



GEM IN

Guida all'approccio metodologico

612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN

WP 2.4

CESIE

EMBRACE

**INTERCULTURAL
EDUCATION**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



Contenuti

Capitolo 1: Introduzione all'approccio learning by playing e all'educazione interculturale.	3
Capitolo 2: Linee guida per docenti ed educatori non formali (TG1) su come gestire l'attività.....	4
Capitolo 3: Spiegare come utilizzare il gioco da tavolo GEM IN e come adattarlo a ogni specifico contesto educativo. 9	
Capitolo 4: Approfondimenti sulle tematiche affrontate dal gioco da tavolo GEM IN: schede per l'introduzione alle sessioni di gioco.	13
Capitolo 5: De-briefing: come promuovere la riflessione sull'identità europea e le sue radici	17



Capitolo 1: Introduzione all'approccio learning by playing e all'educazione interculturale.

La creatività è un valore fondamentale per produrre risultati e raggiungerli. Tuttavia, la creatività viene spesso indicata come un processo spontaneo, non legato ai processi educativi e men che meno all'influenza di un processo didattico o metodologico che possa potenziare, accelerare, sostenere e stimolare la creatività. Si scopre così che la creatività è stimolata dall'ambiente in cui viviamo, ma che l'insegnante non ha molti strumenti per sostenerne lo sviluppo.

Con il progetto GEM IN cerchiamo di sviluppare un metodo e degli strumenti che possano essere essenziali per potenziare la creatività e che possano essere utilizzati da insegnanti ed educatori in diversi contesti.

Quando si è giovani, le capacità di apprendimento sono maggiori e il mondo deve essere esplorato e sperimentato quotidianamente. Inoltre, come già detto, la curiosità è uno dei motori che muove le giovani menti alla scoperta, alla crescita e quindi all'apprendimento. La scuola è uno dei luoghi cardine in cui i giovani crescono quotidianamente e per questo deve essere preparata a sostenere la crescita dei giovani individui per prepararli al futuro, per prepararli al dinamismo del mondo, alla sua complessità e diversità. C'è consapevolezza delle difficoltà che le scuole possono incontrare, come ad esempio: mancanza di attrezzature o strumenti per promuovere la creatività con standard sufficienti; differenze economiche e/o sociali tra gli studenti nelle classi. Per questo motivo, lo strumento sviluppato dai partner di GEM IN è semplice, accessibile, pronto all'uso e utile agli insegnanti per insegnare in modo diverso e coinvolgente, anche nei contesti descritti.

La dinamica del gioco che supporta l'apprendimento attraverso l'"imparare giocando" è la metodologia fondante di GEM IN, considerata assolutamente complementare all'educazione formale che tutti noi abbiamo sperimentato a scuola o in altri contesti educativi e di apprendimento.

La dinamica basata sulla creatività è importante per gli studenti perché permette loro di impegnarsi in un pensiero divergente in modo soggettivo. È importante creare un ponte tra il pensiero critico e quello creativo per preparare gli studenti alla vita, in quanto diventano individui indipendenti che contribuiscono alla società. Se la creatività non fa parte di questo processo, il pensiero critico non sarà in grado di reggersi da solo.

Dal pensiero creativo nascono l'innovazione e la reazione, entrambe necessarie in una società che avanza. Se agli studenti viene insegnato solo a essere critici, non avranno la stessa innovazione degli studenti a cui viene insegnato a pensare in modo creativo oltre che critico.

"Apprendere attraverso il gioco" è un termine utilizzato in ambito educativo e psicologico per descrivere come un bambino possa imparare a dare un senso al mondo che lo circonda. Attraverso il gioco, i bambini possono sviluppare "abilità sociali e cognitive, maturare emotivamente e acquisire la fiducia in se stessi per impegnarsi in nuove esperienze e ambienti". (Kahn e Wright, 2013)

"Il gioco è uno dei modi più importanti con cui i bambini acquisiscono conoscenze e competenze essenziali" (Unicef, 2018).

Gli esseri umani imparano meglio quando è presente almeno uno di questi quattro pilastri:

- Gli individui assumono un ruolo attivo nell'ambiente di apprendimento.
- Sono impegnati
- Le informazioni sono significative



- interagiscono in un contesto sociale

Ma la metodologia dell'"imparare giocando" non è limitata solo al mondo dei bambini, ma tutti coloro che si trovano in una posizione di apertura alla conoscenza possono trarne beneficio. Creare un ambiente dinamico, ricco di interazioni sociali, che renda le persone parte attiva del processo di apprendimento sono alcuni dei principi che GEM IN vuole sostenere attraverso questa metodologia non formale.

Il metodo dell'"apprendimento attraverso il gioco" favorisce

- il pensiero creativo
- la risoluzione di problemi
- l'indipendenza
- la perseveranza
- la libertà di espressione
- Sviluppo emotivo
- Riduzione dello stress e dell'ansia
- Migliora la concentrazione e l'attenzione
- Favorisce l'apprendimento permanente

La metodologia dell'apprendimento attraverso il gioco può quindi essere utilizzata in molti contesti educativi e didattici. L'esperienza acquisita dall'allievo è duratura e legata alle energie positive associate al gioco. Questa metodologia ha un valore ancora più pratico nel suo approccio al dialogo interculturale.

Conoscere nuove culture, tradizioni diverse dalla propria, nuove lingue, nuovi modi di pensare può essere affascinante, ma richiede certamente un grande sforzo e soprattutto un'apertura mentale che renda il discente libero da pregiudizi nel conoscere qualcosa di diverso da ciò che normalmente lo circonda.

Il gioco e le dinamiche del pensiero creativo legate all'apprendimento attraverso un approccio ludico possono essere soluzioni vincenti per stimolare l'apprendimento di ciò che è lontano da noi e talvolta, apparentemente, diverso da noi.

Il dialogo interculturale si svolge in modo giocoso, divertente e dinamico. Attraverso l'approccio dell'imparare giocando si può giocare con le culture, conoscerne di nuove, imparare attraverso il gioco la storia, le tradizioni, il cibo, lo sport, di Paesi lontani e scoprire le molte somiglianze che le persone hanno tra loro.

