HOTSPOTS GIOCO DA TAVOLO DI APPRENDIMENTO MISTO

Co-funded by
the European Union

Perché il gioco da tavolo Hotspots?

HOTSPOTS GIOCO DA TAVOLO DI APPRENDIMENTO MISTO

Il gioco da tavolo di apprendimento misto è il risultato del progetto HOTSPOTS Connecting European Suburbs through Smart Youth Work.

Questo gioco mira a riflettere su stereotipi e pregiudizi, migliorare l'empatia e il pensiero critico dei giovani per evitare il loro rinforzo e promuovere approcci di apprendimento interculturale.

OBIETTIVI DEL GIOCO

1. Riflettere sulla pressione sociale dei giovani
2. Sviluppare l'autoconsapevolezza del problema
3. Decostruire la paura del diverso
4. Comprendere le implicazioni dell'etichettatura delle persone

STRUTTURA

- Il gioco è stato progettato per essere uno strumento pedagogico per l'educazione non formale. La durata è di circa un'ora, di cui 15 minuti per la sessione di debriefing.
- Nel gioco da tavolo, i giocatori agiscono in base alla figura/personaggio ricevuto, mentre il loro obiettivo principale è continuare a camminare, passando attraverso hotspot e sfide per arrivare alla fine".
- "Hotspots" è giocato da (minimo) cinque persone. Uno (cioè l'allenatore/educatore) è il game master e gli altri quattro sono i giocatori. Il gioco può essere giocato molte volte dalle stesse persone.
- Le domande sono suddivise in quattro categorie di scenari di vita reale che i ragazzi possono affrontare in base ai risultati della ricerca implementata nell'ambito del progetto Hotspots (scansiona i codici QR alla fine del volantino per saperne di più).

MATERIALI DI GIOCO

1 tabellone di gioco

Opuscolo di istruzioni per i giocatori

Foglio di istruzioni per il gamemaster (facilitatore)

4 carte figure

16 carte caratteristiche

8 schede con domande hotspot

2 carte con sfide

1 carta per appunti

ISTRUZIONI PER I GIOCATORI

Questo gioco può essere giocato con quattro giocatori o quattro squadre di giocatori.

Fase 1: Entrare nel ruolo

- Crea il tuo personaggio con la tua figura e le tue caratteristiche. Scegli una carta figura e tienila davanti a te. Questo è il tuo personaggio.
- Inoltre, scegli una carta verde, una viola, una arancione e una gialla (reddito, sesso, lavoro, religione) e tienile nascoste alla squadra. Inoltre, scegli un oggetto casuale come pedina (esempi: gomma, clip, ecc.).
- Prendi un foglio di carta e descrivi (scrivendoci o disegnando) il tuo personaggio. Sul foglietto illustrativo sono presenti domande indicative a cui rispondere.

Fase 2: Percorrere il sentiero

- Il gioco non richiede l'uso di dadi. Ogni giocatore percorre il percorso, partendo dall'inizio e facendo un passo avanti ad ogni round.
- Ci sono 30 gradini sul percorso verso la fine. 8 passaggi su 30 sono hotspot (sono contrassegnati da un segnaposto distintivo) con domande. Quando/se entri in questi hotspot, scegli casualmente una scheda di domande. Il facilitatore legge ad alta voce la domanda sulla scheda e tu devi rispondere, in base al tuo ruolo.
- Due aree [ponte e scogliere] nascondono sfide. Li affronti quando arrivi lì, o percorrendo il sentiero o quando vieni mandato lì dal coordinatore. Il coordinatore leggerà ad alta voce la scheda della sfida dedicata e tu dovrai decidere cosa fare.

Fase 3: Arrivare al traguardo

- Tutti i partecipanti vincono quando tutti arrivano alla fine. Il gioco si interrompe quando tutti i giocatori arrivano al traguardo. Alla fine, riveli il tuo personaggio, presentando il foglio e le tue carte alla squadra. Segue una discussione di debriefing, guidata dal maestro/facilitatore del gioco.

