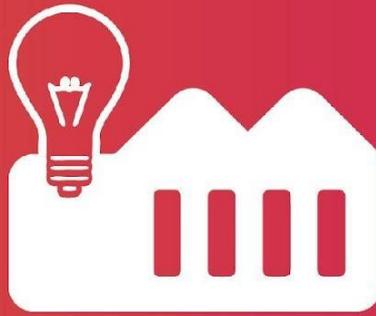




Co-funded by
the European Union



THE FACTORY OF IDEAS

Project number: 2021-1-ES02-KA220-YOU-000028576

BUONE PRATICHE IN MATERIA DI IMPRENDITORIA SOCIALE E LA GAMIFICATION VIRTUALE COME STRUMENTO EDUCATIVO



CEIPES

ROSTO
SOLIDÁRIO

aspaym
castilla y león

GAMA INSTITUTE
Sănzatele, Educație, Cercetare

BB
&R
BIDERBOST
BOSCAN
ROCHIN

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Indice

Buone pratiche in materia di imprenditoria sociale.....	3
1. Imprenditoria sociale.....	3
2. Criteri e tipo di giochi.....	3
3. Imprenditore sociale.....	5
3.1. Di ASPAYM.....	5
3.2. Di BB&R.....	7
3.3. Di CEIPES.....	8
3.4. Di GAMMA.....	14
3.5. Di ROSTO.....	15
4. Bibliografia.....	18
 Buone pratiche di gamification.....	 20
1. Gamification.....	20
2. Criteri e tipo di giochi.....	21
3. Analisi della mappatura.....	23
3.1. Escape Room.....	23
3.2. Gioco di ruolo.....	24
3.3. Puzzle.....	26
3.4. Quiz.....	27
3.5. Azione e avventura.....	28
3.6. Gioco da tavolo.....	29
3.7. Altro.....	32
4. Bibliografia.....	35

Buone pratiche in materia di imprenditoria sociale

1. Imprenditoria sociale

L'imprenditoria sociale è definita come una "leadership catalitica" che porta a cambiamenti sociali orientati ad affrontare le preoccupazioni della società (Muralidharan & Pathak, 2018). Queste imprese hanno come obiettivo principale quello di generare un impatto sociale. Al contrario, questo tipo di iniziative sono raramente visibili o riconosciute dalla società. Tuttavia, non dobbiamo dimenticare il crescente livello di rilevanza che hanno acquisito negli ultimi decenni.

Ad esempio, la Russia moderna, determinando la matrice istituzionale della gestione sociale nelle economie della regione, ha effettuato la più alta evoluzione positiva nella formazione dell'economia sociale di mercato (Yankovskaya, et al., 2021). Fondamentalmente, se confrontiamo l'indice del livello di digitalizzazione di un'economia con il suo livello di povertà, possiamo notare che le disparità tra gli Stati europei fioriscono.

2. Criteri e tipo di giochi

È stato con l'obiettivo di ottenere una serie di buone pratiche di imprenditoria sociale che abbiamo preparato questo documento, con diversi esempi di ciò che è stato prodotto negli ultimi anni, in diversi contesti. A tal fine, ciascun partner ha mappato e identificato un insieme di pratiche che utilizzavano l'imprenditoria sociale e le ha analizzate secondo i seguenti criteri, assegnando loro un punteggio da 1 a 5:

- Temporalità: La start-up esiste da almeno un anno.
- Sostenibilità: Ci sono finanziamenti per la start-up e le sue prospettive future.
- Inclusione: La start-up è inclusiva e consente l'accesso a persone in situazioni di vulnerabilità.
- Risultati: Sono disponibili informazioni sui risultati della start-up, compresi gli indicatori e gli obiettivi raggiunti.
- Innovazione: La start-up ha un carattere innovativo, migliorando la situazione preesistente, portando soluzioni originali al settore in cui viene applicata o trasformando completamente la realtà precedente.

- Replicabilità: È possibile replicare la start-up in altri settori o luoghi, rispettando il criterio di scalabilità.

Al fine di specificare meglio ogni prassi individuata è stata elaborata una sottocategoria in cui è più specificamente caratterizzata la tipologia di start-up:

- Community: le loro iniziative possono andare dalla creazione di opportunità di lavoro per i membri emarginati alla costruzione di un centro comunitario. Sono composti da piccoli gruppi o individui che lavorano direttamente con i membri della comunità.
- No-profit: queste organizzazioni si concentrano sul cambiamento sociale, non sul guadagno materiale. Per questo motivo, danno priorità al benessere sociale rispetto alle tradizionali esigenze aziendali. Le organizzazioni no-profit reinvestono gli eventuali profitti nell'azienda per facilitare l'ulteriore espansione dei servizi.
- Trasformatore: queste organizzazioni mirano a creare un'azienda in grado di soddisfare i bisogni sociali che i governi e le altre aziende attualmente non soddisfano. Diventano organizzazioni più grandi, con regole e regolamenti, che a volte crescono fino a collaborare o a integrarsi con gli enti governativi.

3. Imprenditore sociale

Come spiegato sopra, i partner hanno valutato ogni imprenditore sociale in base ai 6 criteri. Ora presenteremo la media di ciascun imprenditore, separata per tipo di start-up.

È importante ricordare che molte di queste start-up sono state create di recente, alcune non hanno nemmeno un anno, e quindi hanno acquisito una valutazione inferiore nel criterio della temporalità.

3.1. Di ASPAYM

ASPAYM ha scelto 5 start-up, dove la più alta (Robin Good) ha ottenuto un punteggio di 4,6/5 e la più bassa (COVIDA) ha ottenuto un punteggio di 3/5 a causa della scarsa sostenibilità.