Attraverso le dinamiche del gioco, il pregiudizio si ferma e la curiosità avanza, rompendo così i pericolosi schemi dati dal conformismo, dal pregiudizio e dalla mancanza di dialogo con ciò che è diverso da noi.

In questo modo, attraverso il gioco e l'approccio ludico, i giovani possono imparare cose nuove ma anche accrescere il loro pensiero critico, la tolleranza, il rispetto per ciò che spesso viene descritto come nemico solo perché diverso da noi, nella speranza di poter creare comunità più inclusive e accoglienti.

Capitolo 2: Linee guida per docenti ed educatori non formali (TG1) su come gestire l'attività



L'approccio Learning by playing è un metodo innovativo e ambizioso che decostruisce il concetto e le modalità tradizionali di insegnamento. Il sistema scolastico tradizionale si è sempre basato su un codice binario studente-insegnante; un codice nato ovviamente per rispondere a stimoli precisi e che voleva ottenere risultati specifici.

Tuttavia, il progresso porta in sé, o almeno dovrebbe portare in sé, cambiamenti tali da richiedere un cambio di prospettiva; ci sono stimoli diversi che riguardano la nostra vita e di conseguenza che si inseriscono nell'ambiente scolastico e quindi ci saranno nuovi risultati diversi da raggiungere.

Per questo motivo, è sempre più necessario cambiare stile al classico codice binario studente-docente.

Le sfide del mondo di oggi ci portano a pensare a spazi sempre più ampi in grado di accogliere e includere esperienze e culture nuove e diverse; è quindi necessario aprirsi alla diversità e intenderla come un'opportunità di crescita e di acquisire e trasmettere messaggi in modo più diretto e non formale.

Con il metodo adottato da GEM IN si cerca di tracciare questa strada nel gioco, che non deve essere visto come una contraddizione con l'insegnamento accademico; al contrario, proporre giochi costruttivi potrebbe permettere agli studenti di acquisire una conoscenza più profonda rispetto al metodo classico di apprendimento.

Gli studenti, infatti, sviluppando maggiormente la sfera ludica sono più predisposti a memorizzare e interiorizzare quanto appreso.

L'apprendimento basato sul gioco mira ad affinare competenze come il pensiero critico e creativo, la capacità di risolvere problemi e le abilità collaborative. Attraverso l'apprendimento attraverso il gioco, si vuole sviluppare un modello che permetta di creare un sistema di apprendimento circolare, dove l'insegnante è parte del sistema stesso e non un soggetto esterno che deve solo trasmettere un messaggio o una nozione.

La chiave di lettura di questo modello, infatti, sta nella capacità di apprendere da chi ci circonda, da chi sta dalla nostra parte; ogni esperienza rappresenta un tassello in più nel nostro bagaglio culturale e ogni linguaggio è un veicolo di quella cultura.

Il metodo Learning by playing si avvale di un solo elemento: la classe/gruppo di apprendimento!

La classe, infatti, è quella che diventa "insegnante", nella sua interezza, nella sua completezza e diversità; e gli studenti che ne fanno parte, insieme all'insegnante, sono il filo conduttore che permette l'esperienza dell'apprendimento e lo sviluppo delle competenze.

Proponendo il gioco come veicolo per l'acquisizione e l'apprendimento di competenze, si vuole facilitare il percorso di apprendimento coinvolgendo attivamente i diretti destinatari ma anche gli stessi educatori che, svolgendo un ruolo fondamentale, chiuderanno questo "cerchio" facilitando un apprendimento condiviso.

La didattica attiva e laboratoriale utilizza uno stile relazionale flessibile, che dà spazio agli interessi degli studenti e alle loro esperienze. Mettono al centro gli studenti, valorizzando le loro attitudini e conoscenze, favorendo un apprendimento di gruppo collaborativo che risulta più produttivo e permette agli studenti di accendere il "conflitto cognitivo" e la ricerca collettiva di risposte ai problemi che si presentano.

Questo è importante non solo per permettere agli studenti di apprendere ma anche, e soprattutto, per sviluppare abilità e competenze e tra queste la capacità di "imparare ad apprendere" in modo alternativo con l'obiettivo di sperimentare nuove L'obiettivo di questo modello è quello di concentrarsi non solo sulla trasmissione di conoscenze in sé, ma piuttosto sulla creazione di condizioni significative in cui gli studenti possano sviluppare il loro pieno potenziale, in un modo e in un ritmo adatto alle loro preferenze e ai loro bisogni.

L'apprendimento richiede processi che coinvolgono l'intera persona dello studente: intelletto, emozioni ed esperienze, non è solo una questione di processi cognitivi.



Questo tipo di apprendimento basato sull'esperienza è di particolare importanza per lo sviluppo di quelle competenze necessarie alla partecipazione democratica attiva, una partecipazione che è alla base della costruzione di un'identità personale e collettiva; queste competenze di cooperazione possono essere maggiormente sviluppate in un ambiente di apprendimento interattivo o collaborativo.

In questo circolo virtuoso, quindi, l'insegnante dovrà svestire i panni classici di giudice della conoscenza e guiderà lo studente promuovendo quel dialogo che è alla base di questo metodo di apprendimento.

Nel progetto GEM IN non c'è cattedra, non c'è voto, non c'è primo della classe; ed è per questo che il docente sarà chiamato a lasciare il suo ruolo di professionista per ricoprire quello di educatore, pronto a stimolare gli studenti al successo condiviso ma anche a commettere errori e a imparare da essi.

L'unico modo per arrivare alla fine del gioco è giocare insieme.

In questo contesto, l'insegnante sarà colui che guiderà gli studenti, il conduttore del gioco; e lo farà attraverso un atteggiamento positivo e propositivo, accompagnando gli studenti alla vittoria e lo farà dall'interno del processo di condivisione e apprendimento.

Sarà necessario che l'insegnante conosca le domande per essere in grado, durante l'attività, non solo di spiegare la risposta giusta ma anche, e soprattutto, di stimolare e motivare il dibattito che ne scaturirà.

Ma ancora più necessaria per l'insegnante nel creare questo dialogo e questo flusso di comunicazione e conoscenza sarà la sua capacità di abbattere le barriere che si possono creare tra i partecipanti al gioco stesso, ma anche tra loro e il moderatore.