ISTRUZIONI PER IL GAME MASTER (Facilitatore)

- Questo gioco può essere giocato con quattro giocatori o quattro squadre di giocatori. Prima di iniziare, stampa tutte le carte, i fogli per appunti (pagina 10 di questo documento; uno per giocatore), il foglio di istruzioni (questo documento) e il pannello del tabellone del gioco. Posiziona le carte in pile, in base al colore, davanti a te con il retro della carta rivolto verso l'alto.

Fase 1: Entrare nel ruolo [10 minuti]

- Chiedi a un giocatore di leggere le istruzioni ad alta voce agli altri giocatori e, in seguito, di rispondere alle domande.
- Chiedi ai giocatori di scegliere una carta con la figura e di tenerla visibile di fronte a loro. Spiega che le figure hanno teste di animali e abiti umani per evitare personaggi stereotipati.
- Chiedi ai giocatori di scegliere le caratteristiche della loro figura, scegliendo quattro carte con colori diversi (una blu, una viola, una gialla e una arancione). Queste carte sono nascoste al resto della squadra (solo il giocatore le conosce). Spiega che certe caratteristiche possono diventare parte della nostra identità, definendoci in momenti specifici della nostra vita. Ai partecipanti viene quindi chiesto di indossare i panni del proprio personaggio con le sue caratteristiche e di giocare di conseguenza.
- Dai un foglio di carta a ogni giocatore/squadra e chiedi loro di descrivere il loro personaggio in cinque minuti. Possono descrivere il personaggio scrivendo o disegnando su carta, immaginando come si comporta nella vita quotidiana. Ci sono domande indicative sulla parte superiore del foglio a cui rispondere, aiutandoli a mettersi nei panni del loro personaggio.

Fase 2: Percorrere il sentiero [35 minuti]

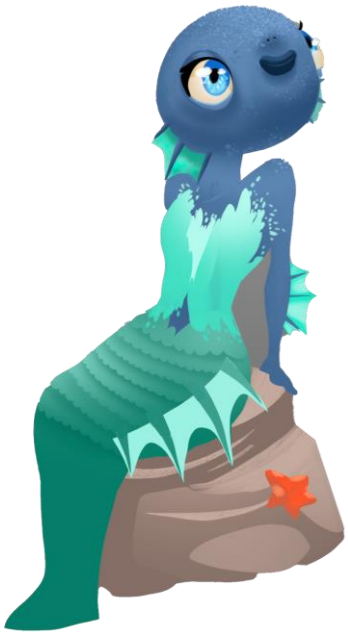
- I giocatori percorrono il sentiero, partendo dall'inizio e facendo un passo alla volta. Spiega loro che tutti i partecipanti vincono quando tutti arrivano alla fine. Il gioco si ferma quando tutti i giocatori arrivano alla fine. È importante saperlo fin dall'inizio. Nota se questo fatto cambierà l'atteggiamento di gioco durante la partita.
- Quando/se entrano nelle domande dell'hotspot, scelgono casualmente una scheda domanda. Si leggono ad alta voce le domande e si chiede loro di rispondere in base al loro carattere e alle loro caratteristiche principali. Sulla base dei risultati della ricerca del progetto di Hotspot (scuola, famiglia,

ambiente, amici/online), le domande sono suddivise in quattro categorie di scenari di vita reale che i giovani possono affrontare.

- Quando si raggiungono le parti rocciose del sentiero o il ponte di legno, esistono alcune sfide per migliorare le dinamiche cooperative tra i giocatori. Leggi la scheda pertinente e chiedi loro di decidere cosa fare.
- Il gioco termina quando tutti i giocatori arrivano alla fine. Se solo un giocatore sta ancora camminando mentre gli altri sono arrivati, dobbiamo essere pazienti perché è molto importante ai fini di questo gioco collaborativo che ognuno arrivi alla fine.

