Nevoia de colaborare:** jucătorii câștigă sau pierd împreună, ca o uniune de țări care încearcă să rezolve problemele cu care se confruntă în comun (în fiecare scenariu, jucătorii trebuie să atingă 40 de puncte în mod colectiv pentru a câștiga jocul);

- **Interese naționale:** Fiecare jucător, reprezentând o țară din UE și contextul specific al acesteia (cărțile „*Statele membre*”), are, de asemenea, propriile obiective (cărțile „*Obiectiv personal*”) care pot împiedica atingerea obiectivului colectiv (la finalul unei partide, dacă jucătorii au câștigat colectiv, *punctele de glorie* sunt numărate în funcție de cărțile „*Obiectiv personal*” pentru a desemna un câștigător dintre toți jucătorii).



Pentru mai multe informații: [Realizări cheie și beneficii tangibile ale Uniunii Europene](#), Uniunea Europeană, Direcția Generală Comunicare [consultat la 26/03/2026]

Lecția cheie nr. 2: Uniunea Europeană... cum?

Puterea UE și limitele acesteia

Cadrul competențelor UE

Competențele Uniunii Europene sunt strict definite, la fel ca și ceea ce pot face statele membre pe cont propriu. Sunt implicate mai multe „niveluri”:

> **Tratatele UE:** Statele membre trebuie să fie de acord în unanimitate să delege orice competență către UE, sub forma tratatelor, „contractul fundamental” dintre țările UE și instituțiile UE. Aceste tratate stabilesc valorile și obiectivele UE, definesc competențele UE, precum și modul în care instituțiile colaborează, inclusiv statele membre.

> **Competențele UE:** UE nu este atotputernică și poate face mai mult sau mai puțin, în funcție de domeniu.

Competențe exclusive: În câteva domenii selectate, numai UE poate acționa, iar statele membre pot doar să pună în aplicare legislația UE. Cu alte cuvinte, acesta este domeniul exclusiv al instituțiilor UE. Acesta acoperă, de exemplu, piața unică a UE.

Competențe partajate: În acest caz, atât UE, cât și statele membre au dreptul să acționeze. Cu toate acestea, UE poate juca un atu aici: statele membre sunt libere să legifereze în aceste domenii atâta timp cât UE nu își exercită propria competență sau dacă decide să nu o exercite. În caz contrar, statele membre trebuie să urmeze UE atunci când aceasta preia inițiativa. Lista domeniilor de politică din această categorie este cea mai lungă, incluzând, de exemplu, mediul, protecția consumatorilor și transporturile.

Competențe de sprijin: Denumite uneori și „competențe de coordonare sau de completare”, în aceste domenii UE are mult mai puțină putere. Ea poate sprijini, coordona sau completa politicile statelor sale membre, dar nu poate legifera în locul acestora. Cu alte cuvinte, nu poate armoniza legile naționale sau le poate înlocui cu legislația UE. Aceste domenii acoperă, de exemplu, industria, cultura, educația și turismul.

Cum se reflectă acest lucru în joc?

În joc, jucătorii au mai mult sau mai puțin spațiu de manevră:

- Regulile de bază ale jocului ilustrează „competențele exclusive” ale UE: în „domeniile sale rezervate”, UE a stabilit deja reguli pe care jucătorii trebuie să le respecte (cum ar fi piața unică a UE fără taxe vamale între țările UE, ceea ce explică costul mai mic al resurselor schimbate între jucători prin decizia „*Schimb de resurse cu jucătorul activ*”).

- Cărțile de **lege** și cele de pe tablă pentru fiecare scenariu ilustrează, în schimb, „competențele partajate”: jucătorii care reprezintă țările UE pot face „ce vor” pe parcursul jocului, atâta timp cât respectă regulile de bază, până când adoptă o nouă **lege** care determină UE să legifereze și să creeze o nouă regulă aplicabilă tuturor jucătorilor de atunci înainte.



Pentru mai multe informații:

- [Acordurile fondatoare](#), Uniunea Europeană, Direcția Generală Comunicare [consultat la 26/03/2026]
- [Competențele UE](#), Proiectul Erasmus+ CitiGen'Z [consultat la 26/03/2026]

UE nu „înlocuiește” statele membre: acestea sunt actori-cheie în joc!

UE nu este „tirania atotputernică care zdrobește statele suverane” pe care mulți politicieni o învinuiesc cu ușurință pentru toate necazurile lor: statele membre însele au o influență mare și sunt „actori-cheie” în modul în care funcționează UE.

