Toolkit per gli Educatori

GameComp

Progetto n. 2023-2-DE04-KA220-YOU-000181333

TOOLKIT PER EDUCATORI

Traduzione in italiano della versione 1.1 della pubblicazione “Educator’s Toolkit” sviluppata dal consorzio del progetto europeo GameComp (n. 2023-2-DE04-KA220-YOU-000181333).

Traduzione a cura di Ilaria Casertano.

Autore:

Inès Eba Ekotto, AGIS, NOTE et INNOVE (ANI)

Contributo:

KUBI Gesellschaft für Kultur und Bildung gGmbH

Lascò srl,

KEAN Kyttaro Enallaktikon Anazitiseon Neon,

FEMXA FORMACION S.L.U

Disclaimer: Questo progetto ha ricevuto finanziamenti dal programma Erasmus+ dell'Unione europea nell'ambito del contratto di sovvenzione n. 2023-2-DE04-KA220-YOU-000181333. Le opinioni espresse sono esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea o dell'ente finanziatore. Né l'Unione europea né l'ente finanziatore possono essere ritenuti responsabili per tali opinioni.

Indice

1. Introduzione **5**

2. Cosa troverai nel Pacchetto Educatori di GameComp **7**

3. Prima di iniziare (preparazione, sicurezza, inclusione) **8**

3.1. Preparazione minima 8

3.2. Spazio sicuro e salvaguardia (standard minimi) 8

4. Come gestire una sessione GameComp **9**

5. Utilizzo degli Scenari di Workshop (60) – un manuale pratico **10**

5.1. Orientamento rapido: come leggere una scheda di scenario in modo efficiente 10

5.2. Lista di controllo per la preparazione (minimo raccomandato) 11

5.3. Principi di facilitazione che migliorano l'efficacia 11

5.4. Guida all'adattamento (online, a basse risorse e in contesti sensibili) 12

6. Utilizzo dei Giochi Educativi (60) – un manuale pratico **12**

6.1. Selezionare il gioco appropriato (tre domande decisive) 13

6.2. Tre modelli di integrazione affidabili (pratica raccomandata) 13

6.3. Facilitare i giochi digitali (dispositivi, accesso e focus dell'apprendimento) 14

6.4. Debriefing del gioco (struttura minima) 14

7. Utilizzo dello Strumento di Valutazione: flusso di lavoro dell'educatore **15**

7.1. Procedura di facilitazione (durata totale raccomandata: 35–60 minuti) 15

7.2. Suggerimenti per il debriefing di gruppo (set raccomandato) 15

7.3. Etica e protezione dei dati (standard minimo) 16

8. Raggruppare insieme: formule pronte all'uso e casi d'uso **17**

8.1. Formule di sessione pronte all'uso 17

8.2. Casi d'uso (esempi contestuali) 18

9. Monitoraggio e qualità **21**

10. Mappa delle risorse **22**

Appendice A – Checklist per il facilitatore **23**

Appendice B – Canvas per la pianificazione della sessione **25**

Appendice C – Foglio di lavoro offline per l'autovalutazione + griglia dei punteggi **26**

Appendice D – Schede di Implementazione e Inserti Pratici **28**

D.1 Scheda di Implementazione per Paese 28

D.2 Inserti Pratici 40

1. Introduzione

GameComp è una partnership di cooperazione Erasmus+ nel settore della gioventù (2024–2026) creata per rafforzare la capacità degli operatori giovanili e degli educatori di supportare i giovani nella transizione ecologica.

Il progetto risponde a un'esigenza pratica identificata nel lavoro con i giovani: gli educatori desiderano metodi coinvolgenti e utilizzabili per parlare di sostenibilità in modi che vadano oltre la semplice consapevolezza, e che invece sviluppino competenze reali — come i giovani pensano, decidono, collaborano e agiscono nella vita di tutti i giorni.

Per fare ciò, GameComp si basa sul ***framework europeo GreenComp***, utilizzandolo come riferimento condiviso per la progettazione di esperienze di apprendimento.

GameComp riunisce partner provenienti da diversi contesti europei per sviluppare risorse che rendano lo sviluppo delle competenze di sostenibilità accessibile, motivante e adattabile all'educazione non formale.

I risultati del progetto combinano **valutazione, apprendimento basato su workshop e apprendimento basato sul gioco**, in modo che gli educatori possano lavorare con gruppi a diversi punti di partenza, selezionare attività appropriate e supportare i progressi nel tempo.

L'approccio è progettato per funzionare in un'ampia gamma di contesti — centri giovanili, scuole e club, organizzazioni comunitarie, programmi di occupabilità, gruppi interculturali e attività di sensibilizzazione — sia di persona che online.

Questo **Toolkit per gli Educatori** è la guida all'implementazione del progetto. Il suo scopo è aiutare ad applicare l'approccio GameComp con sicurezza e coerenza, anche se non sei un esperto di sostenibilità. Fornisce un percorso chiaro, rivolto agli educatori, per integrare le risorse del progetto nella tua pratica, con un'enfasi su ciò che conta di più per una fornitura di qualità: **chiara intenzione di apprendimento, partecipazione attiva, riflessione significativa e trasferimento nella vita reale.**

Il toolkit è scritto per supportare le realtà di facilitazione quotidiane (limiti di tempo, livelli misti, dispositivi limitati, discussioni sensibili e diverse esigenze degli studenti) e per incoraggiare un'erogazione inclusiva che rispetti le esperienze degli studenti ed eviti biasimo o sensi di colpa.

Il toolkit è pronto all'uso e adattabile. Non sostituisce le raccolte complete del progetto di scenari di workshop e giochi educativi; ti aiuta invece a esplorarli e a usarli efficacemente come un percorso di apprendimento coerente. Evidenzia inoltre gli standard minimi per

un'erogazione responsabile, inclusi i principi di base per l'accessibilità, la salvaguardia e l'uso etico degli strumenti di apprendimento digitale nei contesti di lavoro giovanile.

2. Cosa troverai nel Pacchetto Educatori di GameComp

Il Pacchetto Educatori GameComp è progettato come un set completo e connesso di risorse che funzionano al meglio se utilizzate insieme. Invece di offrire attività indipendenti, il Pacchetto supporta un percorso di apprendimento coerente: si inizia comprendendo i bisogni degli studenti, poi si offrono esperienze di workshop strutturate, e infine si rafforza l'apprendimento attraverso la pratica e la riflessione basate sul gioco.

Ogni risorsa ha un ruolo distinto: la valutazione ti aiuta a scegliere un focus e a monitorare i progressi, gli scenari di workshop forniscono il percorso di facilitazione principale, e i giochi educativi rafforzano il coinvolgimento e il consolidamento. Utilizzati in sequenza, questi elementi ti aiutano a fornire sessioni che sono mirate, coerenti con GreenComp e orientate al trasferimento dell'apprendimento nella vita reale.

Risorsa	Scopo (in pratica)	Tempo tipico
Strumento di Valutazione (online)	Riflessione iniziale + selezione delle competenze su cui concentrarsi + revisione dei progressi	20–30 min + 15–25 min di debriefing
Scenari di Workshop (60)	Attività di apprendimento principale (piano di facilitazione + riflessione + trasferimento)	60–180 min (può variare)
Giochi Educativi (60)	Coinvolgimento → pratica → consolidamento (effettuare sempre un debriefing)	10–30 min

3. Prima di iniziare (preparazione, sicurezza, inclusione)

Prima di fornire qualsiasi attività GameComp, i facilitatori dovrebbero assicurarsi che siano in atto le condizioni di base per **qualità, sicurezza e inclusione**. Questa sezione stabilisce i requisiti minimi per la preparazione (spazio, materiali e accesso agli strumenti digitali), insieme ai principi etici e di salvaguardia essenziali per un'erogazione responsabile. Tali misure mirano a supportare un'implementazione coerente nei vari contesti di lavoro giovanile e a proteggere il benessere, la dignità e la privacy dei partecipanti.

3.1. Preparazione minima

- **Dimensione del gruppo**: 8–25 è l'ideale (adattabile).
- **Stanza**: spazio per il lavoro in piccoli gruppi; una lavagna o un flipchart.
- **Materiali**: carta, penne, foglietti adesivi (opzionali); un timer.
- **Digitale:** dispositivi + internet per lo strumento di valutazione e i giochi digitali (o usa l'alternativa offline nell'Appendice C).

