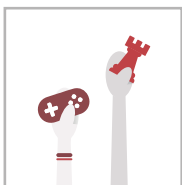


Il Campus per la democrazia vi invita nel canton Nid- e Obvaldo (online)



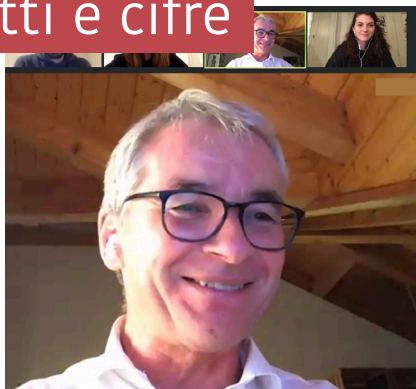
Evento del 24 novembre 2020

Giochi, divertimento e politica - gamification, edutainment e democrazia



Il Campus per la democrazia è stato fondato dalla Fondazione Dialogo per promuovere l'educazione alla cittadinanza e la partecipazione politica in Svizzera e rafforzare così la democrazia. Il Campus per la democrazia crea spazi di dibattito, facilita le sinergie, consolida le reti di contatti, consiglia gli attori nel settore, sostiene gli esperti e promuove esempi di pratiche nel ramo dell'educazione alla cittadinanza e della partecipazione politica.

Fatti e cifre



Data 24 novembre 2020
Luogo Svolto online, originariamente pianificato in Nid- e Obvaldo

41 partecipanti nell'ambito: infanzia e gioventù, politico, educativo e formativo, associativo e ricerca

7 oratori moderazione: Carol Schafroth, direttrice Campus per la Democrazia
Discorso di benvenuto: Erich Ettlin, Consiglio degli Stati Obvaldo

Giochi, divertimento e politica - gamification, edutainment e democrazia

Presentazione di
Dr. Patrik Zamora,
Direttore Generale
Etharion

patrik.zamora@
etharion.ch

L'edutainment come combinazione di divertimento ed educazione offre molte opportunità per l'educazione politica. Le ragioni del successo sono gli elementi ludici che ci fanno divertire e ci motivano a continuare ad imparare. Dr. Patrik Zamora ha approfondito nella sua presentazione gli aspetti dell'edutainment e della „gamification“ (l'uso di elementi di gioco in aree esterne al gioco).

Ma la domanda principale è se l'apprendimento attraverso il gioco, il cosiddetto „apprendimento basato sul gioco“, sia effettivamente possibile. Secondo il Dr. Zamora è possibile e cita il cosiddetto „feedback-loop“ come concetto centrale in questo contesto. Nel gioco sperimentale, questo „feedback-loop“ porta un feedback continuo e immediato a ogni

azione intrapresa. Questo porta ad ulteriori azioni e anche ad adattamenti del proprio comportamento di gioco.

Come per tutti i processi d' apprendimento, anche per „l'apprendimento basato sul gioco“ è importante definire chiaramente i contenuti e le competenze di apprendimento. Il Dr. Zamora preferisce un modello di competenza che include le conoscenze, le abilità e l'atteggiamento come elementi fondamentali della competenza. Egli descrive che queste dimensioni possono essere fortemente promosse, soprattutto attraverso il gioco. Ad esempio, l'acquisizione di **conoscenze** sulla politica a scuola viene promossa principalmente attraverso la lettura e l'apprendimento di contenuti politici. I giochi, invece, possono avere un grande vantaggio in questo caso, in quanto l'acquisizione di conoscenze è per loro più un sottoprodotto, e lo stato di „flusso“ in particolare aiuta gli studenti e le studentesse a ricordare meglio i contenuti e a non perdere la voglia di imparare. La dimensione dell'**atteggiamento** viene anche promosso nei giochi, perché i giochi richiedono una partecipazione e un pensiero attivo. Rispetto ai classici ambienti di apprendimento, in questo modo le proprie attitudini verso delle persone, dei gruppi o degli oggetti vengono più chiaramente messi in evidenza. Dr. Zamora sottolinea che questo processo avviene anche al contrario, per esempio quando delle simulazioni politiche influenzano i propri atteggiamenti e le proprie attitudini. Per la terza dimensione, ovvero quella delle **competenze**, si intendono le „competenze metodologiche interdisciplinari“, come ad esempio i processi di formazione dell'opinione o la comunicazione. Anche per questo elemento „l'apprendimento basato sul gioco“ offre molte opportunità: in tutti i giochi è necessario comunicare e reagire agli sviluppi del gioco e, inoltre, è fortemente presente anche il „feedback-loop“.

Tuttavia, il Dr. Zamora ci invita a non sopravvalutare le possibilità dell' „apprendimento basato sul gioco“. Cita infatti i seguenti esempi: se un Consigliere nazionale non dovesse votare esattamente come previsto dal suo „profilo“ di aiuto alle elezioni, questo potrebbe frustrare gli utenti dell'app e smorzare il risultato dell'apprendimento. Inoltre, „apprendimento basato sul gioco“ si riferisce quasi esclusivamente alle classiche opportunità di partecipazione e i giochi vengono spesso realizzati da élite per le élite. Zamora vorrebbe che l'educazione politica utilizzasse tra l'altro l'edutainment per creare un accesso più ampio alla politica e per raggiungere gruppi che finora non si sono interessati alla politica.