Debriefing [35 minuti]

- I giocatori rivelano il loro personaggio alla fine, presentando i fogli e le loro carte alla squadra. Segue il debriefing/discussione di gruppo guidata dal game master/facilitatore. Le domande indicative per il debriefing/discussione di gruppo sono incluse nella sezione successiva, "Domande per la sessione di debriefing".



ISTRUZIONI PER LA SESSIONE DI DEBRIEFING PER IL GAME MASTER

Debriefing: nelle attività di educazione non formale, il debriefing è una sessione che in genere si svolge subito dopo l'attività e viene giocata con il gruppo. Il debriefing può essere considerato una sorta di discussione di gruppo. Al termine dell'attività di educazione non formale, il gruppo rimane in plenaria, possibilmente in cerchio, per riflettere sull'attività. La sessione di debriefing è quindi uno strumento per riflettere su ciò che è accaduto, sulle sensazioni vissute, sugli elementi significativi notati e sull'argomento principale del workshop. Il debriefing è, quindi, uno strumento prezioso per l'apprendimento individuale e di gruppo, dove la conoscenza finale non proviene da un approccio top-down ma da una prospettiva bottom-up perché costruita sulla conoscenza collettiva creata durante l'intera attività.

Spunti di riflessione: Di seguito, puoi trovare un elenco di consigli e suggerimenti per il debriefing per incoraggiare la partecipazione attiva di tutti e potenziare l'approccio partecipativo durante la discussione.

Questo gioco è strutturato sui principali principi dell'educazione non formale di inclusività e orizzontalità. Si prega di considerare gli elementi elencati di seguito solo come spunti di riflessione e suggerimenti guida. Non sei obbligato a usarli tutti perché dipende sempre dalla struttura del gruppo, dalle esigenze e dai profili. Per questo motivo, l'elemento principale da sottolineare è la flessibilità durante tutto il processo.

Essere pronti a cambiare e modificare la struttura e le domande in base ai giovani coinvolti nel debriefing/discussione.

Suggerimenti per il game master:

- Come primo passo, chiedi ai partecipanti di rivelare le loro carte e i loro personaggi.
- Prima di iniziare, esegui una piccola sessione di srotolamento per far uscire i partecipanti dai loro personaggi.
- Conduci la discussione in cerchio per promuovere l'orizzontalità e l'ascolto attivo.
- Poni le domande a risposta aperta nell'ordine proposto se si adatta alle esigenze del tuo gruppo.
- Poni le domande a tutto il gruppo (non a una persona specifica) e lascia loro il tempo giusto per riflettere e rispondere.
- Lascia che i giocatori rispondano se vogliono, e non forzare o forzare alcuna risposta.

- Evita di esprimere il tuo punto di vista e dai un feedback neutrale alle loro risposte.

Srotolamento

Quando il facilitatore interrompe l'attività, i partecipanti vengono richiamati e invitati a stare in cerchio, rilassarsi e fare respiri profondi. È essenziale che i partecipanti si sciolgano dalle energie e dalle emozioni che hanno provato durante l'attività e che siano tornati su se stessi (se sentono di indossare ancora i panni dei personaggi che hanno interpretato prima, il debriefing non sarà affatto efficace e genererà confusione).

DOMANDE PER LA SESSIONE DI DEBRIEFING

Come ti sei sentito durante la partita?

- Qual era il tuo personaggio e come si è mosso nel gioco?
- Come ti sei sentito quando gli altri giocatori hanno iniziato a muoversi più velocemente di te?
- Come ti sei sentito quando gli altri giocatori hanno iniziato a muoversi più lentamente di te?
- Che decisione hai preso nella sfida del ponte di legno? Come hai preso questa decisione e perché?
- Alla sfida della scogliera, cosa ti ha fatto decidere di aiutare gli altri ad andare avanti o continuare a camminare?
- Ora che conosci l'identità degli altri giocatori, ti comporteresti in modo diverso? Se sì, come?
- Ora che il gioco è finito, cosa faresti di diverso per supportare gli altri giocatori?