Il carattere di flessibilità e l'atteggiamento positivo devono essere una costante per tutto il tempo richiesto, non solo durante il gioco stesso ma anche durante le discussioni che si possono creare prima del gioco o dopo di esso.

A questo proposito, sono stati pensati alcuni esempi di attività che gli insegnanti/educatori possono svolgere con gli studenti e che possono creare un'atmosfera rilassata, tenendo sempre presente l'obiettivo del gioco: utilizzare uno strumento innovativo e non formale che migliori l'acquisizione di competenze sociali e civiche dei giovani e che migliori le conoscenze dei ragazzi sulla cittadinanza, l'UE, i valori condivisi, i diritti fondamentali, la cittadinanza interculturale e il dialogo.

Attività 1:

L'educatore chiede ai ragazzi di fare una rapida sessione di brainstorming rispondendo alla domanda: "Che cos'è un buon cittadino?".

Il tempo richiesto per questa attività è di 10 minuti e mira a introdurre il concetto di cittadinanza e a riflettere sul ruolo dei partecipanti come cittadini e sul loro ruolo come cittadini della loro comunità/città/paese.

La riflessione da fare dopo il brainstorming potrebbe essere:

Quali sono le somiglianze tra le risposte?

Quali sono le differenze?

Quali sono le caratteristiche principali di un buon cittadino?

Cosa succederebbe se non ci fossero regole o leggi a casa o a scuola?

Attività 2:

L'educatore chiede ai ragazzi di disegnare la loro immagine di cittadino europeo.



Il tempo richiesto per questa attività è di 10 minuti e in questo caso l'educatore permette una riflessione su cosa sia la cittadinanza e il cittadino; e sul concetto di cittadino europeo nella vita quotidiana dei partecipanti, rendendolo meno astratto.

La riflessione da fare dopo l'attività potrebbe essere:

▫ Perché lo avete disegnato in questo modo?

Cosa è importante che un cittadino europeo abbia/non abbia?

▫ Qual è il tuo ruolo e il tuo posto nella comunità in relazione alla tua famiglia/ai tuoi compagni di classe/ai tuoi connazionali?

Attività 3:

L'educatore chiede ai ragazzi di discutere a coppie sul tema "L'UE nella mia vita quotidiana?".

Il tempo richiesto per questa attività è di 15 minuti e ha lo scopo di avviare una riflessione sul rapporto dei partecipanti con l'UE e di iniziare a promuovere un senso di appartenenza e di essere parte di una comunità più ampia.

Le riflessioni da fare dopo l'attività potrebbero essere:

Cosa significa essere parte dell'UE?

Ha un impatto sul mio quartiere, sulla mia città, sul mio Paese?

Ha un impatto sulla mia scuola/istruzione?

Cosa posso o non posso fare in quanto cittadino dell'UE?

Cosa posso fare per la mia comunità in quanto cittadino dell'UE?

Attività 4:

L'educatore chiede ai ragazzi di discutere a coppie su: "Che cos'è una società multiculturale?".

Il tempo richiesto per questa attività è di 15 minuti e mira a introdurre i concetti di cultura e multiculturalismo; a riflettere se e come viviamo in un ambiente multiculturale; a riflettere su come interagiamo con culture diverse.

La riflessione da fare dopo l'attività potrebbe essere:

Hai amici/vicini di paesi/religioni/gruppi etnici diversi?

Utilizzi lingue diverse dalla tua lingua madre?

Come comunichi con persone che non parlano la tua lingua madre?

Attività 5:

L'educatore divide i ragazzi in due gruppi e chiede loro di inventare una storia, partendo dalla seguente battuta:

1° Gruppo - C'era un ragazzo di nome Antonio, lui ...

2° Gruppo - C'era un ragazzo di nome Alì, lui ...

Il tempo richiesto per questa attività è di 15 minuti e mira a far riflettere su come il nostro background culturale influenzi la percezione dell'ambiente circostante; su come ci avviciniamo a culture diverse; sull'introduzione di pregiudizi inconsci.

La riflessione da fare dopo l'attività potrebbe essere:

Hai amici/vicini di paesi/religioni/gruppi etnici diversi?

Usate lingue diverse dalla vostra lingua madre?

Come comunichi con persone che non parlano la tua lingua madre?



Ti interessano le altre culture? Come fai a conoscere culture diverse e persone che provengono da contesti diversi?

Attività 6:

L'educatore divide i partecipanti: alcuni saranno reporter, altri cittadini.

I giornalisti dovranno camminare tra i cittadini e porre loro domande su vari argomenti. Dovrebbe essere una situazione rapida di domanda-risposta con ogni cittadino (ad esempio, un blitz di domande). Alla fine ogni giornalista dovrà fare un breve riassunto delle risposte.

Il tempo richiesto per questa attività è di 30 minuti (ma dipende dal numero di partecipanti); ha lo scopo di coinvolgere i cittadini in un brainstorming per l'apprendimento tra pari; di conoscere l'opinione dei loro coetanei su determinati argomenti; di esplorare i diversi punti di vista.

Le domande da fare potrebbero essere:

Cosa sai dell'UE?

Qual è la prima cosa che ti viene in mente quando pensi alla Spagna/Danimarca...?

▫ Parla le lingue straniere?

Vuoi imparare un'altra lingua?

Quali paesi fanno parte dell'UE?

Cosa significa far parte dell'UE?

Quale Paese vorresti visitare? Perché?

Per quale cultura/paese/gruppo etnico o religioso vorresti saperne di più?

Hai amici di culture/religioni diverse?

Che cos'è la cultura?

Che cos'è il valore?

Che cos'è la comunità?

L'obiettivo dell'insegnante è duplice:

- Da un lato, dovrà gestire questo momento di scambio tra gli studenti che, pur essendo giocoso, potrà toccare argomenti in grado di stimolare discussioni profonde e complesse.

In questo caso, il professore non è chiamato a essere un esperto del sapere (come quando è in cattedra), ma colui che, pur essendo un coetaneo degli studenti, è in grado di gestire le relazioni che si creano in aula perché ha una maggiore consapevolezza dei processi comunicativi che si instaurano in un gruppo.