3.2. Spazio sicuro e salvaguardia (standard minimi)

Utilizza un breve accordo di gruppo prima di iniziare:

- Ascoltiamo senza giudicare; rispettiamo le diverse prospettive.
- Non condividiamo storie personali al di fuori del gruppo.
- Puoi passare il turno in qualsiasi momento.
- Se qualcosa non ti fa sentire al sicuro, parlane con il facilitatore in privato dopo la sessione. Segui la politica di salvaguardia della tua organizzazione. Se lavori con minori o gruppi vulnerabili, utilizza misure di protezione aggiuntive (consenso, limiti, referral).

4. Come gestire una sessione GameComp

Le sessioni GameComp seguono una struttura di facilitazione coerente per garantire qualità, coerenza e trasferimento dell'apprendimento nei diversi contesti.

La sequenza seguente fornisce un flusso di sessione raccomandato che può essere adattato a diverse durate e profili di gruppo, mantenendo la stessa logica di base: chiarire lo scopo, supportare la riflessione degli studenti, fornire un'esperienza di apprendimento attiva e consolidare i risultati attraverso il debriefing e il trasferimento.

I facilitatori sono incoraggiati ad adattare i tempi secondo necessità, ma dovrebbero preservare i componenti di riflessione e trasferimento per mantenere l'impatto educativo e l'allineamento con le competenze *GreenComp*.

Flusso di Sessione Raccomandato

1. **APERTURA (5–10 min)**: benvenuto + accordo di gruppo + obiettivo della sessione e competenza target.
2. **VALUTAZIONE (opzionale, 20–30 min)**: esegui lo Strumento di Valutazione (o il foglio di lavoro offline).
3. **ATTIVITÀ (30–90+ min)**: facilita lo Scenario di Workshop scelto (apprendimento principale).
4. **GIOCO (10–30 min)**: integra 1 gioco educativo (apertura/pratica/consolidamento).
5. **DEBRIEFING (10–20 min**): domande di riflessione + collegamento alla competenza GreenComp.
6. **TRASFERIMENTO (5 min**): un'azione concreta/impegno + chiusura e feedback.

5. Utilizzo degli Scenari di Workshop (60) – un manuale pratico

Gli Scenari di Workshop GameComp sono progettati come piani di facilitazione standardizzati e pronti all'uso, allineati al *framework delle competenze GreenComp*.

Il loro scopo è supportare un'erogazione coerente e di alta qualità nei diversi contesti di lavoro giovanile, consentendo un adeguato adattamento alle realtà locali. In questo approccio, il ruolo del facilitatore non è quello di "riscrivere" il contenuto dello scenario, ma di **creare le condizioni per l'apprendimento:** preparare l'ambiente, guidare la partecipazione, gestire il tempo e le dinamiche di gruppo e assicurarsi che ogni attività si concluda con una riflessione e un trasferimento strutturati.

Un'erogazione efficace dipende quindi sia dalla fedeltà all'intenzione di apprendimento dello scenario sia dall'adattamento responsabile alle esigenze del gruppo.

5.1. Orientamento rapido: come leggere una scheda di scenario in modo efficiente

Prima di condurre una sessione, i facilitatori dovrebbero completare una **breve lettura di orientamento dello scenario selezionato.** Questo assicura chiarezza sugli obiettivi di apprendimento, sulla fattibilità e sui requisiti di implementazione.

- Identificare la competenza primaria GreenComp target (e qualsiasi competenza secondaria, se indicata).
- Confermare la **durata, il formato di erogazione** (di persona/online/misto) e il profilo dei partecipanti previsto.
- Annotare i **materiali necessari, i requisiti di spazio** e qualsiasi compito di preparazione.
- Rivedere la sequenza di facilitazione e l'allocazione del tempo prevista per ogni fase.
- Selezionare un set limitato di **domande di debriefing** (raccomandate: 4–6) che meglio corrispondano al gruppo e agli obiettivi.

5.2. Lista di controllo per la preparazione (minimo raccomandato)

La facilitazione basata su scenari è più efficace quando gli educatori **preparano gli elementi pratici in anticipo**. I passaggi sottostanti rappresentano uno standard minimo di preparazione.

- Stampa o apri la scheda dello scenario e assicurati di avere l'ultima versione.
- Prepara i materiali in anticipo e allestisci la stanza (o l'ambiente digitale) di conseguenza.
- Scrivi una semplice agenda (con i tempi) che i partecipanti possano vedere.
- Pianifica le configurazioni dei gruppi (coppie o piccoli gruppi di 3–5) e le transizioni tra le attività.
- Preseleziona le domande di debriefing e definisci un compito di trasferimento (un'azione realistica o un passo successivo).
- Prepara una breve introduzione dichiarando quale competenza verrà praticata e perché è importante nella vita reale.

5.3. Principi di facilitazione che migliorano l'efficacia

Gli scenari sono progettati per una partecipazione attiva; tuttavia, l'impatto dell'apprendimento dipende **da come viene facilitata la sessione.** I seguenti principi supportano la qualità e la coerenza.

- **Usa Breve → Fai → Debriefing**: mantieni istruzioni concise, massimizza il tempo attivo e proteggi la riflessione.
- **Rendi la competenza esplicita** (es. "*Oggi stiamo praticando il Pensiero Sistemico*").
- **Usa il time-boxing** e segnali temporali visibili per mantenere il ritmo e ridurre l'affaticamento.
- **Struttura la partecipazione** per includere tutte le voci (es. riflessione silenziosa, prima a coppie, input scritto, condivisione a giro).

- **Chiudi con il trasferimento**: chiedi ai partecipanti di identificare un'azione concreta, una decisione o un cambiamento di comportamento che possono tentare dopo la sessione.

5.4. Guida all'adattamento (online, a basse risorse e in contesti sensibili)

Gli scenari GameComp **possono e devono essere adattati quando necessario**. L'adattamento dovrebbe preservare l'intenzione di apprendimento dello scenario, aggiustando le condizioni di erogazione per rimanere inclusive e fattibili.

- **Erogazione online:** utilizza stanze per sottogruppi e strumenti collaborativi condivisi; semplifica i passaggi; aumenta i prompt visivi; accorcia le discussioni in plenaria.
- **Erogazione a basse risorse:** sostituisci i materiali con alternative cartacee; riduci la complessità dell'output; dai priorità all'attività principale e al debriefing.
- **Gruppi sensibili**: evita divulgazioni forzate; consenti contributi anonimi; rendi esplicite le opzioni per "passare"; monitora attentamente le dinamiche di gruppo.
- **Barriere linguistiche:** definisci i termini chiave; usa elementi visivi (icone, disegni, esempi); riassumi le istruzioni in frasi brevi e chiare; verifica frequentemente la comprensione.

6. Utilizzo dei Giochi Educativi (60) – un manuale pratico

I Giochi Educativi GameComp sono progettati per supportare lo sviluppo delle competenze **attraverso l'apprendimento esperienziale**. Nell'educazione non formale, i giochi hanno finalità non solo motivazionali: creano situazioni strutturate in cui i partecipanti possono esplorare decisioni, conseguenze, collaborazione e compromessi in un ambiente a basso rischio. Tuttavia, il solo gioco non è sufficiente per ottenere risultati di apprendimento.

Il valore educativo è generato da una facilitazione intenzionale, in particolare attraverso un **debriefing guidato che collega l'esperienza di gioco alla competenza GreenComp target e ai contesti di sostenibilità della vita reale.** Per questo motivo, ogni gioco dovrebbe essere selezionato e integrato con una chiara funzione pedagogica all'interno della sessione.

6.1. Selezionare il gioco appropriato (tre domande decisive)

Per garantire la pertinenza e gestire efficacemente le dinamiche di gruppo, i facilitatori dovrebbero selezionare i giochi utilizzando i seguenti criteri:

1. ***Qual è lo scopo pedagogico?*** Scegli se il gioco funzionerà principalmente come apertura (coinvolgimento e inquadramento), pratica (applicazione di abilità) o consolidamento (riepilogo e rinforzo).

2. ***Qual è l'attuale livello di energia del gruppo?*** Seleziona un gioco che corrisponda alla prontezza del gruppo (calmo / medio / dinamico) e al momento all'interno della sessione (inizio, metà, fine).

3. ***Quale competenza è oggetto del focus?*** Garantisci l'allineamento con l'intenzione di apprendimento della sessione e, se pertinente, con la competenza mirata dallo scenario di workshop selezionato.

6.2. Tre modelli di integrazione affidabili (pratica raccomandata)

I seguenti modelli di integrazione sono raccomandati perché preservano la coerenza e supportano il trasferimento dell'apprendimento:

- **Modello A —** Apertura (10–15 minuti): Breve gioco → transizione nello scenario di workshop. Funzione: crea coinvolgimento, introduce concetti e stabilisce un punto di riferimento condiviso.