ASPAYM			
START-UP	TIPO	DESCRIZIONE	PUNTEGGIO
COVIDA	Community	COVIDA è un'app sviluppata durante la prima fase della pandemia, che aiuta a mettere in contatto le persone più vulnerabili al Coronavirus con volontari disposti ad aiutarle a comprare generi alimentari, farmaci o qualsiasi altra necessità che possano presentare.	3
Zubi Labs	Trasformazionale	Zubi Labs è un'organizzazione imprenditoriale che aiuta a creare e promuovere nuove aziende con un impatto positivo. Durante la pandemia, ha promosso diverse iniziative e azioni, come Zubi Help, che voleva offrire aiuto alle aziende colpite dalla crisi economica causata dal virus. Ad esempio, Zubi GO ha offerto un servizio di approvvigionamento alimentare	4,1



**THE FACTORY
OF IDEAS**



Co-funded by
the European Union

		durante il lockdown. Un altro esempio è Trobatea, un'app e un sito web che ha fornito attività e programmi validi da svolgere con i bambini a casa.	
ROBIN GOOD	Trasformatzionale	RobinGood è un distributore di prodotti alimentari con consapevolezza sociale. Promuovono l'occupazione di persone a rischio di esclusione e collaborano con molti progetti nell'industria alimentare. Durante la pandemia, hanno lanciato una campagna di crowdfunding con l'azienda agricola Can Roger, per trasformare il latte ecologico in formaggio, per evitare di buttare via il latte che il mercato non poteva assumere a causa della crisi.	4,6
MILA CHEMIN	No-profit	Mila Chemin è un marchio di moda. Durante la pandemia, sono state create delle mascherine trasparenti per agevolare le persone che hanno bisogno di leggere il labiale. Sono fondamentali per le persone con problemi di udito, sordità o autismo.	3,8
TIENDA CERCA	Community	Tienda Cerca, che significa "negozio vicino", è un'iniziativa emersa durante il primo lockdown della pandemia di Coronavirus, per rilanciare il commercio locale e quelle piccole aziende che non sono riuscite a sopravvivere alla crisi. Ha messo in contatto i consumatori con i loro negozi locali per acquistare online e organizzare la consegna.	3,3

3.2. Di BB&R

Nella selezione BB&R possiamo vedere che il punteggio più alto è 5/5 e quello più basso è 4,8.

BB&R			
START-UP	TIPO	DESCRIZIONE	PUNTEGGIO
HEMPER	No-profit	Questo progetto cerca di fornire soluzioni innovative e rigenerative per quanto riguarda le sfide del settore dell'abbigliamento. Stanno ispirando le nuove generazioni con un modo di gestione sostenibile e rispettoso. Borse realizzate in Nepal che contribuiscono alla nuova "Slow Fashion".	4,8
L'ESTOC	Community	Questo progetto si occupa della progettazione di mobili con materiali riciclati e lavora con persone con disabilità mentali. Non solo contribuiscono a fermare il cambiamento climatico, ma aiutano anche a cancellare lo stigma delle disabilità mentali. La sua sede è a Barcellona.	5
SYLVESTRIS	No-profit	"La nostra missione è quella di riempire il mondo di alberi, per creare un ambiente più verde e più sano lavorando con persone svantaggiate o a rischio di esclusione sociale. Piantiamo ossigeno...".	5
BRIDGE FOR BILLIONS	Trasformazionale	"Innovazione per tutti. Creare un mondo in cui chiunque, indipendentemente da razza, sesso, luogo o background, possa avere l'opportunità di diventare un imprenditore". Questa impresa	5



**THE FACTORY
OF IDEAS**



Co-funded by
the European Union

		aiuta altre aziende a promuovere la diversità nei loro progetti, tra gli altri obiettivi.	
GREEN URBAN DATA	Community	“Intelligenza ambientale per città sane. Strumenti software per facilitare il processo decisionale e la scelta delle strategie contro il cambiamento climatico”.	4,8

3.3. Di CEIPES

L'organizzazione italiana ha scelto 8 start-up in cui la più alta (Moltivolti) ha ottenuto un punteggio di 4,1 e la più bassa (Terradamare) 3,5, a causa della scarsa inclusione.

CEIPES			
START-UP	TIPO	DESCRIZIONE	PUNTEGGI
MOLTIVOLTI	Community	La descrizione di Moltivolti presente sul suo sito web descrive un'impresa sociale basata sulla relazione, nonché un laboratorio per la creazione di una nuova società attraverso la conoscenza e lo scambio reciproco. Questa impresa sociale offre un'attività di ristorazione, promuovendo gusti e piatti provenienti da diversi Paesi, nonché un'area di co-working nel centro della zona di Ballarò, un quartiere multiculturale nel centro storico di Palermo. Cucina e cibo diventano mezzi per promuovere e praticare la diversità, l'inclusione, l'integrazione e l'interazione,	4,1



**THE FACTORY
OF IDEAS**



Co-funded by
the European Union

		contribuendo allo sviluppo delle persone e del quartiere.	
SARTORIA SOCIALE	Community/No-profit	Sartoria Sociale è una piccola impresa sociale con sede a Palermo che dal 2012 promuove l'inclusione professionale e sociale attraverso pratiche di sartoria ed economia circolare. Questa organizzazione incorpora la sostenibilità nel campo della moda, la promozione dell'unicità attraverso la sartoria, il riciclaggio creativo e le questioni sociali, fornendo corsi, opportunità di occupazione e volontariato alle persone che hanno bisogno di un ambiente protetto. La loro filosofia è incentrata sul dare alle persone l'opportunità di apprendere abilità sartoriali e di stare con persone con background diversi, combattere la solitudine e l'esclusione sociale, oltre a sostenere altre persone nello svolgimento dei loro compiti.	3,6
GIOCHERENDA	Community	Giocherenda è nata grazie all'iniziativa di un gruppo di giovani migranti che vivono a Palermo, in Italia. Questo gruppo è, infatti, composto da persone provenienti da Guinea, Mali, Gambia, Burkina Faso e Marocco, offrendo un'opportunità eterogenea e multiculturale per lo sviluppo del prodotto e la promozione	4