Questo ruolo di mediatore e facilitatore, appunto, lo farà accettare dai propri studenti come un pari.

- D'altra parte, deve essere bravo a creare un clima di condivisione che rappresenti per gli studenti una zona di comfort; deve essere in grado di facilitare e sviluppare una comunicazione circolare, che incoraggi la conoscenza di se stessi e promuova l'espressione libera e attiva di idee, opinioni, sentimenti ed esperienze personali.

In questo modo, gli studenti coinvolti avranno, quindi, la percezione di vivere all'interno del normale svolgimento della didattica scolastica, un momento di vita informale in cui l'apprendimento è alimentato dalla curiosità, dagli interessi, dall'esplorazione.

Tuttavia, gli studenti sperimenteranno un tipo di apprendimento basato su valori ed esperienze che consentiranno loro di approfondire le percezioni umane rispetto a questioni importanti.

Gli educatori vedranno i loro studenti lavorare insieme per rispondere a domande che sono rilevanti e forse affascinanti per loro e li incoraggeranno a non avere paura di dare risposte sbagliate, concentrandosi su ciò



che possono imparare dagli errori degli altri e sul fatto che l'apprendimento è un processo, piuttosto che sull'errore stesso.

Ogni domanda inclusa in GEM IN ha 4 possibilità di risposta, ma solo una sarà quella corretta e il professore dovrà essere in grado di identificare nell'opzione corretta quell'input che può generare una discussione tra gli studenti e che può portare alla conoscenza.

Tuttavia, avrà anche altri strumenti per incoraggiare la discussione: le risposte sbagliate.

Infatti, molte domande hanno al loro interno come opzioni di risposta nomi o eventi importanti per la storia dei Paesi che possono rappresentare per gli educatori la chiave per affrontare determinati argomenti.

In quest'ultima considerazione, troviamo la teoria per cui l'educatore, oltre a stimolare la conoscenza, deve essere in grado di gestire gli errori dei suoi studenti e farne un'occasione di apprendimento.

Capitolo 3: Spiegare come utilizzare il gioco da tavolo GEM IN e come adattarlo a ogni specifico contesto educativo.

Come utilizzare il gioco da tavolo GEM IN

Il gioco è pensato per un massimo di 8 giocatori o più se si gioca a squadre.



Richiede la presenza di un moderatore del gioco che avrà un ruolo diverso da quello dei giocatori pur essendo in gran parte parte del gioco stesso: il moderatore sarà colui che leggerà le domande ai giocatori.

Il gioco segue un percorso geometrico che forma una spirale (il tema del logo).

I giocatori posizionano le loro pedine sul punto di partenza e, dopo aver estratto a sorte chi è il primo giocatore, il gioco inizia e prosegue in senso orario (giocatore a sinistra).

Il primo che raggiunge il centro con il logo GEM IN vince!

Per giocare i giocatori hanno bisogno di tutti i componenti del gioco da tavolo: il tabellone, due mazzi di carte e i dadi; fogli e penne nel caso in cui i giocatori debbano scrivere qualcosa o disegnare e un timer per cronometrare le risposte dei giocatori.

Il tabellone ha una spirale al centro composta da piccoli triangoli che possono essere colorati o bianchi.

I colori dei triangoli rappresentano i diversi temi affrontati con GEM IN:

Arancione	Scienze umane
Marrone	Musica e arte
Rosso	Logica
Verde	Scienza
Blu chiaro	Europa
Viola	Valori sociali
Grigio	Media e tecnologie
Blu	Sport e Hobby

I partecipanti sono chiamati a rispondere a domande sui temi sopra citati e/o a collaborare con altri giocatori in attività più creative; tutto dipende dalla posizione che guadagnano lanciando i dadi e dalla casella che raggiungono.

Il gioco contiene due diversi mazzi di carte: Il mazzo Domande e il mazzo Salto

Pacchetto Domande:

Ogni carta è a doppia faccia, numerata e con 8 domande a scelta multipla, una per ogni argomento. Quando i giocatori tirano i dadi, spostano le loro pedine di un numero di caselle pari al numero dei dadi. Quando si fermeranno sulle varie caselle, l'insegnante/moderatore prenderà una carta dalla confezione delle domande e leggerà la domanda con il più fresco della casella raggiunta dai giocatori.

Se il giocatore risponde correttamente, può rilanciare i dadi e continuare il suo turno;

Se il giocatore sbaglia la risposta, rimane nella casella in cui si trova e il gioco continua con un altro giocatore; quando arriva il suo turno, però, prima di lanciare i dadi, deve rispondere a un'altra domanda sull'argomento su cui ha sbagliato la risposta precedente. In questo caso l'insegnante/moderatore prenderà una carta e leggerà la domanda dello stesso colore della casella in cui si trova il giocatore. Se il giocatore risponde correttamente, lancia il dado e continua a seguire le regole, altrimenti si ferma di nuovo, e così via finché non dà la risposta giusta all'argomento in cui si trova.

Tempo: Da quando il moderatore legge la domanda i giocatori hanno solo 1 minuto per rispondere. Per tutte le domande di Logica e/o Scienze che richiedono ragionamenti complessi o calcoli matematici, il moderatore fornirà fogli e penne per la loro trascrizione (se necessario) e i giocatori avranno 2 minuti per rispondere.

Pacchetto salto:

Ci sono anche alcuni triangoli bianchi con una freccia che indicano un'altra casella: quando i giocatori raggiungono una casella bianca, l'insegnante non prenderà nessuna carta dal mazzo delle domande.



I giocatori che raggiungono la casella bianca pescheranno una carta dal mazzo "salto" che darà loro la possibilità di fare un salto in avanti senza seguire il percorso classico.

Le carte salto hanno lo scopo di stimolare un metodo collaborativo.

Il giocatore che pesca una carta salto ha la possibilità di scegliere un compagno (se il gioco è a squadre, deve scegliere un compagno dell'altra squadra) e di giocare insieme, il che significa che vincerà o perderà insieme. Ogni carta del pacchetto Jump contiene una singola parola e i giocatori che la pescano dovranno essere creativi per permettere al compagno scelto di indovinare la parola.

Come:

Dopo aver pescato la carta Jump, senza mostrarla a nessuno, il giocatore deve lanciare il dado e, a seconda del numero che esce, deve mimare, disegnare o cantare la parola della carta.