- **Modello B —** Pratica (15–25 minuti): Scenario di workshop → gioco per applicare la competenza in una nuova situazione. Funzione: consente di provare le abilità e rafforza la comprensione attraverso la variazione.

- **Modello C —** Consolidamento (10–20 minuti): Scenario di workshop + debriefing iniziale → gioco di chiusura + breve debriefing. Funzione: rafforza i punti chiave dell'apprendimento e supporta una forte chiusura della sessione.

6.3. Facilitare i giochi digitali (dispositivi, accesso e focus dell'apprendimento)

L'erogazione di giochi digitali richiede una pianificazione di base per garantire accesso, inclusione e gestione del tempo.

- **Laddove i dispositivi siano limitati, usa coppie o piccoli gruppi** (rapporto raccomandato: 1 dispositivo ogni 2–3 partecipanti).
- Fornisci una **chiara istruzione** orientata all'apprendimento prima di iniziare (es. "*Gioca e fai attenzione a quali decisioni cambiano i risultati e perché*").
- **Usa un time-box chiaro** (tipicamente 10–20 minuti) e fermati in orario per proteggere la riflessione e la chiusura.
- Se emerge **competizione**, riformula l'attività verso lo sviluppo delle competenze (es. "L'obiettivo è praticare una competenza, non vincere.").
- Monitora la partecipazione per assicurarti che tutti i partecipanti si impegnino (evita che una sola persona controlli il dispositivo per tutto il tempo).

6.4. Debriefing del gioco (struttura minima)

Il debriefing è il passaggio essenziale che trasforma l'esperienza di gioco in apprendimento. Un debriefing breve e strutturato è sufficiente se ha uno scopo ed è collegato alle competenze. I suggerimenti seguenti forniscono una sequenza minima di debriefing:

- **Cosa è successo?** (fatti e osservazioni)
- **Cosa hai provato o notato?** (esperienza e coinvolgimento)
- **Quali scelte hanno avuto più importanza e perché?** (analisi e causalità)
- **Quale competenza GreenComp abbiamo praticato?** (collegamento esplicito al framework)
- **Come si collega questo alla vita reale?** (trasferimento e orientamento all'azione).

7. Utilizzo dello Strumento di Valutazione: flusso di lavoro dell'educatore

Lo Strumento di Valutazione GameComp è **un'autovalutazione gamificata allineata con le 12 competenze *GreenComp***. È concepito per supportare la progettazione dell'apprendimento e la facilitazione in contesti di educazione non formale fornendo un punto di partenza strutturato per la riflessione.

Lo strumento dovrebbe essere utilizzato come uno **strumento di sviluppo**, non come un esame o un meccanismo di selezione. Se implementato in modo responsabile, aiuta gli educatori a **(a)** identificare i punti di forza percepiti e le priorità di apprendimento dei partecipanti, **(b)** selezionare scenari di workshop e giochi educativi pertinenti, e **(c)** supportare la revisione riflessiva dei progressi nel tempo. La valutazione è più efficace se combinata con una discussione facilitata che traduce le intuizioni in intenzioni di apprendimento concrete e nei passi successivi.

7.1. Procedura di facilitazione (durata totale raccomandata: 35–60 minuti)

La seguente procedura è raccomandata per garantire **chiarezza di scopo, supporto appropriato** agli studenti e **un'integrazione significativa** con le attività di apprendimento GameComp:

1. **Chiarire lo scopo e le regole di base:** spiega che lo strumento supporta l'autoriflessione e la pianificazione dell'apprendimento, e che ai partecipanti non è richiesto di condividere i risultati individuali.

2. **Completamento individuale** (20–30 minuti): i partecipanti completano la valutazione in privato, al proprio ritmo.

3. **Sintesi individuale** (2–5 minuti): i partecipanti scrivono tre elementi: o un punto di forza percepito, o una competenza da migliorare, e o una domanda che vorrebbero esplorare ulteriormente.

4. **Debriefing di gruppo** (15–25 minuti): facilita una riflessione strutturata utilizzando i prompt sottostanti, concentrandoti sui temi piuttosto che sulla divulgazione personale.

5. Tradurre le intuizioni in un piano di attività: identifica 1–2 competenze prioritarie (per il gruppo o il programma) e seleziona di conseguenza gli scenari di workshop e i giochi educativi più rilevanti.

7.2. Suggerimenti per il debriefing di gruppo (set raccomandato)

Usa una piccola selezione di suggerimenti (tipicamente 3–4) per mantenere la discussione focalizzata ed efficiente in termini di tempo:

- Cosa ti ha sorpreso nei tuoi risultati e perché?
- Quale competenza ritieni più rilevante per la tua comunità o vita quotidiana in questo momento?
- Qual è la competenza che vorresti praticare in seguito e cosa la rende importante per te?
- Quale supporto o condizioni ti aiuterebbero ad agire (come individuo o con gli altri)?

7.3. Etica e protezione dei dati (standard minimo)

L'uso responsabile dello Strumento di Valutazione richiede salvaguardie di base per proteggere la privacy e il benessere dei partecipanti:

- **Nessuna divulgazione forzata:** i partecipanti non dovrebbero mai subire pressioni per condividere risultati individuali.
- **Trasparenza e consenso:** se i risultati aggregati vengono raccolti per reportistica o monitoraggio, spiega chiaramente lo scopo e ottieni il consenso informato.
- **Gestione sicura delle informazioni:** conserva i dati in modo sicuro, limita l'accesso e rispetta le procedure di protezione dei dati della tua organizzazione e i requisiti GDPR/privacy applicabili.

8. Raggruppare insieme: formule pronte all'uso e casi d'uso

Questa sezione fornisce **due supporti pratici per l'implementazione**. In primo luogo, le formule per le sessioni offrono formati di erogazione standardizzati che possono essere applicati immediatamente. In secondo luogo, i casi d'uso illustrano come la stessa struttura possa essere adattata a diversi contesti di lavoro giovanile preservando la logica centrale dell'approccio GameComp (pianificazione informata dalla valutazione, apprendimento attivo, riflessione strutturata e trasferimento).

8.1. Formule di sessione pronte all'uso

Le ricette sottostanti sono progettate per aiutare i facilitatori a erogare GameComp in modo coerente in diversi contesti. I tempi sono indicativi e devono essere adattati al **profilo del gruppo e al contesto**; tuttavia, i facilitatori devono mantenere i componenti di debriefing e trasferimento per garantire l'impatto educativo.

Formula 1 — Sessione di 90 minuti (formato standard)

Tempo	Attività	Nota per il facilitatore	Tempo tipico
0–10 min	Benvenuto, accordo di gruppo, obiettivo della sessione e competenze da acquisire	Rendi visibile l'obiettivo (lavagna/diapositiva)	20–30 min + 15–25 min di debriefing
10–25 min	Valutazione (in alternativa online o offline)	I risultati devono rimanere riservati; non è consentita la condivisione forzata	60–180 min (può variare)
25–65 min	Scenari di Workshop (fasi principali dell'attività)	Lavoro di gruppo a tempo limitato e transizioni	10–30 min

Formula 2 — Workshop di mezza giornata (3 ore)

Blocco	Contenuto	Scopo
Blocco 1 (45 min)	Valutazione + debriefing di gruppo → selezione delle competenze su cui concentrarsi	Definire esigenze, priorità e obiettivi di apprendimento.

Blocco 2 (75 min)	Scenari di Workshop (attività completa + riflessione)	Approfondisci la comprensione e la pratica attraverso un'attività strutturata
Break (15 min)	Breve break	Mantieni l'attenzione e la regolazione del gruppo
Blocco 3 (30 min)	Gioco Educativo (pratica) + debriefing	Applica la competenza in una nuova situazione; consolidare l'apprendimento
Blocco 4 (15 min)	Pianificazione dell'azione (individuale + collettiva)	Converti l'apprendimento in un passo successivo concreto

Formula 3 — Micro-programma di 3 sessioni (raccomandato)

Questo formato è adatto quando si desidera un progresso nel tempo (anziché una sessione una tantum) e consente una rivalutazione e l'adeguamento del programma.

- **Sessione 1:** valutazione di base → scenario di workshop → riflessione e trasferimento
- **Sessione 2**: gioco educativo come apertura → scenario di workshop → debriefing (focus sulla pratica)
- **Sessione 3:** scenario incentrato su azione/agenzia → gioco di consolidamento → post-valutazione + passi successivi.

8.2. Casi d'uso (esempi contestuali)

I casi d'uso sottostanti illustrano **come applicare il metodo GameComp in diverse impostazioni.**

Ogni esempio segue la stessa logica di implementazione (*Valutazione → Attività → Gioco → Debriefing → Trasferimento*) e può essere erogato utilizzando la Formula 1 (90 minuti), salvo diversamente indicato.