**THE FACTORY
OF IDEAS**



Co-funded by
the European Union

		<p>della conoscenza reciproca e di altre culture. L'idea di aprire un'impresa sociale è nata quando i fondatori erano a scuola o nei centri di accoglienza, con l'obiettivo di responsabilizzare le persone attraverso un modello di business innovativo e democratico. Il negozio Giocherenda è sia fisico che online, offrendo la possibilità di acquistare giochi artigianali e prodotti tessili, tutti prodotti sulla base della creatività dei fondatori e mescolando le loro culture.</p>	
ALAB	No-profit/Trasformativa	<p>ALAB è una rete di artisti indipendenti e associazioni di artigiani, con oltre 250 membri. L'associazione è nata nel 2010, con l'obiettivo di creare una rete per la promozione dell'arte e dell'artigianato. ALAB promuove la partecipazione attiva dei propri soci valorizzando il potere del lavoro artigianale, in cui la manualità e l'ingegno giocano un ruolo cruciale nell'intero ciclo produttivo. L'artigianato artistico è una risorsa economica fondamentale e grazie a questa consapevolezza ALAB ha avviato un percorso di rinascita del centro storico di Palermo, creando una rete capillare di micro-economie e proponendosi come motore</p>	3,8



**THE FACTORY
OF IDEAS**



Co-funded by
the European Union

		per lo sviluppo sostenibile della città. ALAB ha anche creato un itinerario per cittadini e turisti alla scoperta dell'autenticità dell'arte locale, sottolineando l'aspetto etico della produzione.	
RIFOLAB	Trasformatzionale	Nato nel 2018, Rifòlab sostiene gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile attraverso la propria attività imprenditoriale, riciclando fibre già utilizzate per realizzare nuovi tessuti con cui progettare e produrre abiti. Questo processo rigenerativo rende l'impresa l'opposto del "fast fashion", poiché vende attraverso la pre-vendita evitando la sovrapproduzione e lo spreco di risorse; inoltre, la sostenibilità di questo progetto è garantita dal fatto che tutte le fibre vengono riciclate al 100% e che non vengono sfruttate nuove risorse. Inoltre, la produzione è totalmente radicata nel contesto locale e ogni fase della filiera produttiva si svolge nel raggio di 30 chilometri: queste caratteristiche contribuiscono allo sviluppo della comunità locale e all'uso modesto delle risorse, poiché i trasporti sono limitati.	4
FABLAB	Community	I FabLab (laboratori di fabbricazione) offrono alla comunità di creatori e creativi	3,6



**THE FACTORY
OF IDEAS**



Co-funded by
the European Union

		<p>locali, o ai cittadini del luogo, l'opportunità di sviluppare e trasformare l'idea in un progetto reale, condividendo il modus operandi dettato dal fabcharter e l'opportunità di apprendere e condividere metodologie e conoscenze in un luogo fisico che mette a disposizione conoscenze, know-how e macchinari adeguati. FabLab è attivo sul territorio palermitano secondo i principi dell'open peer to peer design e dell'open source, fungendo da rete educativa, incubatore e abilitatore sociale. Fablab Palermo offre ai suoi associati una vasta gamma di attività digitali: taglio e incisione laser, modellazione 2D e 3D, prototipazione e stampa 3D, stampa e taglio vinilcut, termoformatura, riprese aeree con droni, scansioni e rendering 3D, programmazione ed elettronica.</p>	
TERRADAMARE	Community	<p>Terradamare è un'impresa sociale turistica formata da un gruppo di esperti del settore artistico, sociale, turistico e web che opera nel territorio palermitano, promuovendo sistemi di rete a supporto del turismo. Attraverso la sua attività, Terradamare mira ad arricchire l'offerta turistica palermitana creando un</p>	3,5



**THE FACTORY
OF IDEAS**



Co-funded by
the European Union

		<p>innovativo "contenitore", basato sull'integrazione tra ospitalità sostenibile e una vasta gamma di occasioni, come itinerari turistici, corsi, workshop ed eventi al fine di valorizzare il patrimonio storico, artistico, culturale nonché sviluppare e promuovere il turismo culturale.</p>	
KEMONIA RIVER	Trasformatzionale	<p>Kemonia River è una start-up innovativa socialmente orientata coinvolta nello sviluppo, produzione e commercializzazione di ODLA, un hardware di scrittura musicale computerizzato. Si tratta di un'interfaccia dall'utilizzo intuitivo caratterizzata dalla presenza di un "bastone goffrato" (Patent Pending) che rende il dispositivo accessibile ai non vedenti che possono, per la prima volta nella storia, scrivere musica in autonomia senza ricorrere al braille. Questo hardware libera l'utente dall'utilizzo del mouse e dalla complicata navigazione tra finestre, icone, menu e sottomenu tipica del software notazionale. Rendendo fisicamente disponibile un pentagramma sul quale cliccare direttamente, ODLA riporta l'utente musicista alla sua reale e tradizionale esperienza di scrittura</p>	4

		<p>musicale, liberandolo dall'uso di interfacce imperfette come tastiere MIDI, tastiere QUERTY, mouse, tastiere BRAILLE, e soddisfacendo così pienamente il requisito fondamentale che definisce un'interfaccia utente in informatica, ovvero quello dell'esperienza umana.</p>	
--	--	---	--

3.4. Di GAMMA

GAMMA ha scelto 5 start-up, dove il punteggio più basso si trova a 4,3 e quello più alto a 5.

GAMMA			
NOME	TIPO	DESCRIZIONE	PUNTEGGIO
MOARA DE HARTIE	Community	L'Associazione "Paper Mill" ha avviato e sviluppa il "Paper Mill Ensemble: Craft Village" di Comana (contea di Giurgiu, nelle immediate vicinanze di Bucarest), che ospita 10 laboratori creativi che traggono la loro essenza dai mestieri praticati nel tradizionale villaggio rumeno: tessitura da guerra, lavorazione del giunco e della canna, lavorazione del ferro, della ceramica e della terracotta, lavorazione del legno, cucina tradizionale, macinatura a pietra e panificazione, ma anche produzione di carta a mano, stampa manuale e legatoria.	4,3
MBQ	Trasformativa	MBQ [Mesteshukar ButiQ] è un'impresa sociale con sede a Bucarest che lavora per rivalutare l'artigianato tradizionale rom. Questo patrimonio culturale può sia contribuire a cambiare gli atteggiamenti	4,6