Se escono i numeri 1 o 2, il giocatore deve disegnare l'oggetto/azione/nome della carta.

Se escono i numeri 3 o 4, deve mimare l'oggetto/azione/nome scritto sulla carta.

Se escono i numeri 5 o 6, deve inventare e cantare una strofa di una canzone che parli della parola scritta nella carta di salto, ma senza nominare la parola stessa.

Se il compagno indovina la parola, il giocatore che ha preso la carta salto salta nella casella indicata dalla freccia e continua il suo turno lanciando di nuovo i dadi.

Il compagno che ha indovinato la parola, invece, avanza verso la casella del Salto più vicina e quando arriva il suo turno pesca una carta dal mazzo del Salto seguendo le regole del Salto.

(Se il compagno che indovina si trova in una posizione in cui non ci sono più caselle di salto, avanza di 3 posizioni).

Se il compagno fallisce e non indovina la parola, entrambi i giocatori rimangono nelle caselle in cui si trovano e il gioco continua normalmente con un altro giocatore.

L'opzione Salto può essere utilizzata una sola volta!!!

Tempo:

Il giocatore che gioca la carta Salto ha a disposizione un massimo di 2 minuti per far indovinare la parola al compagno.

Digital Archive:

GEM IN offre ai giocatori un'ulteriore possibilità di conoscenza. Infatti, è stato appositamente creato un archivio digitale dove i giocatori possono trovare una breve spiegazione per ogni domanda e ottenere maggiori dettagli.

L'archivio ha un duplice scopo: non solo è utile nei casi in cui i giocatori non sanno qual è la risposta e quindi utilizzano l'archivio per sapere, per la prima volta, a cosa si riferisce la domanda³, ma anche quando i giocatori conoscono la risposta ma vogliono avere una visione di ciò che sta al di là di una semplice domanda a scelta multipla.

La conoscenza che GEM IN vuole raggiungere è una conoscenza profonda, che rintraccia le radici, ricerca in profondità e rende le persone consapevoli di ciò che stanno imparando attraverso la discussione.

GEM IN si basa sulla maieutica socratica, l'obiettivo non è la semplice conoscenza, ma il percorso verso la conoscenza: il dialogo per imparare.

L'archivio fornirà quindi ulteriori spunti per le riflessioni che nasceranno durante il gioco, incoraggiando così i giocatori a cercare sempre ulteriori informazioni per arricchire le proprie conoscenze.



Sarà possibile accedere all'archivio digitale grazie a un'App che i giocatori scaricheranno, grazie alla quale sarà possibile inquadrare i Q-code presenti sul tabellone.

Ogni argomento avrà il suo Q-code e una volta nell'archivio digitale i giocatori potranno trovare la domanda specifica e leggere la spiegazione.

Come adattare il gioco a ogni specifico contesto educativo

GEM IN è un gioco che promuove l'inclusione sociale attraverso la sua metodologia ludica che possiamo tradurre in "imparare facendo".

È uno strumento non formale che può essere utilizzato in vari contesti interculturali: l'unico prerequisito per il suo utilizzo è l'intenzione di stimolare uno scambio tra i partecipanti e la volontà di aprire un dialogo tra loro.

La non formalità del gioco rende GEM IN uno strumento in grado di mettere facilmente in contatto i giovani, abbassando tutte quelle barriere che spesso creano disparità o impediscono la comunicazione culturale tra giovani di diversa provenienza.

L'obiettivo di GEM IN è quello di aprirsi alla riflessione, di conoscere storie diverse e di trovare nella diversità quell'elemento in più che ci permette di crescere e di imparare; GEM IN vuole scrivere e raccontare nuove storie in cui la partecipazione e la condivisione di esperienze e conoscenze tracciano il percorso verso un'identità europea condivisa.

Le regole appena descritte sono applicabili a diversi contesti, da quello più formale a quello non formale; dalle scuole ai centri educativi, GEM IN può essere una perfetta chiave di lettura della nostra società multiculturale attraverso un gioco tra pari e alla pari.

In un contesto scolastico, l'insegnante avrà un ruolo fondamentale, anche se in questo caso sarà più un educatore, moderando il gioco e sospendendo qualsiasi tipo di giudizio.

L'educatore dovrà essere bravo a stimolare sempre lo scambio tra i giocatori in vista dell'apprendimento; le domande create ad hoc per GEM IN hanno al loro interno molti spunti che si aprono alla discussione. Infatti, in molte di esse è possibile generare esperienze di apprendimento anche grazie alle opzioni di risposta sbagliate.

L'educatore dovrà creare un ambiente confortevole in cui i giovani possano sentirsi a proprio agio anche quando danno una risposta sbagliata. In un ambiente scolastico, noto per la sua formalità, introdurre una tale metodologia significherebbe, tra l'altro, dare agli studenti la capacità di reagire positivamente agli errori.

GEM IN non demonizza gli errori, al contrario, li connota con un senso di sfida che spinge i giocatori ad abbracciare quella sana competizione insita nei giochi che li incoraggerà a fare di più e ad andare oltre.

Una delle regole del gioco è proprio che se i giocatori falliscono le domande, non fanno alcun passo indietro, nessuno fa mai un passo indietro in GEM IN, tutte le esperienze che hanno portato il giocatore alla casella in cui si trova, sono sempre il risultato di passi avanti.

GEM IN prevede arresti quando qualcuno ottiene una risposta sbagliata, ma mai una regressione.

GEM IN è un approccio orientato al futuro, senza penalità, insufficienze o demeriti; se il giocatore fallisce, resta fermo e riprova al turno successivo!

Questi concetti si applicano ovviamente anche quando il GEM IN viene utilizzato in contesti di apprendimento diversi dalla scuola (come associazioni giovanili, circoli di cittadinanza, associazioni studentesche, ecc).

Tuttavia, è essenziale che anche se il gruppo di giocatori si autogestisce, uno dei partecipanti al gioco sia identificato come moderatore del gioco.



Il moderatore è importante perché ha una visione del gruppo nel suo complesso; non è presente come giocatore ma come "motivatore". Deve essere bravo a osservare e intervenire quando necessario per fare da ponte tra le esperienze e le conoscenze dei giocatori.