Vedi qualche parallelo tra ciò che è accaduto in questa attività e il mondo reale? Se sì, quali?

NOTA CARTACEA

Fai un respiro profondo e un po' di tempo per pensare al tuo personaggio (chiudi gli occhi se necessario).

Come immagini il tuo personaggio?

Quanti anni hanno?

Che aspetto hanno?

Quali sono le loro caratteristiche principali?

Qual è il loro modo di agire?

Dove vivono? Con chi?

Cosa stanno facendo in questo momento?

Com'è la loro routine?

Cosa amano fare nel tempo libero?

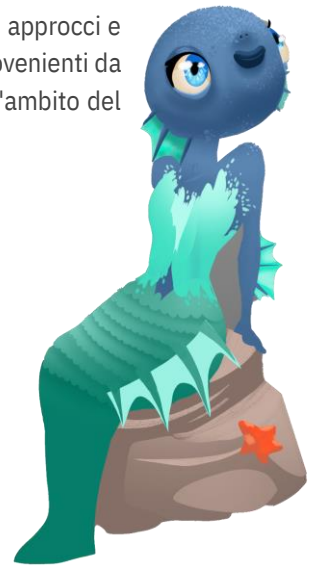
Che aspetto hanno i loro amici?

Descrivi (scrivendo o disegnando) il personaggio che rappresenti.

HOTSPOTS GIOCO DA TAVOLO DI APPRENDIMENTO MISTO

Il gioco da tavolo di apprendimento misto è il risultato 3 del progetto HOTSPOTS Connecting European Suburbs through Smart Youth Work. Fa parte del pacchetto educativo del progetto, concepito per dotare operatori giovanili, peer educator e giovani facilitatori di diversi paesi europei di strumenti e metodi interattivi per attività di apprendimento interculturale, in cui le sfere online e offline sono presenti e talvolta combinate. Inoltre, è un potente strumento per i giovani per riflettere su stereotipi e pregiudizi, migliorando l'empatia giovanile e il pensiero critico per evitarne il rafforzamento e promuovere approcci di apprendimento interculturale.

HOTSPOTS Connecting European Suburbs through Smart Youth Work è un partenariato di cooperazione di 26 mesi nel settore della gioventù sostenuto dal Programma Erasmus+, Agenzia Nazionale per la Gioventù, e che coinvolge partner provenienti da Italia, Finlandia, Francia, Portogallo, Romania e Spagna. Il progetto mira a sviluppare strumenti e metodi di educazione non formale all'interno di un approccio pedagogico di nuova concezione per migliorare gli approcci e gli atteggiamenti di apprendimento interculturale sia online che offline tra i giovani provenienti da contesti suburbani e, più specificamente, nelle attività nazionali e transnazionali nell'ambito del programma Erasmus+.



Per maggiori informazioni potete seguire i link:

Toolkit per la diagnostica e la condivisione degli strumenti

Manuale per un lavoro giovanile intelligente

"Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espressi sono tuttavia solo quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per loro".

Elementi di gioco

Hotspots

DOMANDE

Hotspots

DOMANDE

Hotspots

DOMANDE

Hotspots

DOMANDE

Hotspots

DOMANDE

Hotspots

DOMANDE

Hotspots

QUESTIONS

Hotspots

DOMANDE

Hotspots

DOMANDE

TEMA DELLA DISCRIMINAZIONE
ARGOMENTO: SCUOLA

STAI FREQUENTANDO UNA CLASSE DI SCUOLA SUPERIORE IN UN PAESE EUROPEO. TI È MAI CAPITATO DI IMBATTERTI IN PETTEGOLEZZI, BULLISMO O ISOLAMENTO/DISCRIMINAZIONE PERCHÉ POSSIEDI UNA CERTA CARATTERISTICA?

IN CASO CONTRARIO, FAI DUE PASSI AVANTI.
SE SÌ, RESTA DOVE SEI.