		nei confronti dei Rom sia fornire un'opportunità per aiutare le famiglie a sfuggire alla povertà in cui vivono così tanti di loro. Con il sostegno della "ERSTE Foundation Roma Partnership", MBQ [Meștешukar ButiQ] ha rivisitato molti di questi mestieri tradizionali e sviluppato collezioni aggiornate in collaborazione con designer internazionali e locali. È stato un viaggio continuo di quasi 5 anni e siamo orgogliosi di presentare una collezione di prodotti artigianali, i loro creatori e le loro storie.	
UTILDECO	No-profit	Occupazione per i giovani con disabilità, quelli che provengono dal sistema di protezione dell'infanzia o da famiglie con problemi.	5
ANCORA SOCIAL	No-profit	Ancora Social è un'impresa sociale che fornisce servizi HR specializzati per l'integrazione lavorativa di persone appartenenti a gruppi vulnerabili.	4,3
OPHORI	Community	Azienda di imprenditoria sociale, nel settore dei laboratori di prodotti aromatici e di pulizia in Romania, dove l'intero staff di produzione è composto da persone disabili. La nostra missione è creare e adattare posti di lavoro per le persone con disabilità. La trasformazione dallo status di assistenza sociale a contributore al bilancio dello Stato porta grandi e continui benefici all'intera società, sia economici che legati al benessere di tutti.	4,5

3.5. Di ROSTO

Rosto ha scelto 5 start-up in cui il punteggio più alto è quello di ColorADD con 4,8 e il più basso un 4 di The Good Shopping Guide.



**THE FACTORY
OF IDEAS**



Co-funded by
the European Union

ROSTO			
NOME	TIPO	DESCRIZIONE	PUNTEGGIO
VINTAGE FOR A CAUSE	Trasformazionale	Vintage for a Cause è un marchio di economia circolare con impegno sociale, incentrato sul riutilizzo dei rifiuti tessili attraverso l'upcycling e l'empowerment delle donne disoccupate over 50 (creando club di cucito, promuovendo il programma di workshop "From Granny to Trendy" e creando opportunità di lavoro). Questo punto è molto rilevante, merita un'enfasi ancora maggiore se si considera che una delle conseguenze della pandemia da Covid-19 è stato l'aumento della disoccupazione, soprattutto tra le donne. Parte delle entrate di Vintage viene utilizzata per investimenti in programmi di inclusione sociale, educazione e consapevolezza sulla sostenibilità e il consumo consapevole.	4,5
THE GOOD SHOPPING GUIDE	Trasformazionale	"The Good Shopping Guide: Ethical Comparison Site", aiuta le persone a scegliere prodotti più ecologici ed etici che supportino la crescita della responsabilità sociale e del business etico, nonché una società più sostenibile e giusta. In una fase post-pandemia, che ha causato un cambiamento nel modo in cui le persone acquistano e in cui le persone sono più vigili e consapevoli dei problemi sociali, The Good Shopping Guide diventa un alleato importante nelle decisioni che prendiamo su cosa e da chi acquistiamo, aiutandoci nella transizione verso un mondo più socialmente giusto.	4
COLORADD	Trasformazionale	ColorADD è un codice con simboli grafici per ogni colore e rende più facile per le	4,8



**THE FACTORY
OF IDEAS**



Co-funded by
the European Union

		<p>persone daltoniche identificare i colori, dando così un contributo decisivo alla loro integrazione sociale e al loro benessere. I colori sono presenti in tutto ciò che ci circonda, dai vestiti e dagli oggetti che indossiamo agli identificatori che usiamo al lavoro, alle spiagge, agli ospedali e alle metropolitane. Durante la pandemia, il fondatore di ColorADD, oltre a cercare di mantenere e migliorare la propria attività, ha svolto un ruolo importante nell'affermare e diffondere le ripercussioni sulle persone daltoniche, ad esempio consegnando progetti alla Commissione Europea e al Ministero della Salute portoghese per introdurre ColorADD nelle loro piattaforme. Parte delle entrate vanno alla Color ADD Social Association.</p>	
AMAP	Community	<p>L'Associazione per il mantenimento dell'agricoltura di prossimità (AMAP) si basa sull'impegno reciproco tra produttori e coproduttori (consumatori). I suoi principi fondamentali sono promuovere la pratica dell'Agroecologia, trattare il cibo come un bene comune e valorizzare le relazioni personali, ciò che contribuisce a rafforzare i legami e proteggere l'ambiente soprattutto in un periodo post-pandemia.</p>	4,6
TOO GOOD TO GO	Trasformazione	<p>Fondata nel 2015 a Copenaghen, l'app Too Good To Go si è diffusa in Portogallo alla fine del 2019, poco prima della pandemia di Covid-19. Combatte gli sprechi alimentari e impedisce che il cibo di qualità finisca nella spazzatura consentendo alle persone di ordinare cibo in eccedenza a prezzi ridotti. Questa app ha contribuito a mantenere attivo il lavoro nel settore alimentare durante la pandemia e ha consentito ai clienti di accedere ai pasti a prezzi ridotti.</p>	4,6

4. Bibliografia

Link alle start-up:

ALAB <https://www.alabpalermo.it/alab/?lang=en>

AMAP - Associação pela Manutenção da Agricultura de Proximidade
<https://amap.movingcause.org/>

Ancora Social <https://ancorasocial.ro/>

BRIDGE FOR BILLIONS <https://www.bridgeforbillions.org/es/agencias-de-desarrollo-gobiernos/>

ColorADD <https://www.coloradd.net/pt>

COVIDA <https://covidapp/>

FABLAB <https://fablabpalermo.org/>

GIOCHERENDA <https://giocherenda.it/en/>

GREEN URBAN DATA <https://www.greenurbandata.com/en/about/>

HEMPER <https://hemperstore.com>

KEMONIA RIVER <http://kemoniariver.com/>

L'ESTOC <https://www.lestoc.com>

MBQ [Mesteshukar ButiQ] <https://mbq.ro/>

Mila Chemin

<https://www.facebook.com/mila.chemin/>

<https://milachemin.com.ar/password/>

Moara de hartie (Paper Mill) <https://www.moaradehartie.ro/>

MOLTIVOLTI <https://moltivolti.org/en/>

Ophori <https://www.ophori.com/>

RIFOLAB <https://rifo-lab.com/en/pages/chi-siamo>

Robin Good <https://robingood.es/>

SARTORIA SOCIALE <https://sartoriasociale.com/?lang=en>

SYLVESTRIS <https://gruposylvestris.com/en/>

TERRADAMARE <https://www.terradamare.org/>

The Good Shopping Guide <https://thegoodshoppingguide.com/>

Tienda Cerca <https://www.facebook.com/Tienda-Cerca-100910154913285/>

Too Good To Go <https://toogoodtogo.org/en>

UtilDeco <https://www.utildeco.ro/>

Vintage for a cause <https://vintageforacause.pt/>

Zubi Labs <https://zubilabs.com/>

Buone pratiche di gamification

1. Gamification

Nel corso della storia, gli esseri umani si sono sempre divertiti a giocare, sia giochi più semplici che più complessi. Oltre al piacere e al divertimento provati attraverso l'atto del gioco, i giochi hanno anche permesso la creazione di ambienti sociali, consentendo lo scambio di conoscenze e l'apprendimento, sia individualmente che collettivamente. Questo è qualcosa che è stato mantenuto fino ad oggi.

