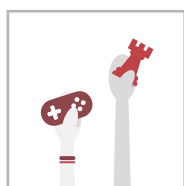


Il Campus per la democrazia vi invita nel canton Nid- e Obvaldo (online)



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>





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