Inoltre, è importante ricordare che solo il moderatore può leggere le domande da porre ai giocatori, perché la risposta corretta è già segnata sulle carte, quindi sarebbe inutile, ai fini del gioco, se i giocatori leggessero da soli le domande.

Il moderatore deve essere in grado di fornire spiegazioni più dettagliate sugli argomenti trattati, anche utilizzando l'archivio digitale di GEM IN, creato allo scopo di approfondire i temi trattati.

Deve indicare i tempi previsti per ogni domanda e anche per le attività da svolgere nel caso in cui venga giocata una carta Salto.

Capitolo 4: Approfondimenti sulle tematiche affrontate dal gioco da tavolo GEM IN: schede per l'introduzione alle sessioni di gioco.

GEM IN poggia i suoi piedi in un altro progetto, GEM - <https://gameforeuromed.eu/>, che si proponeva di raggiungere gli stessi risultati attraverso un gioco per il quale i partecipanti giocavano alla ricerca della conoscenza e che ruotava essenzialmente intorno ad argomenti precisi e delineati finalizzati allo scambio di conoscenze toccando temi come storia, cultura generale, cucina e attualità.



Attraverso questo scambio, i partecipanti al gioco avrebbero potuto conoscere meglio la loro terra e avrebbero avuto l'opportunità di esplorare altre culture per arrivare, infine, alla conoscenza seguendo un approccio socratico basato sul dialogo.

GEM IN, quindi, nasce già con la consapevolezza che l'incontro culturale tra più Paesi porta a risultati importanti e che per migliorare sempre di più l'interculturalità devono aumentare le occasioni di scambio. L'ingresso di temi come l'Unione Europea o i Valori Sociali tra le carte del gioco risponde all'esigenza di gettare basi sempre più solide per una comunità aperta che, pur riconoscendo i diversi punti di vista, segua quel filo rosso che lega tutti e che diventa il terreno di unione tra i popoli.

Le macroaree coperte dai partner per la formulazione delle domande del gioco sono:

- Scienze umane
 - Musica e arte
 - Scienza
 - Logica
- Europa
Valori sociali
- Media e tecnologie
 - Sport e hobby

Ognuna di queste macroaree può trattare aspetti diversi che vedremo presto nello specifico.

Tuttavia, è importante comprendere il processo che ha portato alla definizione di questi temi.

Durante il workshop internazionale tra i partner, l'obiettivo cercato e raggiunto, è stato quello di ricreare quell'ambiente di condivisione e integrazione che lo stesso GEM IN vuole trasmettere nelle scuole e in tutti quegli ambienti in cui può essere funzionale.

Ci siamo chiesti quale potesse essere quella conoscenza che, se sviluppata o incoraggiata attraverso un processo creativo, ci permetteva di attivare parti della nostra personalità che potevano favorire un approccio cognitivo più collaborativo.

Ogni singola domanda mira a creare una discussione che abbracci le diverse sfaccettature della singola risposta; abbiamo cercato di dare una "veste ludica" agli argomenti trattati, ma in ognuno di questi è intrinseco un significato specifico.

Analizzate le macroaree, andiamo ora a vedere quali sono i temi che GEM IN tratterà.

Con il primo, le materie umanistiche, toccheremo argomenti quali:

Letteratura

Lingua

Storia

Geografia

Monumenti

Perché abbiamo voluto includere questi temi in quest'area?

Fondamentalmente, perché il punto di partenza per lo sviluppo di questo progetto risiede/è fondato sulla convinzione che non siamo altro che la nostra cultura.

Dobbiamo sempre sapere da dove veniamo, ma non solo per conoscere noi stessi e permettere agli altri di conoscerci meglio; ma anche perché solo conoscendo le diverse storie delle varie culture possiamo finalmente renderci conto di quante cose ci accomunano.



Molto spesso, è nella storia di altre comunità che rintracciamo le nostre radici e molte cose potrebbero mostrarcelo: l'etimologia di una parola, un piatto tipico, il suono di una canzone popolare. Fortunatamente nel mondo sono rimasti pochi muri della vergogna da abbattere, ma ci sono molti ponti da costruire per comunicare storie, sapori, lingue e odori.

Con la seconda macroarea, andiamo a toccare invece le note della Musica e dell'Arte, avendo sempre come riferimento la conoscenza del nostro passato artistico e musicale ma soprattutto il concetto di "contemporaneità" dell'arte!

GEM IN ha voluto inserire le materie artistiche per rispondere a un'esigenza primaria: sapere chi siamo attraverso il nostro patrimonio artistico e culturale.

Conoscere l'arte, in qualsiasi forma venga rappresentata, significa conoscere il linguaggio di una comunità; l'espressione artistica è stata, infatti, il primo mezzo di comunicazione dell'essere umano; insegnare arte significa educare gli studenti alla sensibilità.

L'arte identifica il nostro continente; l'Europa è come una grande tela su cui hanno lavorato alcuni dei più grandi del mondo che continuano a vivere nella contemporaneità pur avendo vissuto secoli fa.

Imparare chi era Michelangelo è molto di più che studiare semplicemente le sue opere d'arte, perché si traduce nello studio della storia dell'epoca, delle peculiarità del contesto locale, delle lotte di potere e della matematica delle sue linee.

Per tutti questi motivi, temi come la Musica e l'Arte rappresentano per noi una pietra miliare del nostro progetto.

Il terzo tema trattato è quello delle Scienze, in cui sono stati inclusi argomenti quali:

Matematica

Salute

Alfabetizzazione finanziaria

Natura ed ecologia

Animali

Chimica, fisica e biologia.

Mentre quello successivo è la Logica, che comprende sia la logica preposizionale che quella matematica.

Perché introdurre questi argomenti in un gioco che ha come obiettivo l'interculturalità?

L'approccio "imparare giocando" rappresenta per noi il modo giusto per collegare l'apprendimento delle nozioni con un tipo di processo di pensiero che, sfruttando la creatività e il gioco, arriva alla conoscenza.

Quindi, se da un lato gli studenti vengono aiutati a confrontarsi con materie scientifiche, basate per natura su regole rigide e predeterminate, dall'altro vogliamo stimolare in loro un esercizio mentale.