Per ulteriori esempi specifici del Paese e adattamenti pratici forniti da ciascun partner, vedere l'Appendice D – Note sul Campo dei Partner.

Caso d'uso 1 — Centro giovanile (eco-ansia → agenzia)

- **Contesto**: centro giovanile aperto, gruppo misto (15–19), eco-ansia e scarso senso di controllo
- **Obiettivo:** rafforzare l'Iniziativa individuale + Azione collettiva (GreenComp: Agire per la sostenibilità)
- **Flusso suggerito**: Valutazione (base) → scenario sulla pianificazione dell'azione → breve gioco che evidenzia le scelte → debriefing → un'azione di gruppo concreta
- **Nota di facilitazione:** enfatizzare le "piccole azioni" realistiche; evitare inquadramenti basati sul senso di colpa; terminare con un impegno fattibile.

Caso d'uso 2 — Programma di occupabilità NEET (competenze verdi e processo decisionale)

- **Contesto:** percorso di occupabilità (16–24), focus sull'orientamento al futuro e sulla fiducia
- **Obiettivo:** rafforzare il Pensiero Sistemico + Definizione dei problemi (GreenComp: Abbracciare la complessità)
- **Flusso suggerito:** Valutazione → scenario che esplora un problema di sostenibilità locale → gioco praticando compromessi → debriefing → compito di trasferimento (mini pitch / piano)
- **Nota di facilitazione**: collegare le competenze all'occupabilità e ai ruoli della comunità; mantenere il vocabolario chiaro e pratico.

Caso d'uso 3 — Gruppo interculturale (equità e giustizia climatica)

- **Contesto:** gruppo giovanile interculturale (14–20); temi sensibili e diverse esperienze vissute
- **Obiettivo**: rafforzare il Supporto all'equità + Pensiero critico (GreenComp: Valori + Complessità)
- **Flusso suggerito:** valutazione opzionale → scenario su equità/responsabilità → gioco che rende visibile la disuguaglianza → debriefing strutturato → "principio di equità" condiviso

- **Nota di facilitazione**: evitare la divulgazione forzata; consentire di "passare"; usare prima le coppie, poi la plenaria.

Caso d'uso 4 — Eco-club scolastico (alfabetizzazione al futuro)

- **Contesto**: eco-club settimanale (13–17), tempo limitato per sessione
- **Obiettivo**: rafforzare l'Alfabetizzazione al futuro + Pensiero esplorativo (GreenComp: Immaginare futuri sostenibili)
- **Flusso suggerito**: scenario utilizzando narrative del futuro → gioco esplorando futuri alternativi → debriefing → trasferimento (una proposta a livello scolastico)
- **Nota di facilitazione**: mantenere visivi gli output; incanalare la creatività in un'unica proposta concreta.

Caso d'uso 5 — Attività all'aperto (connessione con la natura; dispositivi limitati)

- **Contesto**: attività giovanile all'aperto (12–16), livelli di attenzione misti; accesso digitale limitato
- **Obiettivo:** rafforzare la Promozione della natura + Valorizzazione della sostenibilità (GreenComp: Valori)
- **Flusso suggerito:** autoriflessione offline (Appendice) → scenario all'aperto → gioco in coppie (o alternativa basata sull'osservazione) → debriefing → azione di gestione dell'ambiente (stewardship)
- **Nota di facilitazione:** preparare semplici regole di sicurezza all'aperto; usare il movimento; mantenere il debriefing conciso ma mirato.

9. Monitoraggio e qualità

Il monitoraggio in GameComp è inteso a supportare la qualità dell'apprendimento e il miglioramento continuo, non a creare un onere amministrativo. **I facilitatori sono incoraggiati a utilizzare un piccolo numero di strumenti semplici che aiutano a documentare ciò che è stato erogato**, ciò che i partecipanti hanno acquisito e ciò che dovrebbe essere modificato nelle sessioni future.

Per mantenere fattibile il monitoraggio, seleziona solo due o tre metodi e applicali con coerenza. Le opzioni raccomandate includono:

- **Registro della sessione**: una breve registrazione dell'erogazione (data, ambientazione, scenario e gioco utilizzati, competenza/e target, adattamenti chiave e risultati principali)
- **Note di osservazione:** brevi note basate sull'evidenza sui comportamenti dei partecipanti che indicano lo sviluppo di competenze (es. collaborazione, pensiero sistemico, interrogazione critica)
- **Carte di riflessione**: una rapida riflessione di uscita scritta che cattura un'intuizione e un'azione intenzionale da parte di ciascun partecipante
- **Feedback di fine ciclo**: breve feedback raccolto dopo una serie di sessioni per identificare cosa ha supportato l'apprendimento e cosa dovrebbe essere migliorato.

10. Mappa delle risorse

Per garantire coerenza e qualità nell'erogazione, i facilitatori dovrebbero mantenere un singolo "*Pacchetto per gli Educatori GameComp*" (digitale o stampato) che contenga le risorse principali utilizzate nell'implementazione. Mantenere i materiali in un unico posto riduce la confusione tra le versioni, supporta il coordinamento del team e rende più efficiente la preparazione.

Dove lavorano insieme più facilitatori, si raccomanda di mantenere un documento con link condiviso (o una cartella condivisa) che indichi i punti di accesso ufficiali e le versioni più recenti dei materiali del progetto.

Risorse principali

- **Strumento di Valutazione (online):** clicca qui
- **Pubblicazione degli Scenari di Workshop (60 scenari):** clicca qui
- **Libreria dei Giochi Educativi (60 giochi):** accessibile attraverso la piattaforma GameComp (sezione Giochi); utilizzare il percorso di accesso ufficiale fornito dal consorzio.

Appendice A – Checklist per il facilitatore

Istruzioni: Spunta una casella per ogni affermazione. Usa questa lista di controllo prima della sessione per prepararti, e spunta la sezione "Dopo la sessione" una volta finito.

Dichiarazione checklist	Sì	In parte	No
Intenzione e pianificazione della sessione			
Posso indicare la/le competenza/e GreenComp obiettivo in una frase chiara	☐	☐	☐
L'obiettivo della sessione è pratico e legato a scelte o azioni concrete in materia di sostenibilità	☐	☐	☐
Ho analizzato lo scenario e conosco i passaggi chiave e le tempistiche	☐	☐	☐
Ho selezionato in anticipo da 4 a 6 domande di debriefing	☐	☐	☐
Ho pianificato un momento di trasferimento e vi ho dedicato del tempo	☐	☐	☐
Preparazione e materiali			
Lo spazio supporta il lavoro in piccoli gruppi, a coppie o gruppi da 3 a 5	☐	☐	☐
Ho preparato i materiali necessari, timer, lavagna o flipchart, carta e penne se pertinenti	☐	☐	☐
Sono disponibili dispositivi e internet, o ho preparato un'alternativa offline	☐	☐	☐
Se i dispositivi sono limitati, ho pianificato i ruoli del dispositivo condiviso: navigatore, lettore, mediatore	☐	☐	☐
Sicurezza, inclusione e partecipazione			
Stabilirò un breve accordo di gruppo, rispetto, ascolto, riservatezza, opzione per passare	☐	☐	☐
Conosco il percorso di salvaguardia, cosa fare e chi contattare se sorge un problema	☐	☐	☐
Ho pianificato un metodo per includere le voci più silenziose, prima le coppie, riflessione silenziosa, giri strutturati	☐	☐	☐
Manterrò la sessione priva di giudizi ed eviterò di inquadrare la colpa o il biasimo	☐	☐	☐
La lingua e le istruzioni sono accessibili, termini chiave definiti, passaggi brevi, verifica della comprensione	☐	☐	☐
Strumento di Valutazione, se utilizzato			

Spiegherò che la valutazione serve per l'autoriflessione, non è un test	☐	☐	☐
Eviterò di classificare o confrontare i risultati; i partecipanti non sono costretti a condividere i punteggi	☐	☐	☐
Se i risultati vengono registrati, ho il consenso e manterrò i dati al minimo e al sicuro	☐	☐	☐
Giochi e focus di apprendimento			
Ho scelto il gioco con uno scopo chiaro, riscaldamento, pratica o consolidamento	☐	☐	☐
Ho fissato un limite di tempo (time-box) per il gameplay e mi fermerò in tempo per proteggere il debriefing e il trasferimento	☐	☐	☐
Riformulerò la competizione se si presenta: imparare, non vincere	☐	☐	☐
Qualità del debriefing e del trasferimento	☐	☐	☐
Utilizzerò una struttura di debriefing semplice: fatti, sentimenti, scelte, competenza, vita reale	☐	☐	☐
Ho pronto uno spunto concreto per il trasferimento, un'azione individuale e/o un passo successivo del gruppo	☐	☐	☐
Dopo la sessione	☐	☐	☐
Ho raccolto feedback rapidi, un'intuizione e un prossimo passo	☐	☐	☐
Ho annotato una cosa che ha funzionato bene e una cosa da migliorare la prossima volta	☐	☐	☐
Ho annotato una cosa che ha funzionato bene e una cosa da migliorare la prossima volta	☐	☐	☐
Ho registrato le informazioni di base sull'erogazione: data, ambiente, competenza, scenario e gioco, adattamenti chiave	☐	☐	☐