Questo evento si è tenuto in tedesco. Il podcast della presentazione si trova qui: <http://bit.ly/patrikzamora>



Workshop: educazione civica attraverso giochi (analogici) in classe

Dr. Rebecca Welge

Formatrice in educazione alla democrazia e ai diritti umani e co-fondatrice/membro del consiglio di amministrazione di Demokrative - Iniziativa per l'educazione politica
welge@demokrative.ch

I giochi riescono a promuovere un processo di apprendimento emozionante e produttivo? Ci sono diversi tip* di giocatori*? Come motivare un gruppo a giocare? I giochi devono sempre essere divertenti? I partecipanti al workshop di Dr. Rebecca Welge hanno approfondito queste e altre domande. Durante il workshop hanno discusso della varietà dei gruppi target e come i giochi possono essere utilizzati diversamente a dipendenza del contesto. Quando si usano

i giochi come strumento di apprendimento, è importante conoscere il gruppo target e il contesto per mantenere alta la motivazione del gioco e promuovere il processo di apprendimento. I giochi nell'educazione civica possono creare momenti di apprendimento efficaci ed emozionanti. L'esperienza ha dimostrato che i processi di apprendimento possono essere approfonditi se si costruisce un riflesso esplicito dei processi di gioco. Nel workshop, insieme ai partecipanti, è stata compilata una lista di diversi giochi che possono essere integrati nelle lezioni o in un processo di apprendimento. Esempi di giochi che possono essere utilizzati sono Let's Play Demokratiebarometer, Fake It to Make It, Get Bad News, Courage – Gemeinsam sind wir stark, Keep Cool - Gambling with the climate o Concept.



Workshop: Uso della Gamification per aumentare la quota di votanti

Sophie Walker

Fondatrice della CH+ Election App

sophie.walker@ommon.ch

Dr. Patrik Zamora

Direttore Generale Etharion

patrik.zamora@etharion.ch

Perché è così bello giocare? Che siano divertenti o brutali, ci affascina. Come CandyCrush con un concetto di gioco assai banale: l'elaborazione, la funzione di feedback, dove si impara ad avere più successo e a salvare i propri progressi - questo fa sì che il gioco abbia successo. I giochi offrono un enorme potenziale per trasmettere contenuti. Questo anche passivamente, nel „gioco volontario“, dove l'apprendimento è piuttosto un sottoprodotto e spesso non voluto. Allo stesso tempo, i giochi commerciali spesso trasmettono immagini negative sull'organizzazione dello Stato: i governi sono ritratti come corrotti e il/la protagonista* intraprende solitamente il ruolo di „salvatore* solitari*“ che salva il mondo. Sarà un riflesso della scontentezza della nostra società?

E come siamo messi con il potenziale per l'educazione politica? I giochi di apprendimento sono utilizzati per un apprendimento mirato e attivo. Ma i fatti della politica sono complessi e sono percepiti come noiosi dai non votanti che si sentono a casa loro nel mondo dei social media.

Sophie Walker vuole colmare il divario e con il progetto CH+ e ha quindi sviluppato una app per le elezioni cantonali a Uri e a Basilea Città, con la quale è possibile compilare una lista di politici attraverso una funzione di matching. Ma c'è anche molto potenziale per integrare il gioco nelle lezioni scolastiche, anche se lo stato di „flusso“ previsto si perde in parte con l'apprendimento consapevole.





Conoscere tre progetti basati sui videogiochi

Paddy Richmond

p.richmond@
bluemail.ch

Casiopoly

CASIOPOLY è un gioco di gruppo per giovani cittadini* – è una combinazione tra Monopoli, Roulette e “Settlers”. Lo scopo del gioco è quello di aumentare il capitale iniziale nella roulette e di costruire un luogo unico. Presso lo stand immobiliare ci sono componenti per la popolazione, le strade o la mobilità. Dopo un’ora il risultato viene presentato ad una giuria. Il gioco offre ai comuni e alle città un modo giocoso per affrontare delle questioni locali e porta i/le giovani cittadini* e i membri delle autorità a dialogare.

www.casiopoly.ch

Sebastian Imbach

sebastian@
opiniongames.ch

OpinionGames

Il progetto OpinionGames mira a contrastare il calo di partecipazione dei giovani al processo politico e ha realizzato dei giochi sulle votazioni federali nel 2015-2017. Esempi sono i giochi sulle votazioni come il „reddito di base incondizionato“ o il „Brexit“. I giochi possono essere scaricati gratuitamente come applicazioni per cellulari e browser game e sono sempre stati pubblicati circa 4 settimane prima delle votazioni. Dal 2017, OpinionGames persegue un nuovo progetto: OpinionGames for Schools!

www.opiniongames.ch

Benjamin Lemcke

benjamin@
opiniongames.ch

Salomè Vogt

Salome.Vogt@
avenir-suisse.ch

Democratia von Avenir Suisse

„Democratia“ è un gioco da tavolo virtuale gratuito per un massimo di cinque giocatori*. Con l’isola „Democratia“ e cinque diversi clan, il gioco incoraggia i/le giocatori* a pensare al futuro della Svizzera. L’obiettivo è quello di aumentare le risorse e di vedere attraverso la propria agenda politica - ma affinché il gioco abbia successo è necessaria anche la cooperazione. Sull’isola si tengono regolarmente dei referendum, che influenzano il corso del gioco insieme ad ogni sorta di eventi casuali. Il gioco è giocabile in tutte e quattro le lingue nazionali oltre che in inglese.

www.avenir-suisse.ch/it/microsite/democratia-the-isle-of-five/

Restate informati!

Per non perdere i nostri prossimi eventi e per restare al corrente riguardo al tema dell’educazione civica e della partecipazione politica, potete seguire i nostri canali:

Website

www.campusdemocrazia.ch

Newsletter

<https://campusdemokratie.ch/it/contatto/>

Facebook

www.facebook.com/campusdemokratie

Instagram

www.instagram.com/campusdemokratie

Twitter

www.twitter.com/camp_demokratie