Secondo quanto spiegato nel "Breakout Box Manual" (2022), tutti impariamo in modi diversi, ma si può dire che giocare è uno dei modi più naturali ed efficaci per imparare. È su questa base che iniziamo a parlare di gamification, che consiste nell'applicare i principi e gli elementi del game design a contesti diversi.

La gamification si ispira agli elementi più stimolanti dei giochi, come gli elementi di divertimento, intrattenimento e competitività, integrandoli e interconnettendoli come un modo per accelerare e incoraggiare la trasmissione della conoscenza o altri obiettivi desiderati. Utilizza questi elementi come un modo per migliorare il coinvolgimento degli utenti e viene utilizzato in diversi contesti, dalla salute, allo sport, all'istruzione, al business e allo sviluppo professionale.

In questo senso, la gamification ha alcune caratteristiche distintive, come: l'uso di elementi e meccaniche di game design; un contesto non di gioco; un metodo di apprendimento e/o uno sviluppo delle competenze; include elementi tecnologici, psicologici (motivazionali e divertenti), estetici e narrativi; la gamification crea esperienze memorabili.

Nel campo educativo, la gamification cerca essenzialmente di introdurre gli elementi creativi e innovativi dei giochi, con l'obiettivo di trasformare un'attività non molto entusiasmante in un'attività più stimolante che motiva i giovani a partecipare al fine di acquisire e sviluppare competenze, conoscenze e apprendimento.

Se da un lato troviamo sempre più giochi creati da zero, dall'altro vediamo anche l'adattamento di giochi già esistenti, cioè prendere quei giochi che già esistono e riadattarli in modo che possano essere utilizzati nel contesto previsto. Questo è ciò che chiamiamo apprendimento basato sul gioco (ABG), una metodologia di apprendimento che utilizza giochi esistenti che non sono stati creati per scopi educativi. In altre parole, l'ABG «(...) può essere definito semplicemente come "apprendimento attraverso i giochi"» ed è «l'uso intenzionale di giochi ed elementi di gioco nel processo educativo». "Possiamo appropriarci e utilizzare giochi che non sono stati creati per scopi di apprendimento specifici o incorporare giochi progettati pensando ai risultati di apprendimento pertinenti"» (ibidem, p. 13).

2. Criteri e tipo di giochi

È stato con l'obiettivo di ottenere una serie di buone pratiche di gamification che abbiamo preparato questo documento, con diversi esempi di ciò che è stato prodotto negli ultimi anni, in diversi contesti. A tal fine, ciascun partner ha mappato e identificato un insieme di pratiche che utilizzavano la gamification e le ha analizzate secondo i seguenti criteri, valutandole da 1 a 5:

- Temporalità: La pratica/il gioco di gamification esiste da almeno un anno.
- Sostenibilità: Ci sono finanziamenti per la pratica/il gioco della gamification e le sue prospettive future.
- Inclusione: La pratica/il gioco di gamification è inclusiva e consente alle persone in situazioni vulnerabili di avere accesso.
- Risultati: sono disponibili informazioni sui risultati del processo di gamification, inclusi indicatori e obiettivi raggiunti.
- Innovazione: Il concetto di pratica/gioco di gamification ha un carattere innovativo, migliorando la situazione preesistente, portando soluzioni originali al settore in cui viene applicato o trasformando completamente la realtà precedente.
- Replicabilità: È possibile replicare gli aspetti della pratica/del gioco della gamification in altri settori o luoghi, aderendo al criterio di scalabilità.

Al fine di meglio specificare ciascuna pratica identificata, è stata elaborata una sottocategoria in cui il tipo di gioco/gamification è più specificamente caratterizzato:

- Escape Room: è una modalità di gioco di sfida, decisione e risoluzione dei problemi, in cui un gruppo di giocatori è intrappolato in una stanza o in un luogo misterioso (virtuale o fisico) e deve risolvere un enigma in meno di un'ora. Include diverse prove che devono essere superate e possono essere di diversi tipi: giochi, puzzle, ricerca di oggetti nascosti, ecc. Di solito il gioco è ambientato in un contesto specifico, con una storia e una trama.
- Gioco di ruolo: è una simulazione o un gioco di ruolo di un evento reale, in cui i giocatori assumono i ruoli dei personaggi e creano narrazioni. Il progresso del gioco avviene secondo un insieme predeterminato di regole, all'interno delle quali i giocatori possono improvvisare e dove le loro scelte determinano la direzione che prenderà il gioco.
- Puzzle: è un gioco per esercitare il cervello montando diversi pezzi insieme. Promuove lo sviluppo delle capacità cognitive, le capacità motorie, la concentrazione e la risoluzione dei problemi.

- Quiz: è un gioco in cui i giocatori (individualmente o in team) cercano di rispondere correttamente alle domande. In alcuni contesti, viene anche utilizzato per valutare conoscenze o abilità e può essere tematico o generalista.
- Azione e avventura: giochi che in genere utilizzano il mondo del gioco per l'esplorazione e l'interazione. Questi giochi spesso includono missioni, ricompense e possibili colpi di scena, senza alcuna situazione di vincita o perdita diretta. Essi sono caratterizzati dall'esplorazione delle impostazioni, enigmi e indovinelli e da un focus sulla narrazione.
- Gioco da tavolo: qualsiasi gioco giocato su un tavolo, spesso usando dadi e piccoli pezzi. Questi pezzi vengono spostati o posizionati su una tavola pre-marcata (superficie di gioco) e spesso includono elementi di giochi da tavolo, giochi di carte, giochi di ruolo e giochi di miniature.
- Altro

3. Analisi della mappatura

Come spiegato sopra, i partner hanno valutato ogni gioco seguendo 6 criteri. Ora, presenteremo la media di ogni gioco, separata per tipo di gioco/gamification.