> **Tratatele UE:** Regulile de bază ale UE sunt convenite în unanimitate de țările UE, care semnează tratatele UE odată ce au ajuns la un compromis satisfăcător pentru toate. UE nu poate prelua nicio putere de una singură: totul provine din voința liberă a statelor membre.

> **Rolul în instituții:** țările UE sunt reprezentate în foarte multe feluri în cadrul instituțiilor UE, ele nefiind „actori secundari”. Printre aceste instituții, cele mai importante sunt:

Consiliul European: Reunește șefii de stat sau de guvern ai tuturor statelor membre ale UE, care stabilesc direcția generală, prioritățile și orientările strategice ale Uniunii. Astfel, țările UE sunt, literalmente, „căpitaniii navei UE”.

Consiliul UE: Reunește miniștrii naționali care se întâlnesc în diferite formațiuni, în funcție de domeniul de politică vizat de un proiect de act legislativ al UE. Împreună cu Parlamentul European, Consiliul UE negociază și adoptă actele legislative ale UE și bugetul UE. Astfel, statele membre au un cuvânt de spus de la începutul până la sfârșitul procesului decizional al UE.

> **Sistemul de vot, așa-numita „majoritate calificată”:** Consiliul UE adoptă legile UE împreună cu Parlamentul European. Însă acesta nu utilizează un sistem de majoritate simplă sau absolută (de exemplu, mai mult de 50 % dintre țări aprobă proiectul de act legislativ al UE): în majoritatea domeniilor (aproximativ 80 % din actele legislative ale UE), se utilizează o „majoritate calificată”, care conferă țărilor UE o influență puțin mai mare în procesul legislativ decât în cazul unei majorități simple. Consiliul UE aprobă într-adevăr un proiect de act legislativ al UE dacă:

- cel puțin 55 % dintre statele membre votează în favoarea acestuia (15 din 27);
- aceste țări reprezintă cel puțin 65 % din populația totală a UE.

În unele domenii (cum ar fi politica externă), este chiar necesară unanimitatea.

Cum se reflectă acest lucru în joc?

Este destul de simplu: în joc, statele membre ale UE sunt, literalmente, actorii cheie!

Mai mult, pentru ca o nouă *lege* să fie adoptată și să se creeze o nouă regulă aplicabilă tuturor jucătorilor pentru restul jocului, jucătorii care reprezintă țările UE trebuie să colaboreze: de exemplu, la începutul unui joc, una dintre cele două *legi* prezente pe tablă poate primi deja 1 punct, dar jucătorii trebuie să aleagă împreună pe care dintre acestea să o favorizeze.



Pentru mai multe informații:

- [Consiliul European](#), Secretariatul General al Consiliului [consultat la 26/03/2026]
- [Consiliul Uniunii Europene](#), Uniunea Europeană, Direcția Generală Comunicare [consultat la 26/03/2026]

Lecția cheie nr. 3: Uniunea Europeană... cum?

Politicile UE ilustrate

Mai multe domenii care implică Uniunea Europeană ilustrează politicile care pun în aplicare „jocul cu sumă pozitivă” menționat mai sus, precum și tensiunile subiacente dintre necesitatea unui compromis colectiv și interesele naționale.

Piața unică a UE

> Piața unică a UE: Pentru a stimula creșterea economică în UE, s-au eliminat frontierele dintre statele membre, permițând libera circulație a mărfurilor, serviciilor, capitalurilor și persoanelor. Dincolo de pacea pe care o garantează, această piață unică a UE face comerțul între țările UE mai ieftin, ajutându-le să concureze cu alți „actori importanți” într-o economie globalizată.

Cum se reflectă acest lucru în joc?

Costul resurselor disponibile jucătorilor în joc reflectă piața unică a UE: acestea sunt mai ieftine dacă sunt schimbate între jucători, reprezentând țări ale UE fără taxe vamale la frontierele lor comune (Acțiunea nr. 6 din fiecare scenariu, *Schimb de resurse cu jucătorul activ*, permite jucătorilor să schimbe resurse la un raport de 1:1), în timp ce sunt mai scumpe dacă sunt achiziționate „în afara Uniunii Europene”, deoarece taxele vamale rămân (în joc, *Achiziționarea unei resurse în afara Comunității Europene* impune jucătorilor să cheltuiască 1 resursă de timp, care este foarte valoroasă).

Acest concept stă la baza tuturor celor trei scenarii, dar nu este exprimat mai explicit.



Pentru mai multe informații: [Piața unică](#), Uniunea Europeană, Direcția Generală Comunicare [consultat la 26/03/2026]

Misiunea 2030 – Criza climatică!

