



**STRATEGIE GIOVANILI BASATE
SUL GIOCO PER LA PREVENZIONE
DELLA DISCRIMINAZIONE E DELLA
RADICALIZZAZIONE ATTRAVERSO
IL DIALOGO ATTIVO**



Aggiornamenti dal nostro incontro a Cipro

Di recente abbiamo organizzato un incontro molto produttivo nella splendida Limassol, riunendo i partner del progetto. Questo incontro è stato un'opportunità preziosa per condividere idee, discutere i nostri progressi e sviluppare nuove proposte per radicalGAME.

I partecipanti hanno preso parte a discussioni focalizzate sullo sviluppo delle meccaniche di gioco e hanno gettato le basi per la versione digitalizzata del gioco. Siamo entusiasti di implementare le idee emerse durante l'incontro e non vediamo l'ora di compiere i prossimi passi nel nostro percorso progettuale!

Esplorare le meccaniche del gioco

Il gioco è un gioco di carte di ruolo cooperativo, progettato per coinvolgere i giocatori in discussioni significative sulla radicalizzazione e sulle soluzioni ai problemi sociali. Include un sistema di punteggio che va da impatti negativi a positivi, spingendo i giocatori a riflettere in modo critico sulle proprie scelte.

Ogni turno prevede l'uso di carte scenario che presentano situazioni reali in cui i giocatori devono affrontare sfide collaborando con gli altri. Grazie alla promozione del lavoro di squadra e del pensiero critico, radicalGAME mira a dare ai giovani gli strumenti per resistere alle influenze radicali e incoraggiare il dialogo positivo.



Guida per facilitatori: condurre sessioni efficaci

Per garantire che i facilitatori possano guidare i giocatori al meglio, stiamo sviluppando una guida completa per i facilitatori. Questa risorsa fornirà strumenti essenziali, suggerimenti e buone pratiche per condurre sessioni coinvolgenti e di grande impatto. La guida includerà:

- Una spiegazione delle regole del gioco;
- Un glossario di risorse;
- Una matrice di apprendimento;
- Consigli per affrontare ogni sfida e facilitare il dialogo tra i giocatori.

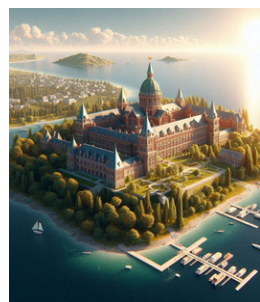
Dotando i facilitatori delle giuste risorse, puntiamo a migliorare l'esperienza complessiva dei giocatori e a massimizzare il potenziale educativo del gioco.



Esplora i Paesi Immaginari di radicalGAME

radicalGAME accompagna i giocatori in un viaggio attraverso paesi immaginari unici, ognuno dei quali affronta complesse sfide sociali, economiche e politiche. I temi principali dei paesi includono: Democrazia, Ambiente, Educazione, Occupazione, Sport e Trasporti Pubblici.

Questi scenari forniscono il contesto per situazioni in cui i giocatori devono trovare soluzioni per prevenire la radicalizzazione e promuovere la resilienza. Ecco una panoramica di ciascun paese:



Demostinet: Un paese noto per le sue comunità pacifiche, ma che nasconde un crescente malcontento. I giovani si sentono poco rappresentati e la corruzione si insinua nelle istituzioni. Un'ideologia divisiva minaccia la democrazia favorendo gruppi selezionati. **Sfida:** I giocatori devono dare potere ai giovani, promuovere una rappresentanza equa e rafforzare i valori democratici.

Balwana: Una nazione insulare nell'Oceano del Sud, dove il turismo di massa aumenta il costo della vita, lasciando in difficoltà le comunità locali. Il governo si concentra sui distretti più ricchi, trascurando molti cittadini. **Sfida:** I giocatori devono sostenere politiche più eque, affrontare le disuguaglianze nelle risorse e migliorare gli standard di vita.

Corelandic: Un'economia basata sul settore dei servizi, con un forte focus sull'educazione ma con una limitata influenza internazionale e un PIL modesto. Sport e arti sono molto apprezzati, ma persistono vulnerabilità economiche. **Sfida:** Esplorare modi per migliorare la presenza globale di Corelandia e rafforzare la coesione sociale.

Alda: Un paradiso insulare che lotta contro una grave desertificazione. Temperature in aumento, siccità e incendi minacciano l'agricoltura e l'economia, causando insicurezza alimentare e disordini sociali. Gruppi estremisti sfruttano la crisi offrendo protezione alle comunità in difficoltà. **Sfida:** Rafforzare la resilienza e garantire sicurezza per residenti e turisti.

Sciencelands: Un paese costruito sull'educazione, che ospita numerose scuole e università. Tuttavia, il sistema è diventato fragile a causa di discriminazioni, finanziamenti ineguali e mancanza di una valutazione adeguata. I conflitti aumentano. **Sfida:** Riformare il sistema educativo, promuovere la partecipazione attiva e ripristinare una cultura dell'apprendimento.

Innova: Una società tecnologicamente avanzata ma afflitta da disuguaglianze sociali e discriminazioni sul lavoro. L'efficienza è prioritaria rispetto alla giustizia sociale, causando disparità salariali e burnout. Gli attivisti chiedono cambiamenti. **Sfida:** I giocatori devono contribuire a costruire una società più equa con pratiche inclusive.