Appendice B – Canvas per la pianificazione della sessione

Campo	Il tuo piano
Obiettivo della sessione	
Competenza/e target	
Scenario usato	
Gioco/giochi usato	
Agenda (time-boxed)	
Domande di debriefing (4–6)	
Azione di trasferimento	
Materiali/dispositivi	
Adattamenti (accessibilità/online)	

Appendice C – Foglio di lavoro offline per l'autovalutazione + griglia dei punteggi

Questo foglio di lavoro è un'alternativa cartacea allo Strumento di Valutazione online di GameComp. Può essere utilizzato quando i partecipanti non hanno accesso a dispositivi o a internet affidabile. Lo scopo è supportare l'autoriflessione e la pianificazione dell'apprendimento; non è un test e non deve essere utilizzato per classificare i partecipanti.

Instruzioni per i partecipanti

Per ciascuna competenza di seguito, seleziona il numero che ti descrive meglio **oggi:**

- **1 = Raramente:** non dimostro quasi mai questa competenza.
- **2 = A volte:** la dimostro occasionalmente.
- **3 = Spesso:** la dimostro in molte situazioni.
- **4 = Molto spesso**: la dimostro regolarmente e con sicurezza.
- **5 = Costantemente**: la dimostro fortemente nei vari contesti e posso supportare gli altri.

Quindi, facoltativamente scrivi un breve esempio nella colonna "Note/Esempio" (es. una situazione in cui hai dimostrato la competenza o una domanda che hai).

Competenza	1	2	3	4	5	Note/ Esempio
Attribuire valore alla sostenibilità	☐	☐	☐	☐	☐	
Difendere l'equità	☐	☐	☐	☐	☐	
Promuovere la natura	☐	☐	☐	☐	☐	
Pensiero Sistemico	☐	☐	☐	☐	☐	
Pensiero Critico	☐	☐	☐	☐	☐	
Definizione del problema	☐	☐	☐	☐	☐	
Senso del Futuro	☐	☐	☐	☐	☐	
Adattabilità	☐	☐	☐	☐	☐	
Pensiero Esplorativo	☐	☐	☐	☐	☐	
Agentività politica	☐	☐	☐	☐	☐	

Azione collettiva	☐	☐	☐	☐	☐	
Iniziativa individuale	☐	☐	☐	☐	☐	

Appendice D – Schede di Implementazione e Inserti Pratici

Questa appendice ti fornisce:

1. Esempi reali di implementazione dai Paesi partner.
2. Inserti pronti all'uso che puoi copiare nei tuoi piani di sessione.

D.1 Scheda di Implementazione per Paese

Usa queste schede per vedere rapidamente come altri hanno erogato una sessione: impostazione, gruppo target, focus delle competenze, cosa hanno usato, cosa ha funzionato, a cosa prestare attenzione e cosa hanno prodotto i partecipanti.

D.1.1 Francia - ANI

Impostazione	Workshop giovanile non formale (centro giovanile / sede di un'associazione partner / club scolastico) – di persona
Gruppo target	16–30 anni, 10–20 partecipanti (profili misti)
Focus sulle competenze	Azione collettiva
Risorse utilizzate	• Strumento di Valutazione: sì • Scenario/i di Workshop: Progetta la tua ONG Verde/WS5 • Gioco/giochi Educativo/i: *Più forti insieme* (Stronger together)

Adattamenti apportati	Se i dispositivi sono limitati, esegui il gioco a coppie/piccoli gruppi (1 dispositivo ogni 2–3 partecipanti). Utilizza rigorosamente il time-boxing per proteggere il debriefing e il trasferimento (minimo 15 minuti combinati). 1. Usa metodi di partecipazione inclusivi (prima a coppie e poi in plenaria; rotazione dei ruoli nei gruppi: cronometrista/redattore/portavoce). 2. Ancora la progettazione dell'ONG a una problematica locale concreta e rilevante per il gruppo (rifiuti, trasporti, energia, spazi verdi). 3. Mantieni gli output semplici e strutturati (piano d'azione dell'ONG di una pagina per gruppo).
Cosa ha funzionato bene	• Alto coinvolgimento attraverso la creazione di gruppo di una ONG e la pianificazione di azioni concrete. • Chiaro legame tra collaborazione e impatto (l'azione collettiva diventa tangibile). • Il gioco rafforza il lavoro di squadra e le dinamiche di organizzazione prima della fase di trasferimento finale.
Da evitare/a cosa prestare attenzione	• Dedicare troppo tempo al branding (nome/logo) invece che agli obiettivi e alle azioni. • Voci dominanti nel lavoro di gruppo (utilizza ruoli + giri strutturati). • Inquadramento competitivo tra i gruppi (mantieni il focus su cooperazione/apprendimento).

Domande di debriefing che hanno funzionato bene	• *Cosa ha aiutato il tuo gruppo a collaborare in modo efficace? Cosa lo ha reso più difficile?* • *Quali ruoli/compiti sono stati necessari per rendere realistico il piano della tua ONG?* • *Di quale supporto avresti bisogno dagli altri per agire insieme?* • *Cosa ha mostrato il gioco riguardo al lavoro di squadra e all'organizzazione?* • *Qual è un prossimo passo realistico che puoi iniziare nelle prossime 2–4 settimane?*
Output concreto/passo successivo prodotto dai partecipanti	Un piano d'azione "ONG Verde" di una pagina per gruppo (problema, missione/visione, obiettivo, pubblico target, un'attività di sensibilizzazione, un prossimo passo realistico con ruoli e scadenze), più un impegno individuale o di gruppo ad agire dopo la sessione.

D.1.2 Germania - KUBI

Impostazione	Centro giovanile
Gruppo target	20 giovani adulti con minori opportunità (educative, geografiche ed economiche) di età compresa tra 20 e 30 anni.
Focus sulle competenze	Alfabetizzazione al futuro

Risorse utilizzate	• Strumento di Valutazione: Sì • Scenario di Workshop: *Immaginare Futuri Sostenibili* a cura di FEMXA (4.3.1 Alfabetizzazione al Futuro WS5) • Gioco Educativo: *Futurescape: Immaginare il Domani Sostenibile* a cura di KUBI (https://app.gamecomp.eu/lessons/107)
Materiali	Spazio aperto, Internet, Dispositivi digitali (computer, tablet, telefono)
Adattamenti apportati	1. Allestire uno spazio sicuro in cui i partecipanti possano esplorare i giochi individualmente e/o in gruppo. 2. Avere materiali riutilizzabili e riciclabili per allineare il concetto del workshop agli obiettivi del progetto su competenze, abitudini e azioni green. 3. Adattarsi alle esigenze dei partecipanti per garantire che diversi livelli siano accolti nel workshop (es., panorami di competenze digitali, comprensione delle competenze verdi, parlanti madrelingua e non madrelingua). 4. Riservare del tempo per spiegare e discutere parole chiave come sostenibilità, alfabetizzazione al futuro e riutilizzabile.
Cosa ha funzionato bene	• Fondere i concetti di digitalizzazione e sostenibilità nello stesso workshop e sensibilizzare sulla priorità della doppia transizione in Europa. • Includere diverse attività tratte da metodi di apprendimento non formale per coinvolgere i partecipanti in discussioni, costruzione di scenari, creazione di opere d'arte e giochi.