Questo potrebbe permettere loro di arrivare a soluzioni che non hanno necessariamente a che fare con una conoscenza precedente, ma che possono essere il risultato di un ragionamento e di un'argomentazione, proprio come ci suggerisce l'origine della parola Logica - logos.

Un altro argomento incluso in GEM IN è l'Europa. All'interno di quest'area vogliamo occuparci di:

Valori comuni dell'UE

Politica europea

Democrazia e partecipazione civica

Sviluppo sostenibile.

L'Unione Europea rappresenta una vera opportunità per tutti i cittadini, ma soprattutto per le nuove generazioni!



Per evitare che l'Europa resti fuori dalla vita dei cittadini, rimanendo solo un'istituzione nota per i temi del bilancio e del debito, è necessario fare uno sforzo per trasmettere i valori di solidarietà che sono alla base del progetto europeo.

La sfida del mondo moderno è quella di abbattere le frontiere nazionali per vivere e sentirsi, soprattutto, parte di una comunità allargata; una comunità che, pur parlando lingue diverse, si riconosce ufficialmente nella sua diversità, ragiona con la stessa visione dell'Europa, la stessa visione della cooperazione e la stessa visione del mondo.

Seguendo la stessa logica, affronteremo il tema dei Valori Sociali, in cui vogliamo evidenziare anche i diritti riconosciuti a livello internazionale cercando di abbattere, anche, le frontiere europee.

All'interno di questo tema, troveremo domande relative a:

Pace e sicurezza

Diritti umani

Uguaglianza di genere.

Sono temi che le giovani generazioni sentono molto ma forse non abbastanza; con uno sguardo più internazionale vogliamo sottolineare valori umani essenziali e indiscutibili che devono essere alla base della comunità.

Le ultime due macro aree sono forse quelle più vicine all'età dei destinatari diretti di questo progetto e sono Media e Tecnologie e Sport e Hobby.

Per quanto riguarda i Media e le Tecnologie, l'attenzione è certamente rivolta all'origine del mondo virtuale e ai vantaggi che esso ci offre.

Tuttavia, con questo tema, abbiamo voluto affrontare un fenomeno delicato e purtroppo molto diffuso: il problema delle Fake News.

Abbiamo scelto di introdurre questo argomento specifico per far fronte a un fenomeno sociale in espansione che, oltre a favorire la disinformazione e l'informazione scorretta, può degenerare in atteggiamenti violenti sul web.

Quando parliamo di atteggiamenti violenti, ci riferiamo al cyberbullismo, all'hate speech online e a tutti quegli atti vessatori messi in atto nel mondo virtuale che possono causare violenza su persone o comunità ben identificate.

Sappiamo che la generazione che rappresenta il nostro target è molto vulnerabile quando si parla di minacce e bullismo online, visto il numero crescente di casi presenti nelle scuole e nei centri di aggregazione giovanile e per questo vogliamo stimolare un dibattito in merito.

Nel tentativo di fornire un punto di vista nuovo e più giocoso sulle tematiche citate, GEM IN vuole essere uno strumento per gli studenti per conoscere se stessi e gli altri, per essere più consapevoli del proprio passato e per imparare a costruire un futuro quando si pongono le basi nel presente.

Le conversazioni sui giovani si riferiscono al loro futuro, ma GEM IN vuole renderli consapevoli del loro presente, facendo sì che si confrontino con la loro storia e la loro cultura in modo relazionabile e accattivante. Questo potrebbe portare le istituzioni ad avvicinarsi alle problematiche dei giovani mettendosi nei loro panni.



Capitolo 5: De-briefing: come promuovere la riflessione sull'identità europea e le sue radici

Oggi la sfida principale e fondamentale da portare avanti è la questione dell'identità europea. Rafforzare il senso di comunità è l'obiettivo da raggiungere per garantire non solo a ciascun cittadino europeo, ma anche ai popoli intercontinentali, una convivenza basata su valori come la pace e la solidarietà che sono alla base dell'intero progetto europeo.

Tuttavia, se andiamo indietro nella storia per rintracciare l'origine di tutto, è proprio nei valori e negli ideali che troviamo la base della costruzione europea.

Valori come la pace, l'unità, l'uguaglianza, la libertà, la sicurezza e la solidarietà sono stati gli artefici di questa Unione che, per quei principi su cui si fonda, non potrà mai perdere il suo ruolo libero e democratico.

GEM IN partirà da queste considerazioni per arrivare, infine, a portare alla luce quelle radici europee che, in fondo, appartengono da sempre alla nostra storia.

L'identità di un popolo, in questo caso quello europeo, si basa quindi su un insieme di valori e principi condivisi da tutti coloro che ne fanno parte e i cui rappresentanti hanno il dovere di difendere da ogni violazione.

È la condivisione di questi valori e principi che deve contribuire a unire tutti i cittadini europei in un sentimento di fratellanza e interscambio e a promuovere una riflessione sul concetto di identità europea.

Ma partiamo dalla parola "identità"; questa deriva dal latino *identitas*, e implica un concetto di "somiglianza" che naturalmente sottolinea gli aspetti comuni di coloro che formano una comunità. Ciò che questa etimologia solleva nella discussione sull'identità europea è proprio la questione di come conciliare identità e diversità.

Sebbene tutti gli Stati membri condividano il nome del continente stesso, hanno avuto radici diverse e, pur essendo nati tutti da un'unica matrice, nel tempo hanno acquisito peculiarità che li rendono segno di identità per i loro popoli.

Tuttavia, questo multiculturalismo ha costituito il primo strato della cultura europea fin dall'inizio.

La coesistenza di diverse culture, lingue e tradizioni ha caratterizzato l'Europa nel suo complesso, arricchendone la storia; e il rispetto delle singole identità culturali ha sempre avuto grande importanza.

Un esempio di questo rispetto è il fatto che tutte le lingue nazionali sono state riconosciute come lingue ufficiali dell'Unione Europea; il motivo risiede nel principio che è l'Unione a dover parlare tutte le lingue dei suoi Stati e non viceversa.

Un altro esempio è che ogni cittadino può chiedere consigli a tutte le istituzioni europee per far valere i propri diritti e ogni cittadino ha il diritto di ricevere la risposta nella propria lingua.