È importante ricordare che molti di questi giochi sono stati creati di recente, alcuni non hanno nemmeno un anno, e quindi hanno acquisito una valutazione inferiore nel criterio della temporalità.

3.1. Escape Room

Nel tipo di gioco "Escape Room", il gioco fisico "Escape Racism" ha ottenuto la media più alta, segnando 4,5. Il gioco virtuale "Believe in Europe" ha ottenuto un punteggio di 3,3.

ESCAPE ROOM			
GIOCO	CATEGORIA	DESCRIZIONE	MEDIA
Escape Racism	Fisico	"Escape Racism" è un progetto europeo "Erasmus+" in cui organizzazioni di 4 diversi paesi hanno sviluppato 10 escape room che vengono utilizzate nel campo dell'istruzione non formale con i giovani, in particolare i giovani con meno opportunità. Le storie e gli scenari sono tutti legati a diversi tipi di discriminazione (confini, schiavitù moderna, razzismo, disabilità e bullismo) e presentano diversi modi per riflettere su questi argomenti e immergersi in una storia immaginaria allo stesso tempo.	4,5
Believe in	Virtuale	"Believe in Europe: Supporting the creation of a new European citizenship	3,3

Europe		among the new generations" è un progetto europeo "Erasmus+" che mira a promuovere la cittadinanza europea tra i giovani studenti universitari, nonché a sensibilizzarli sui programmi e le opportunità che le istituzioni europee offrono loro, in particolare nei settori dell'occupazione, dell'istruzione, della mobilità e della partecipazione democratica. Il gioco digitale "Believe in Europe" consiste in 5 escape room ambientate in diversi contesti, come la Commissione europea, il Parlamento europeo, il Mediatore europeo, la Banca centrale europea e il Comitato economico e sociale europeo, tra le altre istituzioni europee. Il gioco è disponibile sul sito.	
--------	--	--	--

3.2. Gioco di ruolo

Nel tipo di gioco "Gioco di ruolo", il gioco virtuale "Math Royale" aveva la media più alta di 5 e il gioco fisico "Make a Change: Triple Europe Game" aveva la media più bassa di 3,8. I rimanenti giochi hanno totalizzato tra 4,3 e 4,6.

GIOCO DI RUOLO			
GIOCO	CATEGORIA	DESCRIZIONE	MEDIA
Math Royale	Virtuale	"Math Royale" è il progetto di gamification tratto dalla materia "matematica" insegnata nella quinta elementare della Humanitas Bilingual	5



**THE FACTORY
OF IDEAS**



Co-funded by
the European Union

		School Torrejón.	
Gammopoly	Fisico	Si tratta di un gioco prodotto nell'ambito di un progetto europeo "Erasmus+", Gammopoly, il cui obiettivo principale è facilitare l'accesso degli adulti a metodi innovativi di istruzione non formale, per sviluppare competenze chiave per un migliore inserimento nel mercato del lavoro. Nel gioco, i partecipanti giocano in coppia, formando famiglie e prendendo decisioni di vita su come trascorrere il loro tempo e raggiungere alcuni obiettivi di vita.	4,6
Psychologist	Fisico	"Psychologist" è un gioco di ruolo in cui i giocatori sviluppano la loro capacità di prestare attenzione, la loro capacità di comunicare, la loro memoria e si divertono anche.	4,5
World's Peace Game	Fisico	Il "World Peace Game" è una simulazione politica pratica che offre ai giocatori l'opportunità di esplorare la connessione della comunità globale attraverso la lente delle crisi economiche, sociali e ambientali e l'imminente minaccia di guerra. È sviluppato dalla "World Peace Game Foundation" e il suo scopo principale è quello di insegnare ai bambini e ai giovani il lavoro della pace, con un punto di vista realistico in cui la pace è percepita come un obiettivo raggiungibile per cui lottare.	4,3



**THE FACTORY
OF IDEAS**



Co-funded by
the European Union

Superbarrio	Virtuale	"Superbarrio" utilizza strategie di gamification per coinvolgere i cittadini nella progettazione dello spazio pubblico. Come strumento online open source, "Superbarrio" amplia il pubblico potenziale di 5 processi di progettazione partecipativa, superando i limiti delle metodologie convenzionali. È sviluppato dall'Istituto di Architettura Avanzata della Catalogna e cofinanziato dal programma "Erasmus+".	4,3
Make a Change: Triple Europe Game	Fisico	"Make a Change: Triple Europe Game" è una proposta di tre giochi di ruolo prodotti nell'ambito del progetto "Triple Europe Game: Youth for an open, fair and sustainable Europe", promosso dall'ONGD "Rosto Solidário" e sostenuto dall'Agenzia nazionale dei giovani "Erasmus+". Mira a promuovere un dialogo critico su tre attuali sfide globali: cambiamenti climatici, migrazione e sicurezza alimentare. Il gioco è disponibile sul sito ed è possibile scaricarlo.	3,8

3.3. Puzzle

Nel tipo di gioco "Puzzle", è stato identificato solo il gioco fisico "Citizenship 4 Kids!", che ha totalizzato una media di 4.

PUZZLE



**THE FACTORY
OF IDEAS**



Co-funded by
the European Union

GIOCO	CATEGORIA	DESCRIZIONE	MEDIA
Cidadania Kids! 4	Fisico	"Citizenship 4 Kids!" è un gioco che insegna ai bambini i valori della cittadinanza, dei diritti umani, dell'uguaglianza e dell'ambiente, per combattere l'ingiustizia e la discriminazione e per educare a un ambiente ecologico più sostenibile. Include diversi giochi, come rompicapo, puzzle e sudoku. È stato sviluppato dalla ONG "ACEGIS" (Association for Citizenship, Entrepreneurship, Gender, and Social Innovation) ed è disponibile per l'acquisto attraverso il sito web.	4

3.4. Quiz

Nel tipo di gioco "Quiz", il gioco fisico "Challenging emotions" ha avuto la media più alta di 4,5 e il gioco fisico "Europe Quiz" ha avuto la media più bassa di 3,8. Il gioco fisico "Personality Game" ha segnato 4,1.