Da evitare/a cosa prestare attenzione	• Durante il benvenuto e l'orientamento: Sii breve; passa velocemente a dare voce ai partecipanti. Non sovraccaricare con la teoria all'inizio. • Durante la valutazione GreenComp e la riflessione: Evita di stilare classifiche, leggere numeri ad alta voce o "chi ha ottenuto il punteggio più alto". • Votazione e discussione: Non trattare le idee "migliori" come una competizione. Inquadra la votazione come "l'idea più utile da esplorare". • Gioco dello scenario digitale: Una persona gioca mentre gli altri guardano. Assegna i ruoli: lettore, decisore, scettico, redattore degli appunti.
Domande di debriefing che hanno funzionato bene	• *Qual è una decisione nel tuo lavoro/nella tua vita in cui pensare al futuro cambierebbe il tuo approccio?* • *Cosa praticherai intenzionalmente nelle prossime 2 settimane?* • *Di quale supporto, risorsa o alleato hai bisogno?* • *Come saprai di essere migliorato (un indicatore semplice)?*
Output concreto/passo successivo prodotto dai partecipanti	1. Istantanea GreenComp: area di forza, area di crescita, sorpresa (1 pagina). 2. Dichiarazione sull'Alfabetizzazione al Futuro: "*Per me, l'Alfabetizzazione al Futuro significa...* (nel mio contesto)." 3. Piano di micro-azione personale (2 settimane): • competenza da rafforzare • un'azione concreta • quando/dove accadrà • un indicatore di successo 4. Visivo del Futuro Preferito (disegno/collage/immagine AI) con una didascalia: • "Questo futuro è preferibile perché..." • "Un indicatore che ci stiamo muovendo in questa direzione è..."

D.1.3 Italia - Lascò

Impostazione	Programma di formazione sull'occupabilità (modalità *blended*: in presenza con strumenti digitali) focalizzato sulle competenze verdi per il mercato del lavoro
Gruppo target	Giovani adulti e NEET (18–25 anni), gruppo di 12–15 partecipanti con background educativi misti
Focus sulla competenza	Pensiero Esplorativo
Risorse utilizzate	• Strumento di Valutazione: sì (usato all'inizio del programma come base di riferimento per mappare la prontezza dei partecipanti a pensare in modo creativo e ad abbracciare diverse prospettive sugli scenari futuri) • Scenario di Workshop: *WS4. Promuovere il Pensiero Esplorativo per un'Economia Circolare*. Questo workshop coinvolge i partecipanti nell'affrontare sfide di sostenibilità (es., uso di rifiuti e risorse) attraverso una mentalità transdisciplinare. Combinando brainstorming, sperimentazione interdisciplinare e prototipazione pratica, incoraggia i giovani a sintetizzare prospettive ambientali, sociali, culturali e tecnologiche in soluzioni innovative di economia circolare. • Gioco Educativo: *Ecosistema Esplorativo* https://app.gamecomp.eu/lessons/61. In questo gioco interattivo, gli studenti agiranno come consulenti di sostenibilità urbana. Il gioco incoraggia l'investigazione, l'immaginazione e l'adattamento in contesti incerti. Attraverso mappe interattive, scelte basate su scenari e un quiz finale, i giocatori praticano il pensiero divergente esplorando le complesse interconnessioni tra fattori ambientali, economici e sociali per generare soluzioni di sostenibilità non lineari.

Adattamenti apportati	1. Integrato il gioco "Ecosistema Esplorativo" come attività di "Pratica" subito dopo l'introduzione teorica iniziale del workshop, utilizzandolo per stimolare il pensiero non lineare prima di iniziare l'effettivo lavoro di gruppo sull'Economia Circolare. 2. Invece del gioco individuale, il gioco digitale è stato giocato in piccoli gruppi (es. 1 dispositivo ogni 3 partecipanti) per incoraggiare il dibattito prima di inviare le risposte finali. 3. Utilizzati esempi locali e riconoscibili di economia lineare vs. circolare (es. rifiuti tessili o agricoli locali) per collegare gli scenari fittizi della città immaginaria nel gioco con il loro specifico contesto geografico. 4. Sostituita la fase fisica del workshop dedicata al disegno/mappatura con una lavagna digitale collaborativa (es. Miro/Mural), poiché i partecipanti stavano sviluppando competenze digitali assieme alle competenze verdi.
Cosa ha funzionato bene	• L'elemento di gioco di ruolo del gioco digitale ha aumentato notevolmente la fiducia e il coinvolgimento dei partecipanti, agendo come perfetto riscaldamento per il pitch finale del workshop. • La mappa interattiva del gioco ha dimostrato efficacemente che la sostenibilità non riguarda solo l'ambiente, ma richiede un approccio integrato che collega gli aspetti economici e sociali.
Da evitare/a cosa prestare attenzione	• Evitare di lasciare che i partecipanti si affrettino attraverso i punti della mappa del gioco solo per finire il quiz; incitali a leggere attentamente le domande esplorative e a dibattere gli scenari. • Fare attenzione alle persone dominanti durante la fase di ideazione di gruppo del workshop; usare il ruolo del facilitatore per garantire che tutte le "idee folli" e i pensieri divergenti vengano ascoltati.

Domande di debriefing che hanno funzionato bene	• *In che modo gli scenari di Newtown ti hanno aiutato a pensare diversamente o a uscire da soluzioni fisse per il nostro problema locale dei rifiuti?* • *Quali connessioni inaspettate hai trovato tra l'ambiente, l'economia e la società durante il gioco?* • *Come ti hanno aiutato a riformulare la sfida iniziale il pensare in modo creativo e l'esplorare angolazioni multiple?* • *Come puoi applicare questa mentalità da "consulente esplorativo" alle sfide del tuo futuro?*
Output concreto/passo successivo prodotto dai partecipanti	Una "Mappa di Ideazione dell'Economia Circolare" (digitale) co-creata che delinea una soluzione innovativa a un problema locale dei rifiuti.

D.1.4 Spagna - FEMXA

Impostazione	Scuola IFP (VET school)
Gruppo target	18-30 anni, tra 10 e 20 partecipanti con background diversi e con un interesse per le competenze verdi per la loro vita quotidiana e il lavoro.
Focus sulle competenze	Pensiero Sistemico e Pensiero Critico

Risorse utilizzate	

- Strumento di Valutazione: sì. Come viene utilizzato? Viene applicato durante i primi 15-20 minuti per identificare i punti di forza e di debolezza dei partecipanti e la loro comprensione dell'impatto sistemico. Il facilitatore prende appunti su picchi o schemi ricorrenti (es. bassi punteggi nel pensiero critico o sistemico), di cui si terrà conto per l'implementazione del workshop.
- Scenario/i di Workshop: *WS2: Sistemi Interconnessi e Impatto Sostenibile*. "Sistemi Interconnessi e Impatto Sostenibile" mostra come piccole azioni generino reazioni a catena all'interno di un sistema, promuovendo il pensiero sistemico in modo pratico. Costringe inoltre i partecipanti ad analizzare cause, conseguenze e feedback, sviluppando il pensiero critico senza la necessità di complessi contenuti teorici. È un workshop dinamico e accessibile, adatto a gruppi eterogenei come il nostro che hanno bisogno di comprendere problemi reali da più prospettive.
- Giochi Educativi: *La Macchina del Tempo Sostenibile* e *Investigatori Consapevoli*. I seguenti giochi aiutano a comprendere più a fondo le competenze di Pensiero Sistemico e Pensiero Critico:

1. *La Macchina del Tempo Sostenibile (Pensiero Sistemico)*. Questo gioco mostra come una singola decisione generi reazioni a catena nel tempo, il che si integra direttamente con le dinamiche del workshop come l'"Effetto Domino" e l'"Effetto Farfalla". Rafforza la comprensione delle interazioni, conseguenze e cicli di feedback all'interno del sistema.
2. *Investigatori Consapevoli: rintracciare la verità sull'inquinamento (Pensiero Critico)*. I partecipanti devono analizzare le fonti, rilevare i pregiudizi e prendere decisioni basate su prove, esattamente ciò di cui hanno bisogno dopo aver mappato i sistemi ed esplorato le connessioni. Rafforza la parte di analisi critica del workshop e aiuta a mettere in discussione le cause alla radice e gli assunti riguardanti il sistema.

Adattamenti apportati	• Il gioco è stato giocato in modo collaborativo, non individualmente, per incoraggiare il ragionamento collettivo. • La riflessione finale è stata collegata esplicitamente alla loro vita quotidiana o a situazioni di lavoro nei settori verdi emergenti.
Cosa ha funzionato bene	• I partecipanti sono rimasti sorpresi dalle connessioni sistemiche (impatti indiretti). • Il gioco finale aiuta a visualizzare la complessità senza sopraffare, con un tono ludico.
Da evitare/a cosa prestare attenzione	• Evitare decisioni "moralizzanti" (rischio di senso di colpa ambientale). Il workshop è una zona senza giudizio. • Assicurarsi che coloro che "sanno già" sulla sostenibilità non dominino la conversazione. • Evitare spiegazioni eccessivamente tecniche: mantieniti pratico e usa esempi.
Domande di debriefing che hanno funzionato bene	• *Quali decisioni sembravano migliori all'inizio ma sono cambiate quando abbiamo visto i loro effetti nascosti?* • *Quali connessioni non avevi mai preso in considerazione prima?* • *Quale parte dell'esercizio hai trovato più utile per il tuo futuro personale/professionale?*
Output concreto/passo successivo prodotto dai partecipanti	"Mappa dell'Impatto" individuale che identifica una decisione personale, i suoi effetti diretti e indiretti e un miglioramento che possono tentare.