Quindi, ciò che concilia la nostra identità con la nostra diversità è la coesistenza pacifica del nostro multiculturalismo.

La nostra identità dipende innanzitutto da ciò che siamo stati, senza la nostra storia saremmo degli apolidi su una terra; ma dipende anche da ciò che collettivamente progettiamo di essere.

Il senso di appartenenza a un unico "popolo europeo" consentirebbe di abbattere le barriere che negli ultimi secoli sono state costruite dall'autoaffermazione del potere di un territorio sull'altro, di eliminare il rischio di conflitti tra i governi e i cittadini dei diversi Stati membri, di aumentare il livello di protezione dei cittadini e dei loro diritti.



Per raggiungere questo obiettivo, dobbiamo raccontare alle nuove generazioni cosa siamo stati prima della creazione dell'Unione Europea.

La storia, infatti, è lo strumento per eccellenza per rafforzare questo senso di appartenenza in un continente eterogeneo come l'Europa ed è per queste ragioni che abbiamo voluto inserire riferimenti storici in tutte le macroaree da cui abbiamo tratto ispirazione per le domande del gioco.

Dalle discipline umanistiche a quelle scientifiche, ogni ambito di interesse della nostra vita ha a che fare con la storia e GEM IN vuole stimolare, con la sua innovatività, l'interesse per la conoscenza.

L'identità europea non può ignorare le tradizioni delle singole nazioni, ma deve trarre da esse la sua linfa vitale, configurandosi in relazione ad esse.

Non deve sostituirsi alle vecchie tradizioni consolidate nei secoli; anzi, deve fare in modo che ogni identità nazionale possa incorporare al suo interno i valori di unità, libertà, uguaglianza che permettono di aprire i propri confini culturali per creare un'identità europea.

L'Europa è sempre stata considerata la culla della cultura, una terra che ha costruito la storia dei suoi popoli nutrendosi gradualmente delle contaminazioni esterne che si sono susseguite nei secoli.

Il multiculturalismo europeo, di cui abbiamo parlato in precedenza, ha creato le basi per un Paese civile in cui oggi regnano la democrazia e il rispetto dei diritti umani; una società in cui prevalgono inclusione, tolleranza, giustizia, solidarietà e non discriminazione.

L'identità europea non può ignorare le tradizioni delle singole nazioni, ma deve trarre da esse la sua linfa vitale, configurandosi in relazione ad esse.

Non deve sostituirsi alle vecchie tradizioni consolidate nei secoli; anzi, deve far sì che ogni identità nazionale possa incorporare al suo interno i valori di unità, libertà, uguaglianza che permettono di aprire i propri confini culturali per creare un'identità europea.

L'Europa è sempre stata considerata la culla della cultura, una terra che ha costruito la storia dei suoi popoli nutrendosi gradualmente delle contaminazioni esterne che si sono susseguite nei secoli.

Il multiculturalismo europeo, di cui abbiamo parlato in precedenza, ha creato le basi per un Paese civile in cui oggi regnano la democrazia e il rispetto dei diritti umani; una società in cui prevalgono inclusione, tolleranza, giustizia, solidarietà e non discriminazione.

L'identità europea è uno di quei concetti su cui dobbiamo lavorare senza soluzione di continuità e che tutti i cittadini, nei diversi ruoli che ricoprono, devono portare avanti.

La sfida particolare per l'accettazione e la condivisione di un'identità europea si gioca, infatti, su diversi livelli. Si tratta di un processo democratico, che si compone di due elementi essenziali: da un lato, le istituzioni e, dall'altro, un costante attivismo civico della comunità.

Lasciando alle istituzioni la creazione di una base per lo sviluppo dell'identità collettiva, le opportunità che le persone hanno di identificarsi con queste istituzioni possono essere date solo dall'impegno e dalla partecipazione civica.

Qual è il prerequisito per la partecipazione civica? L'educazione civica.

L'Unione europea può anche esistere di per sé, ma non è nata solo per essere.

L'Unione europea è nata dalla volontà di riunire gli Stati che hanno scelto di rinunciare a parti di sovranità per disegnare un futuro coeso per le nuove generazioni.

Dobbiamo quindi riprendere quelle radici che sono già sotto i nostri piedi, nei nostri monumenti, nelle correnti artistiche e letterarie che hanno attraversato l'intero continente, nei poeti, nelle guerre fatte l'uno contro l'altro e nelle lotte per sconfiggere il nemico dell'altro.



Sono radici che possiamo rintracciare nell'origine delle parole, nei diversi tratti dei nostri volti, nella varietà di colore della nostra pelle.

Radici che vanno da nord a sud e che sono in grado di attraversare mari e oceani; radici che si intrecciano, prendendo vita dalla diversità.

GEM IN si inserisce perfettamente in questa visione favorendo lo scambio di conoscenze attraverso un tipo di educazione esplicitamente legata all'idea di condivisione, di apprendimento libero da ogni giudizio.

La sua metodologia mette in primo piano la difesa e la ricerca costante dell'affermazione dei diritti umani, rispondendo a una logica ispirata agli ideali della democrazia.

Questi principi sono di particolare importanza per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze per la partecipazione attiva alla democrazia.

Tutto questo ha quindi un duplice obiettivo: rafforza, implicitamente, i valori che sono alla base della comunità europea; e pone le basi per una riflessione importante su cosa vogliamo fare dell'Unione Europea, su come vogliamo farla crescere.

Siamo consapevoli, soprattutto in questo strano e particolare periodo, che i destinatari di questo progetto saranno coloro che saranno chiamati, in futuro, a compiere uno sforzo sempre maggiore nella ricerca di un senso di appartenenza.

Ma sappiamo anche che conoscere la propria storia e imparare a riconoscere nella storia e nella cultura degli altri le nostre radici significherebbe poter riaffermare quei principi per cui l'Unione Europea è nata.

Significherebbe affermarsi come un'unica comunità che, nella sua diversità, è riuscita a trovare quel denominatore unico che ha permesso di mettere tutti gli Stati membri sulla stessa linea; senza discriminazioni, facendo proprio quel principio di parità di trattamento insito in tutte le politiche europee.