Politicile de mediu ale UE

> Mediul, o competență comună: Poluarea nu se oprește la granițe, așa că pentru orice țară, a fi ecologică pe cont propriu este inutil dacă vecinii nu sunt. De aceea, mediul este o competență comună a UE: țările UE pot legifera pe cont propriu, dar odată ce UE legiferează, ele trebuie să aplice reguli comune (trebuie să aplice cerințele minime și pot merge mai departe în protejarea mediului, de exemplu cu reglementări mai stricte).

> **Pactul verde european**, aprobat în 2020, este „pachetul” care cuprinde numeroase politici sectoriale, toate urmărind un obiectiv similar: ca UE să devină neutră din punct de vedere climatic până în 2050. Realizarea acestui obiectiv ambițios este încă incertă, având în vedere că UE, aflată sub presiune pe mai multe fronturi, a făcut un pas înapoi în ceea ce privește mai multe inițiative de mediu în ultima perioadă. Cu toate acestea, politicile-cheie au avut deja un impact pozitiv, cum ar fi „**Sistemul UE de comercializare a cotelor de emisii**”.

> **Sistemul UE de comercializare a cotelor de emisii**: această politică este un sistem de tip „cap and trade” (plafon și comercializare) care funcționează ca un joc de cote de poluare pentru marile companii din Europa:

UE stabilește o limită (un plafon) pentru cantitatea de poluare pe care o pot produce companiile.

Companiile primesc sau cumpără permise care le permit să polueze o anumită cantitate: dacă o companie poluează mai puțin decât limita sa, poate vinde permisele în plus altor companii, iar dacă poluează mai mult, trebuie să cumpere permise suplimentare sau să plătească o amendă.

Deoarece numărul total de permise scade în fiecare an, companiile sunt împinse să polueze mai puțin și să treacă la energie mai curată.

Cum se reflectă acest lucru în joc?

Misiunea 2030 – Criza climatică! ilustrează în special politicile de mediu ale UE.

Caracteristicile sale de joc (**acțiuni, legi** etc.) nu corespund strict legilor UE existente: ele ilustrează însă filosofia acestora și necesitatea cooperării între jucători, care reprezintă țările UE, pentru a-și gestiona economiile în mod colectiv, astfel încât poluarea lor să nu atingă un nivel critic. De exemplu:

Toți jucătorii pierd dacă, la un moment dat, nu mai există cuburi violet în rezervă, deoarece asta înseamnă că sunt copleșiți de **deșeuri**.

Cu toate acestea, deșeurile pot fi gestionate printr-o decizie colectivă, printre alte caracteristici: **Legea nr. 1** din această misiune îi ajută pe toți jucătorii să facă acest lucru prin crearea unei noi reguli care oferă un avantaj pentru utilizarea **Acțiunii 7**.



Pentru mai multe informații: [Sistemul UE de comercializare a cotelor de emisii](#), Comisia Europeană, Direcția Generală Acțiuni Climatice [consultat la 26.03.2026]

Misiunea 2040 – Ultimul zombie la Paris

Politica de sănătate a UE

Sănătatea este, de asemenea, o competență a UE, dar este împărțită în două categorii:

> Sănătatea, o competență partajată atunci când poate avea impact asupra mai multor țări din UE: Uniunea Europeană poate legisla în domeniul sănătății, atunci când este vorba de „probleme comune de siguranță în materie de sănătate publică”.

Concret, aceasta înseamnă că UE are dreptul să reglementeze ce medicamente sunt permise sau nu pe piața unică, de exemplu: întrucât consumatorii pot traversa frontierele pentru a cumpăra medicamente în orice țară vecină din UE sau chiar să le achiziționeze online, sunt necesare reglementări comune, iar Agenția Europeană pentru Medicamente a fost creată pentru a gestiona o „procedură centralizată de autorizare”.

> Sănătatea, o competență de sprijin în alte situații: Cu toate acestea, în toate celelalte aspecte care nu se referă la astfel de „probleme comune de siguranță”, UE nu poate crea legi obligatorii, iar statele membre își păstrează suveranitatea.

Concret, aceasta înseamnă că UE nu poate armoniza sistemele de sănătate: statele membre rămân suverane și pot implementa măsuri diferite (sisteme de sănătate publice sau private sau o combinație a acestora, rate de rambursare etc.). Cel mult, UE le poate ajuta să-și coordoneze sistemele de sănătate, cum ar fi prin intermediul Cardului european de asigurări de sănătate: acesta nu înlocuiește sistemele naționale de sănătate, ci doar le ajută să comunice în cazul în care un cetățean al UE are nevoie de îngrijiri medicale într-o altă țară a UE.