D.1.5 Grecia - KEAN

Impostazione	Centro giovanile/laboratori ambientali non formali / attività giovanili Erasmus+
Gruppo target	Centro giovanile/laboratori ambientali non formali/attività giovanili Erasmus+
Focus sulle competenze	Difendere l'equità e Agentività Politica
Risorse utilizzate	• Strumento di Valutazione: Sì – utilizzato all'inizio per esplorare le attitudini, i valori e le conoscenze pregresse dei partecipanti sulla sostenibilità e sulla partecipazione. I risultati hanno informato la selezione dei giochi e il focus della discussione. • Scenario/i di Workshop: *La Rete dell'Impatto – Tutto è Connesso* • Giochi Educativi: "La Bussola dell'Empatia", "Voci nel Cerchio"
Adattamenti apportati	1. Aggiunta di brevi pause di riflessione dopo ogni fase dei giochi. 2. Opzione per la condivisione orale invece dell'input scritto per i partecipanti meno a loro agio con la scrittura. 3. Tempistiche flessibili per consentire discussioni più approfondite su temi sociali e ambientali sensibili. 4. Uso di esempi ambientali locali (incendi boschivi, ondate di calore, problemi legati ai rifiuti nelle città greche). 5. Linguaggio semplificato e facilitazione guidata per gruppi giovanili con esperienze miste.

Cosa ha funzionato bene	• Gli elementi di condivisione anonima hanno aumentato l'onestà e la sicurezza emotiva. • Il dialogo basato sui ruoli ha incoraggiato la partecipazione attiva e l'ascolto rispettoso. • Collegare le scelte personali alle questioni ambientali della vita reale ha migliorato il coinvolgimento.
Da evitare/a cosa prestare attenzione	• Evitare di affrettare la fase di riflessione; i partecipanti hanno bisogno di tempo per elaborare le emozioni. • Fare attenzione con argomenti altamente polarizzanti che potrebbero creare reazioni difensive. • Garantire regole di facilitazione chiare per mantenere uno spazio di dialogo rispettoso e inclusivo.
Domande di debriefing che hanno funzionato bene	• *Quale momento dell'attività ti ha fatto riflettere di più?* • *Hai ascoltato una prospettiva che ha messo in discussione le tue opinioni?* • *Come si relazionano l'equità e l'empatia con il processo decisionale ambientale?* • *Cosa rende più facile o più difficile far sentire la propria voce sui temi della sostenibilità?* • *Quale piccola azione potresti realisticamente intraprendere dopo questa sessione?*
Output concreto/passo successivo prodotto dai partecipanti	I partecipanti hanno sviluppato brevi impegni di sostenibilità personali o di gruppo (es. riduzione dei rifiuti, avvio di discussioni tra pari, supporto ad azioni ambientali locali) e hanno proposto idee per piccole campagne di sensibilizzazione all'interno della loro scuola o comunità giovanile.

D.2 Inserti Pratici

Usa questi come blocchi pronti all'uso quando progetti le tue sessioni. Sono organizzati in base a ciò di cui hai bisogno: un esempio pratico, una nota di facilitazione o uno strumento stampabile.

D.2.1 Esempi pratici

1. Azione Collettiva

Obiettivo: Rafforzare l'Azione Collettiva passando dalla riflessione individuale alla pianificazione di gruppo e a un passo successivo realistico.

Risorse utilizzate:

- Strumento di Valutazione (autovalutazione di base + breve debriefing di gruppo)
- Scenario di Workshop: WS5 "Progetta la tua ONG Verde"
- Gioco Educativo: "Più forti insieme" ("Stronger together")

Flusso della sessione (90 minuti):

- 0–10 min | Apertura: Benvenuto, accordo di gruppo e obiettivo della sessione ("Oggi pratichiamo l'Azione Collettiva progettando un'iniziativa di gruppo realistica").
- 10–25 min | Valutazione: I partecipanti completano lo Strumento di Valutazione individualmente. Il facilitatore conduce il debriefing solo a livello di gruppo (nessuna condivisione forzata): "Quale competenza ci sembra più rilevante oggi?"
- 25–65 min | Scenario (WS5): In gruppi, i partecipanti progettano un'"ONG Verde" che affronta un problema locale (missione/visione, pubblico target, 1-2 azioni). Assegna i ruoli (cronometrista, redattore, portavoce) per garantire una partecipazione equilibrata.
- 65–80 min | Gioco ("Più forti insieme"): I partecipanti giocano individualmente sulla piattaforma (10-12 min). Poi fanno uno scambio a coppie (3-5 min): ogni coppia confronta una scelta chiave e un risultato.
- 80–90 min | Debriefing + Trasferimento: Breve riflessione in plenaria che si ricollega alla competenza + un passo successivo concreto.

Domande di debriefing:

- *Cosa ha reso la collaborazione più facile o più difficile nel tuo lavoro di gruppo?*
- *Cosa ha mostrato il gioco sul lavoro di squadra e l'organizzazione?*
- *Di quale supporto avremmo bisogno dagli altri per agire insieme nella vita reale?*

- *Qual è un'azione realistica che possiamo iniziare nelle prossime 2–4 settimane?*

Output del trasferimento: Ogni gruppo produce un piano d'azione della ONG di una pagina e concorda un successivo passo fattibile (chi fa cosa, entro quando), da rivedere nella sessione successiva.

2. Alfabetizzazione al Futuro (Focus sui futuri sostenibili)

Obiettivi:

- rafforzare la competenza di Alfabetizzazione al Futuro dei partecipanti, aiutandoli a esplorare come le scelte presenti plasmino futuri più sostenibili
- sensibilizzare sulla sostenibilità e sulle competenze verdi attraverso una combinazione di riflessione, discussione, espressione creativa e apprendimento digitale basato sui giochi
- supportare i giovani adulti con minori opportunità a collegare il pensiero sul futuro con la loro vita quotidiana, le decisioni e le azioni possibili, costruendo al contempo la fiducia nell'immaginare e contribuire a futuri preferibili.

Risorse utilizzate:

- Strumento di Valutazione GameComp
- Scenario di Workshop: Immaginare Futuri Sostenibili a cura di FEMXA (4.3.1 Alfabetizzazione al Futuro WS5)
- Gioco Educativo: Futurescape: Immaginare il Domani Sostenibile a cura di KUBI (https://app.gamecomp.eu/lessons/107)

Materiali: Spazio aperto, Internet, Dispositivi digitali (computer, tablet, telefono)

Flusso della Sessione (90 minuti)

- **Benvenuto e breve orientamento (10 minuti)**: La sessione inizia con un breve benvenuto e orientamento, in cui i partecipanti vengono introdotti all'argomento in modo semplice e accessibile senza sovraccaricarli di teoria. Termini chiave come sostenibilità, alfabetizzazione al futuro e pratiche riutilizzabili vengono spiegati brevemente per creare una comprensione condivisa.
- **Riscaldamento (15 minuti):** Una fase di leggera autoriflessione avviene utilizzando lo Strumento di Valutazione GreenComp, dove i partecipanti identificano i punti di forza, le aree di crescita e le intuizioni sorprendenti senza confrontare i risultati con gli altri.

- **Durante l'attività (55 minuti)**: I partecipanti si impegnano in una discussione guidata e in attività di gruppo non formali incentrate sull'immaginare futuri possibili, probabili e preferibili. Sono invitati a riflettere su come le sfide e le opportunità della sostenibilità potrebbero influenzare le loro vite personali, le loro comunità e il loro lavoro. Dopo questo, i partecipanti passano all'attività di gioco digitale, dove esplorano scenari orientati al futuro attraverso Futurescape. Per garantire un coinvolgimento attivo, i ruoli vengono distribuiti all'interno dei gruppi, come lettore, decisore, scettico e redattore, in modo che il gioco diventi un processo di apprendimento collaborativo piuttosto che un'osservazione passiva.
- **Post-attività (10 minuti):** I partecipanti riflettono su ciò che hanno imparato e lo traducono in passaggi successivi pratici. Creano una breve dichiarazione sull'Alfabetizzazione al Futuro, preparano un piano di micro-azione personale di due settimane e sviluppano una visuale del futuro preferita tramite disegno, collage o creazione di immagini supportata dall'intelligenza artificiale. La sessione si chiude con un breve giro di condivisione incentrato su intuizioni utili e azioni realistiche piuttosto che sulla competizione o sulle "migliori idee".