QUIZ			
GIOCO	CATEGORIA	DESCRIZIONE	MEDIA
Challenging emotions	Fisico	"Challenging emotions" è un gioco in cui indoviniamo le emozioni, giochiamo, impariamo e un opuscolo incluso in cui abbiamo parlato delle emozioni nel gioco e ti abbiamo dato molti altri	4,5

		esercizi divertenti da fare come una famiglia per ognuno. Emozioni e stati emotivi utilizzati in "Challenging emotions": gioia, amore, orgoglio, rilassamento, stupore, noia, esaurimento, disgusto, paura, rabbia, colpa, tristezza	
Personality Game	Fisico	È un gioco educativo che sviluppa: destrezza, empatia, comunicazione, conversazione, concentrazione, apprendimento, vocabolario, pensiero, creatività, attenzione, immaginazione, memoria	4,1
Europe Quiz	Fisico	Il gioco "Europe Quiz" è stato prodotto nell'ambito del progetto "Triple Europe Game: Youth for an open, fair and sustainable Europe", promosso dall'ONGD "Rosto Solidário" e sostenuto dall'Agenzia nazionale dei giovani "Erasmus+". Mira a promuovere il dialogo critico intorno a tre sfide globali attuali: sfide globali, cittadinanza globale e sostenibilità. Il gioco è disponibile sul sito ed è possibile scaricarlo.	3,8

3.5. Azione e avventura

Nel tipo di gioco "Azione e avventura", i due giochi fisici avevano lo stesso punteggio medio di 5.

AZIONE E AVVENTURA

GIOCO	CATEGORIA	DESCRIZIONE	MEDIA
Charlie y la Fábrica de Chocolate	Fisico	Questo progetto è stato fatto per celebrare il 100° anniversario del famoso scrittore Roal Dahl. Ricreando la storia di Charlie e la fabbrica di cioccolato, i bambini impareranno di più sulla vita dello scrittore e sul suo lavoro.	5
Un Mundo Mejor	Fisico	““Un mundo mejor” è un'esperienza di gamification, ricca di sorprese, emozioni e aspettative, dove la magia ABP, l'uso di tecnologie educative e la rilevanza del servizio di apprendimento si combinano con i bambini di cinque anni”. Incoraggia la sfida del cambiamento climatico.	5

3.6. Gioco da tavolo

Nel tipo di gioco "Gioco da tavolo", il gioco fisico "Go Goals!" aveva la media più alta di 4,3 e il gioco fisico "Casa de Partida" aveva la media più bassa di 3,5. I restanti giochi fisici hanno segnato 4, con l'eccezione del gioco fisico "Playing 4 Soft Skills" che aveva 3,8.

GIOCO DA TAVOLO			
GIOCO	CATEGORIA	DESCRIZIONE	MEDIA
Go Goals!	Fisico	Si tratta di un gioco da tavolo creato e progettato dall'Informazione Regionale delle Nazioni Unite, con l'obiettivo di	4,3

		incoraggiare le giovani generazioni a perseguire gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile. È un gioco giocato su un tabellone con diverse caselle, in cui ogni giocatore muove la propria pedina con l'aiuto dei dadi. Quando finiscono su un campo che riguarda gli OSS, pescano una carta e rispondono a una domanda. Tutte le domande sono relative agli OSS.	
Act 4 Inclusion	Fisico	"Act 4 Inclusion: Life In Theatre" è un progetto europeo "Erasmus+" volto ad estendere e sviluppare le competenze degli educatori utilizzando le abilità relative all'uso del teatro di improvvisazione sociale. Il partenariato strategico che costituisce questo progetto ha individuato il problema esistente nello sviluppo delle capacità delle persone, soprattutto negli adulti con minori opportunità (rifugiati e migranti, persone con disturbi psicologici, persone con disabilità fisiche, anziani, ecc.). Intendono generare spazi educativi non formali con una metodologia sviluppata attraverso il teatro, promuovendo strumenti personali per offrire risultati significativi in caso di disturbi d'ansia, depressione, bassa autostima e isolamento sociale. Il progetto terminerà a dicembre 2022 e il gioco sarà disponibile sul sito.	4
Inside Hero	Fisico	"Inside Hero" è un gioco da tavolo e allo stesso tempo un efficace strumento di sviluppo personale. Questo gioco	4

		combina gamification e self-coaching per darti un'esperienza coinvolgente che ti aiuterà a crescere a tutti i livelli.	
SIEP 2.0	Fisico	Il progetto "SIEP 2.0" mira a contrastare il bullismo e il cyberbullismo. Questo progetto rielaborerà "Mettiti nei miei panni" e "SIEP" attraverso l'uso della gamification. Infatti, il gioco SIEP sarà sviluppato sotto forma di app per cellulare e sotto forma di gioco da tavolo, che ha lo scopo di contribuire a sensibilizzare la realtà dei giovani con disabilità, combattere il bullismo/cyberbullismo e promuovere l'acquisizione di competenze sociali e civiche, la comprensione e la diffusione di valori e diritti fondamentali (come processo per combattere questa e anche qualsiasi forma di intolleranza nella vita quotidiana dei giovani).	4
The Gamification of Employment	Fisico	L'obiettivo principale del progetto è quello di individuare, valorizzare e valutare le competenze trasversali più significative con l'obiettivo di promuovere l'occupabilità giovanile, attraverso l'utilizzo dei giochi da tavolo come strumento di facilitazione e integrazione. Ciò si ottiene aumentando il livello di qualità dei metodi pedagogici e generando un maggior numero di metodologie da utilizzare con i giovani in generale e più specificamente con i giovani con minori opportunità o a rischio di esclusione	4

		sociale.	
Playing 4 Soft Skills	Fisico	"Playing 4 Soft Skills" mira a soddisfare le esigenze esistenti in termini di competenze trasversali introducendo l'istruzione non formale e strumenti digitali nel contesto dell'istruzione e della formazione professionale con l'obiettivo di migliorare la consapevolezza e la capacità degli studenti di riconoscere e sviluppare competenze trasversali pertinenti.	3,8
Casa de Partida	Fisico	Il progetto "Casa de Partida: Agendas coesas por uma Europa Sustentável", è stato sviluppato da cinque partner ("Par: Respostas Sociais", come organizzazione promotrice) e ha l'obiettivo generale di contribuire alla consapevolezza critica e al coinvolgimento attivo dei giovani sulle politiche europee in materia di sviluppo sostenibile e gioventù. Una delle risorse sviluppate è stato il gioco pedagogico per esplorare gli OSS e gli OG, riflettendo sulle loro interconnessioni e interdipendenze. Il gioco è disponibile sul sito ed è possibile scaricarlo.	3,5