> Criza Covid-19 a demonstrat cât de neputincioase erau țările individuale și cât de necesară era coordonarea. De aceea, UE a introdus o gamă largă de măsuri ca răspuns la pandemie. Acestea au vizat domenii precum sănătatea (prin achiziționarea de vaccinuri) și economia (sub forma unor pachete de stimulare). Toate au fost concepute pentru a atenua impactul COVID-19.

Cum se reflectă acest lucru în joc?

Misiunea 2040 – Ultimul zombie la Paris ilustrează în special politicile UE în domeniul sănătății.

De exemplu, la fel cum UE a ajutat statele membre să-și coordoneze răspunsul la o criză comună de sănătate în timpul pandemiei de Covid, jucătorii pot *solicita întăriri (Acțiunea nr. 8)* și pot acționa colectiv în beneficiul comun.



Pentru mai multe informații: [Răspunsul comun al UE la COVID-19](#), Uniunea Europeană, Direcția Generală Comunicare [consultat la 26/03/2026]



Misiunea 2050 – Lumea nouă

Politica UE în materie de migrație și azil

Migrația a fost unul dintre cele mai delicate subiecte din Uniunea Europeană, atât la nivel național, cât și la nivelul UE, în special de la începutul anilor 2010, când crizele umanitare din întreaga lume au dus la un aflax record de solicitanți de azil și migranți în UE.

> Inițial, „fiecare pentru sine”: existau la acea vreme reguli de gestionare a migrației, dar acestea s-au dovedit a fi extrem de ineficiente și nesustenabile pentru țările UE. În conformitate cu fostul Regulament Dublin, de exemplu, principiul de bază era simplu: prima țară din UE în care intra un migrant era responsabilă pentru întreaga sa cerere de azil. Însă, în cele din urmă, țările mediteraneene și, în special, Italia și Grecia, datorită situației lor geografice, au devenit de facto „sălile de așteptare” ale Europei și erau responsabile din punct de vedere legal de cazarea, procesarea și amprentarea tuturor celor care soseau pe mare, în timp ce alte state membre ale UE refuzau să primească persoane, ceea ce a dus la o situație imposibil de gestionat. Între timp, frustrați de așteptare și de timpul de procesare crescut în țările care nu aveau mijloacele necesare pentru a gestiona situația în mod corespunzător pe cont propriu, mulți migranți au părăsit pur și simplu Italia/Grecia pentru a se îndrepta spre Germania sau Franța, de exemplu.

> Noul Pact privind migrația și azilul (care va intra pe deplin în vigoare până în iunie 2026) înlocuiește această politică de tipul „fiecare pentru sine” cu o solidaritate reală. Prin acest nou sistem, celelalte țări ale UE trebuie să ajute statele de primă linie, iar contribuțiile lor pot lua forma:

- relocarea solicitanților de azil și a beneficiarilor de protecție internațională;
- contribuții financiare, cum ar fi sprijinirea proiectelor în țări terțe;
- măsuri alternative de solidaritate, cum ar fi consolidarea capacităților sau detașarea de personal.

Cum se reflectă acest lucru în joc?

Misiunea 2050 – Lumea nouă ilustrează în special politica UE în materie de migrație și azil.

În acest scenariu, accentul pus de noul Pact privind migrația și azilul pe solidaritatea dintre statele membre ale UE este ilustrat în special prin posibilitatea ca jucătorii, reprezentând țările UE care se confruntă cu un aflax de străini prietenoși care au fugit de pe planeta lor, să *relocheze străinii (Acțiunea nr. 3)* între ei, o caracteristică facilitată și mai mult de *Legea nr. 1* din această misiune.



Pentru mai multe informații:

- [Politica UE în materie de migrație și azil](#), Secretariatul General al Consiliului
- O prezentare statistică a populațiilor de refugiați, la nivel global și pe regiuni/țări, poate fi găsită aici: [Refugee Data Finder - Indicatori-cheie](#) [consultat la 26/03/2026]



Imprimare

Conținutul acestui document este responsabilitatea exclusivă a partenerilor proiectului și nu poate fi interpretat în niciun fel ca reflectând punctul de vedere al Uniunii Europene. Fotografiiile utilizate au fost realizate de partenerii proiectului. Grafica este realizată de Ferdinando Battistini, ilustrator la Red Glove Edizioni. Textul a fost redactat de partenerii proiectului.

Traducere în limba română de către Laura Minea și Alexandra Jurca, Asociația Nevo Parudimos

Februarie 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.