Domande di debriefing

- Qual è una decisione nel tuo lavoro o nella tua vita in cui pensare al futuro cambierebbe il tuo approccio?
- Cosa praticherai intenzionalmente nelle prossime due settimane? Di quale supporto, risorsa o alleato hai bisogno?
- Come saprai di essere migliorato?

Output del Trasferimento

1. Istantanea GreenComp di 1 pagina con:
- un'area di forza
- un'area di crescita
- una sorpresa
2. Dichiarazione sull'Alfabetizzazione al Futuro: "*Per me, l'Alfabetizzazione al Futuro significa...*"
3. Piano di micro-azione personale per 2 settimane:
- competenza da rafforzare
- un'azione concreta
- quando e dove accadrà
- un indicatore di successo

4. Visivo del Futuro Preferito (disegno, collage o immagine generata dall'IA) con didascalia:

- "Questo futuro è preferibile perché..."
- "Un indicatore che ci stiamo muovendo in questa direzione è..."

3. Pensiero Critico (Focus sul Greenwashing)

Obiettivo: Rafforzare il Pensiero Critico aiutando i partecipanti a identificare il greenwashing, a valutare le affermazioni "eco" e a prendere decisioni di sostenibilità basate su prove, collegate al loro ambiente quotidiano.

Risorse utilizzate:

1. Strumento di Valutazione (autovalutazione di base + breve debriefing di gruppo)
2. Scenario di Workshop: WS3 "Pensa Verde" ("Think Green")

- Attività 2: "Fatto o Greenwashing?"
- Attività 3: Dibattito interattivo: "Dilemma sulle scelte green"

3. Elementi dello Scenario di Workshop: WS2 "Pensiero Critico in Azione"

- Attività di esempio: "Bingo del Greenwashing"

4. Gioco Educativo: "Sostenibile o No?"

Flusso della sessione (90 minuti):

- 0–10 min | Apertura: Benvenuto, accordo di gruppo e obiettivo della sessione ("Oggi pratichiamo il Pensiero Critico mettendo alla prova le affermazioni e le scelte green").
- 10–25 min | Valutazione: I partecipanti completano lo Strumento di Valutazione individualmente. Il facilitatore conduce il debriefing solo a livello di gruppo (senza confrontare i punteggi): "Quale competenza ci sembra più rilevante oggi?"
- 25–55 min | Scenario (WS3): Esegui l'Attività 2 "Fatto o Greenwashing?", poi l'Attività 3 "Dilemma sulle scelte green" (i gruppi discutono se affermazioni/azioni/prodotti sono genuinamente sostenibili e giustificano il loro ragionamento).
- 55–70 min | Scenario (elementi WS2): Usa il "Bingo del Greenwashing" (o simile) per rafforzare la rilevazione di etichette e messaggi "eco" ingannevoli.
- 70–85 min | Gioco ("Sostenibile o No?"): I partecipanti giocano in gruppi di tre (1 dispositivo per gruppo). Ogni gruppo discute il dilemma prima di selezionare una risposta.
- 85–90 min | Debriefing + Trasferimento: Breve riflessione in plenaria che collega al Pensiero Critico + concorda un prossimo passo collettivo.

Domande di debriefing:

- *Quale affermazione o messaggio "eco" è stato più difficile da giudicare e perché?*
- *Cosa ti ha aiutato a decidere se qualcosa era affidabile (prove, fonte, logica)?*
- *Quali segnali ti hanno aiutato a individuare un possibile greenwashing?*
- *Cosa controlleresti la prossima volta prima di fidarti di un'etichetta o un'affermazione "eco"?*
- *Dove incontri più spesso il greenwashing nella vita quotidiana?*

Output del trasferimento: Il gruppo concorda un "passo successivo" collettivo collegato al proprio ambiente (es. migliorare la segnaletica della raccolta differenziata nella sala comune; richiedere la sostituzione di bicchieri/piatti monouso con quelli riutilizzabili).

D.2.2 Dal campo

Creare spazi emotivamente sicuri per il dialogo sulla sostenibilità

Nei workshop sulla sostenibilità rivolti ai giovani, i giochi interattivi, soprattutto quelli che utilizzano storie personali o dialoghi basati sui ruoli, possono aumentare rapidamente il **coinvolgimento.** Questi formati possono anche far emergere emozioni intense o argomenti delicati come l'ansia climatica, l'equità o la responsabilità personale. Se gestiti correttamente, questi elementi approfondiscono l'apprendimento; se invece sono affrettati o mal impostati, possono causare disagio o isolamento.

Per mantenere uno spazio sicuro e inclusivo, iniziate concordando **semplici regole di dialogo:** ascoltare senza interrompere, evitare giudizi e rispettare le diverse esperienze e i diversi livelli di conoscenza. Ricordate ai partecipanti che l'obiettivo non è dimostrare chi è "più sostenibile", ma praticare l'empatia, l'equità e la partecipazione costruttiva.

Un utile schema è quello di passare dalla riflessione individuale alla **condivisione a coppie** prima della discussione plenaria. Questo supporta i partecipanti più riservati e migliora la diversità di prospettive. Utilizzate brevi spunti che colleghino l'esperienza di gioco a scelte di vita reale e azioni comunitarie, in modo che la riflessione rimanga sia emotiva che pratica.

Un errore comune è quello di dedicare troppo tempo al gioco, perdendo tempo prezioso per il debriefing e l'applicazione pratica di quanto appreso. Riservate gli ultimi minuti a un passo concreto, che si tratti di un impegno personale o di un'idea per un'azione di gruppo, in

modo che i partecipanti abbiano un modo realistico per mettere in pratica ciò che hanno discusso.

D.2.3 Canvas stampabili

Spostare l'attenzione dalla "vittoria" “all'apprendimento" nei giochi digitali: un quadro pratico

Contesto e utilizzo: Nell'apprendimento basato sul gioco, gli studenti spesso affrontano le attività con una mentalità "da completisti", affrettandosi a completare mappe interattive o quiz solo per ottenere un punteggio elevato o arrivare primi. Questo canvas stampabile è progettato per spostare l'attenzione dalla vittoria all'apprendimento. Implementando una strategia di "dispositivo condiviso" (ad esempio, un dispositivo per piccoli gruppi di due o tre partecipanti) e utilizzando questo canvas, è possibile costringere il gruppo a rallentare, assegnare ruoli, leggere gli scenari ad alta voce e discutere i compromessi ambientali e sociali prima di effettuare qualsiasi clic.

Istruzioni per i facilitatori:

- Formare gruppi di 2-3 ragazzi e consentire un solo dispositivo digitale per gruppo.
- Distribuire il canvas (formato A4) qui sotto, una copia per ogni gruppo.
- Imposta un limite di tempo preciso (ad esempio, 15 minuti) e dichiara l'obiettivo dell'attività: "L'obiettivo non è completare la simulazione per primi, ma scoprire le connessioni più inaspettate. Devi compilare l'area di lavoro prima di prendere decisioni importanti."

Template:

IL CANVAS DI GIOCO SU DISPOSITIVI CONDIVISI		
Nome della squadra: _____	**Titolo del gioco:** _____	**Time-box:** _____ Minuti (quando il timer suona, interrompi immediatamente il gioco!)
1. Ruoli di squadra (Assegnali prima di cominciare)		
Il Navigatore: l'unica persona autorizzata a toccare il dispositivo. Non puoi cliccare finché il team non avrà preso una decisione!	**Il Presentatore:** il tuo compito è leggere ad alta voce al gruppo ciò che appare sullo schermo, gli scenari e le opzioni, in modo che nessuno rimanga indietro.	**Il Mediatore:** Il tuo compito è chiedere "Perché?" e assicurarti che il team discuta i compromessi prima di dire al Navigatore di cliccare.
2. IL REGISTRO DELLE DECISIONI (Rallenta e distutetene)	**Decisione/Dilemma 1**	**Decisione/Dilemma 2**
Cosa ci chiede questo scenario?		

IL CANVAS DI GIOCO SU DISPOSITIVI CONDIVISI		
Quali sono i compromessi ambientali o sociali in questo caso? (Se scegliamo X, cosa succede a Y?)		
La nostra decisione finale:		
Perchè l'abbiamo scelta:		
3. FERMATI E RIFLETTI (Compila qui quando suona il timer) Non importa se non hai finito la partita. Discuti quest'ultima domanda in squadra:	*Qual è stata la connessione più inaspettata (tra ambiente, economia o società) che hai scoperto durante questa simulazione?*	