CURRICULUM / SALUTE MENTALE
ARGOMENTO: SCUOLA

DURANTE LA TUA ESPERIENZA SCOLASTICA, HAI AFFRONTATO CONFUSIONE, STRESS E/O ANSIA A CAUSA DELL'AGENDA FITTA DI IMPEGNI E DEL CURRICULUM SOVRACCARICO?

IN CASO AFFERMATIVO, FARE UN PASSO INDIETRO.
IN CASO CONTRARIO, FAI UN PASSO AVANTI.

BISOGNO DI APPARTENENZA / CONFORMITÀ /
ARGOMENTO: AMICI/ONLINE

TI È MAI CAPITATO DI PARTECIPARE AD UNA SFIDA SUI SOCIAL MEDIA (AD ESEMPIO LA BLUE WHALE CHALLENGE) CHE SAPEVI AVREBBE PORTATO CONSEGUENZE NEGATIVE MA TI SEI SENTITA PARTE DEL GRUPPO?

IN CASO AFFERMATIVO, FARE UN PASSO INDIETRO. IN CASO CONTRARIO, FAI UN PASSO AVANTI.

POVERTÀ / RISORSE
ARGOMENTO: FAMIGLIA

DURANTE IL PERIODO SCOLASTICO TI È MAI CAPITATO DI AVERE MENO OPPORTUNITÀ RISPETTO AI TUOI COETANEI (AD ESEMPIO: ABBANDONARE LA SCUOLA PER AIUTARE IN CASA O AL LAVORO, NON AVERE LA STESSA QUALITÀ DI CIBO O RISORSE PER PARTECIPARE AD ALCUNE ATTIVITÀ)?

SE SÌ, OVUNQUE TU SIA, SPOSTATI SUL PRIMO GRADINO DELLE SCOGLIERE. IL FACILITATORE

HA UNA SFIDA PER TE.
SE NO, STAI FERMO

AUTOSTIMA
ARGOMENTO: FAMIGLIA

NELLA TUA ESPERIENZA FAMILIARE, HAI MAI AFFRONTATO PRESSIONI E TI SEI SENTITO SPINTO DAI TUOI GENITORI A SODDISFARE I LORO BISOGNI E LE LORO ASPETTATIVE (COME SE, ATTRAVERSO DI TE, VOLESSERO SODDISFARE I PROPRI SOGNI)?

SE SÌ, FAI UN PASSO INDIETRO IN CASO CONTRARIO, SPOSTATI DI TRE PASSI AVANTI

SALUTE MENTALE/CANCEL CULTURE
ARGOMENTO: AMICI/ONLINE

TI SENTI LIBERO DI CONDIVIDERE ONLINE QUALSIASI TIPO DI POST RELATIVO ALLA TUA VITA, SENZA ESSERE GIUDICATO PER LE TUE CARATTERISTICHE PERSONALI?

SE SÌ, OVUNQUE TU SIA, SPOSTATI SUL PRIMO GRADINO DEL PONTE. IL COORDINATORE HA UNA SFIDA PER TE. IN CASO CONTRARIO, FAI UN PASSO AVANTI.

BENESSERE
TEMA: AMBIENTE

CI SONO ABBASTANZA CENTRI GIOVANILI O STRUTTURE SPORTIVE NEL TUO QUARTIERE CHE PUOI UTILIZZARE FACILMENTE?

IN CASO CONTRARIO, FAI UN PASSO AVANTI. SE SÌ, FAI DUE PASSI INDIETRO.

PAESAGGIO
TEMA: AMBIENTE

DAL LUOGO IN CUI VIVI, È FACILE RAGGIUNGERE IL CENTRO DELLA CITTÀ O ALTRI LUOGHI DI UTILIZZO IMPORTANTI (COME OSPEDALE, ECC.)?

SE SÌ, FAI UN PASSO INDIETRO. IN CASO CONTRARIO, SPOSTATI DI TRE PASSI IN AVANTI.