3.7. Altro

Nel tipo di gioco "Altro", il gioco fisico "Escuelab" aveva la media più alta di 4,6 e il gioco virtuale "G.A.M.E." aveva la media più bassa di 3,8. I rimanenti giochi hanno totalizzato tra 4 e 4,5.



**THE FACTORY
OF IDEAS**



Co-funded by
the European Union

ALTRO			
GIOCO	CATEGORIA	DESCRIZIONE	MEDIA
Escuelab	Fisico	“Sperimentazione e divertimento sono i modi migliori per imparare ed essere felici”. “Vogliamo che il bambino sia il personaggio principale del proprio processo di apprendimento”.	4,6
Apiumhub	Virtuale	“Abbiamo lavorato per tutti i tipi di industrie e su molti progetti software diversi. Spesso costruiamo il prodotto da zero, occupandoci dell'intero ciclo tecnico di sviluppo del prodotto digitale e altre volte, costruiamo app originali, piattaforme web o rielaboriamo l'architettura del software.	4,5
Gymkhana 5.0	Virtuale	“Gymkhana 5.0: Cultural heritage for young people” è un progetto volto ad ampliare l'educazione al patrimonio europeo tra i giovani, in particolare i giovani con minori opportunità (rifugiati e migranti, persone con disabilità, persone con ostacoli sociali ed economici, ecc.), attraverso lo sviluppo, la sperimentazione e l'implementazione di strumenti educativi innovativi basati sull'uso della gamification.	4,1
Re-Construct	Virtuale	"Re-Construct: Digital Toolkit" è una raccolta di risorse informatiche che include un'applicazione per dispositivi Android in inglese, che è un programma	4



**THE FACTORY
OF IDEAS**



Co-funded by
the European Union

		di intervento (auto-applicabile) per un periodo di 6 mesi, che si traduce in una pianificazione della vita in modo che la situazione di crisi (derivante dalla pandemia) sia integrata in maniera sana nella storia della vita dell'adulto e gli insegni a prendere decisioni adattive per la ricostruzione della vita da un punto di vista personale, familiare, professionale e sociale.	
G.A.M.E.	Virtuale	Il progetto mira a sostenere educatori e insegnanti migliorando le loro competenze in diversi campi dell'apprendimento e dell'istruzione integrando l'uso del processo di gamification nell'esperienza formativa. Questo li aiuterà a rafforzare il loro sviluppo professionale e rendere i programmi più attraenti e interessanti. Il progetto nel suo ciclo di vita consisterà in varie attività come la creazione di esempi di materiali didattici sulla gamification; vari corsi di formazione che coinvolgeranno insegnanti, educatori e studenti attraverso la possibilità di mobilità internazionale.	3,8

4. Bibliografia

"Breakout Box: The Manual" (2022) è stato creato come Intellectual Output (IO1) del progetto di partenariato strategico "Breakout Box". Il progetto è stato realizzato da Shokkin Group (Estonia) in collaborazione con Be International (Repubblica Ceca) e Ticket2Europe (Spagna), con il supporto dell'Agenzia Nazionale Estone. Tratto da: <https://playiversity.co/2022/04/15/breakout-box-the-manual/>

Link ai giochi:

Act 4 Inclusion

<https://act4inclusion.infoproject.eu/>

APIUMHUB

<https://apiumhub.com/es/>

Believe in Europe

<https://readymag.com/u3061522735/3508379/>

Casa de Partida

<http://par.org.pt/project/casa-de-partida/>

Challenging emotions

<https://carturesti.ro/carte/provocarea-emotiilor-2330223>

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE

<https://ismaelgogutierrez.wixsite.com/chocolatefactory/proyecto>

Cidadania 4 Kids!

<https://www.acegis.com/2021/05/jogo-educativo-aprende-os-direitos-da-crianca-a-brincar/>

Escape Racism

<https://escaperacism.infoproject.eu/>

ESCUELAB

<https://www.escuelab.es>

Europe Quizz

<https://rostosolidario.pt/triple-europe-game/europe-quiz-online/>

G.A.M.E.

<https://www.gamifiedteaching.eu/>

Gammopoly

<https://gammopoly.infoproject.eu/>

Go Goals!

<https://go-goals.org/>

GYMKHANA 5.0

<http://gymkhana.infoproject.eu/>

Inside Hero

<https://florinal Alexandru.ro/insidehero/>

Make a Change - Triple Europe Game

<https://rostosolidario.pt/triple-europe-game/triple-europe-game-online/>

MATH ROYALE

<https://quintohumanitas.wixsite.com/mathroyale>

Personality Game

<https://noriel.ro/joc-educativ-editura-dph-personality-game-provocari-din-viata>

Playing 4 Soft Skills

<https://playing4softskills.eu/>

Psychologist

<https://jocuripentrucoopiimarisimici.blogspot.com/2011/07/psihologul.html>

Re-Construct

<https://reconstruct.infoproject.eu/>

SIEP 2.0

<https://siep2.0.infoproject.eu/>

SuperBARRIO

<http://superbarrio.iaac.net/>

The Gamification of Employment

<https://www.gamificationofemployment.eu/>

UN MUNDO MEJOR

https://intef.es/wp-content/uploads/2021/04/40_EEI_unmundomejor_2021.pdf

World's peace game

<https://worldpeacegame.org/>