Hotspots

CARATTERISTICHE

Hotspots

CARATTERISTICHE

Hotspots

CARATTERISTICHE

Hotspots

CARATTERISTICHE

RELIGIONE: MUSULMANA

RELIGIONE: ATHEIST

RELIGIONE: EBRAICA

RELIGIONE: CRISTIANA

Hotspots

CARATTERISTICHE

Hotspots

CARATTERISTICHE

Hotspots

CARATTERISTICHE

Hotspots

CARATTERISTICHE

PROFESSIONE: STUDENTE

LAVORO: DISOCCUPATO

PROFESSIONE:
INSEGNANTE

PROFESSIONE:
INFLUENCER

Hotspots
CARATTERISTICHE

Hotspots
CARATTERISTICHE

Hotspots
CARATTERISTICHE

Hotspots
CARATTERISTICHE

PERSONA CISGENDER

AGGETTIVO RIFERITO A PERSONE LA CUI IDENTITÀ DI GENERE CORRISPONDE AL SESSO ASSEGNATO ALLA NASCITA

PERSONA AGENDER

LETTERALMENTE "GENDERLESS", QUESTO TERMINE SI RIFERISCE A PERSONE CHE NON SI IDENTIFICANO CON ALCUNA IDENTITÀ DI GENERE

NESSUNA PERSONA BINARIA

TERMINE CHE SI RIFERISCE AD UN CONCETTO DI GENERE CHE NON RIENTRA NELLE TRADIZIONALI CATEGORIE MASCHIO/FEMMINA

PERSONA TRANSGENDER

AGGETTIVO OMBRELLO USATO PER DESCRIVERE PERSONE LA CUI IDENTITÀ DI GENERE E/O ESPRESSIONE DI GENERE NON SONO QUELLE CHE CI SI ASPETTA TIPICAMENTE PER IL SESSO A CUI SONO STATE ASSEGNATE ALLA NASCITA

Hotspots

CARATTERISTICHE

Hotspots

CARATTERISTICHE

Hotspots

CARATTERISTICHE

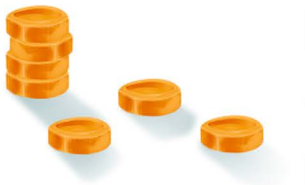
Hotspots

CARATTERISTICHE

BASSO LIVELLO DI REDDITO

NATO IN UN CONTESTO CON

REDDITO DI LIVELLO MEDIO



NATO IN UN CONTESTO CON

REDDITO DI ALTO LIVELLO

NATO IN UN CONTESTO CON

REDDITO DI LIVELLO MEDIO

NATO IN UN CONTESTO CON

Hotspots
CARATTERI

Hotspots
CARATTERI

Hotspots
CARATTERI

Hotspots
CARATTERI

Hotspots

SCHEDA SFIDA

Hotspots

SCHEDA SFIDA

Hotspots

SCHEDA SFIDA

SFIDA DEL PONTE

QUANDO SALI SUL PONTE DI LEGNO, HAI LA POSSIBILITÀ DI FARE TRE PASSI AVANTI, SOLO SE TUTTI GLI ALTRI GIOCATORI SONO D'ACCORDO NEL PERMETTERTELO DI FARLO. GLIELO CHIEDERETE?

IN CASO CONTRARIO, RIMANI DOVE SEI E ATTENDI IL TUO TURNO AL ROUND SUCCESSIVO PER MUOVERTI. SE SÌ, LASCIA CHE GLI ALTRI GIOCATORI NE DISCUTANO PER 3'. SPOSTATI SOLO SE LA MAGGIOR PARTE DI LORO È D'ACCORDO.

LA SFIDA DI CLIFF

GUARDATI INTORNO. COME SI STANNO MUOVENDO GLI ALTRI GIOCATORI? HAI DUE SCELTE.

AIUTA DUE PERSONE CHE SONO DIETRO DI TE A FARE DUE PASSI AVANTI, MENTRE RIMANI FERMO PER IL ROUND SUCCESSIVO.

OPPURE FAI TRE PASSI IN AVANTI E CONTINUA A CAMMINARE.
COSA FARAI?

Finish!
START
Hotspots