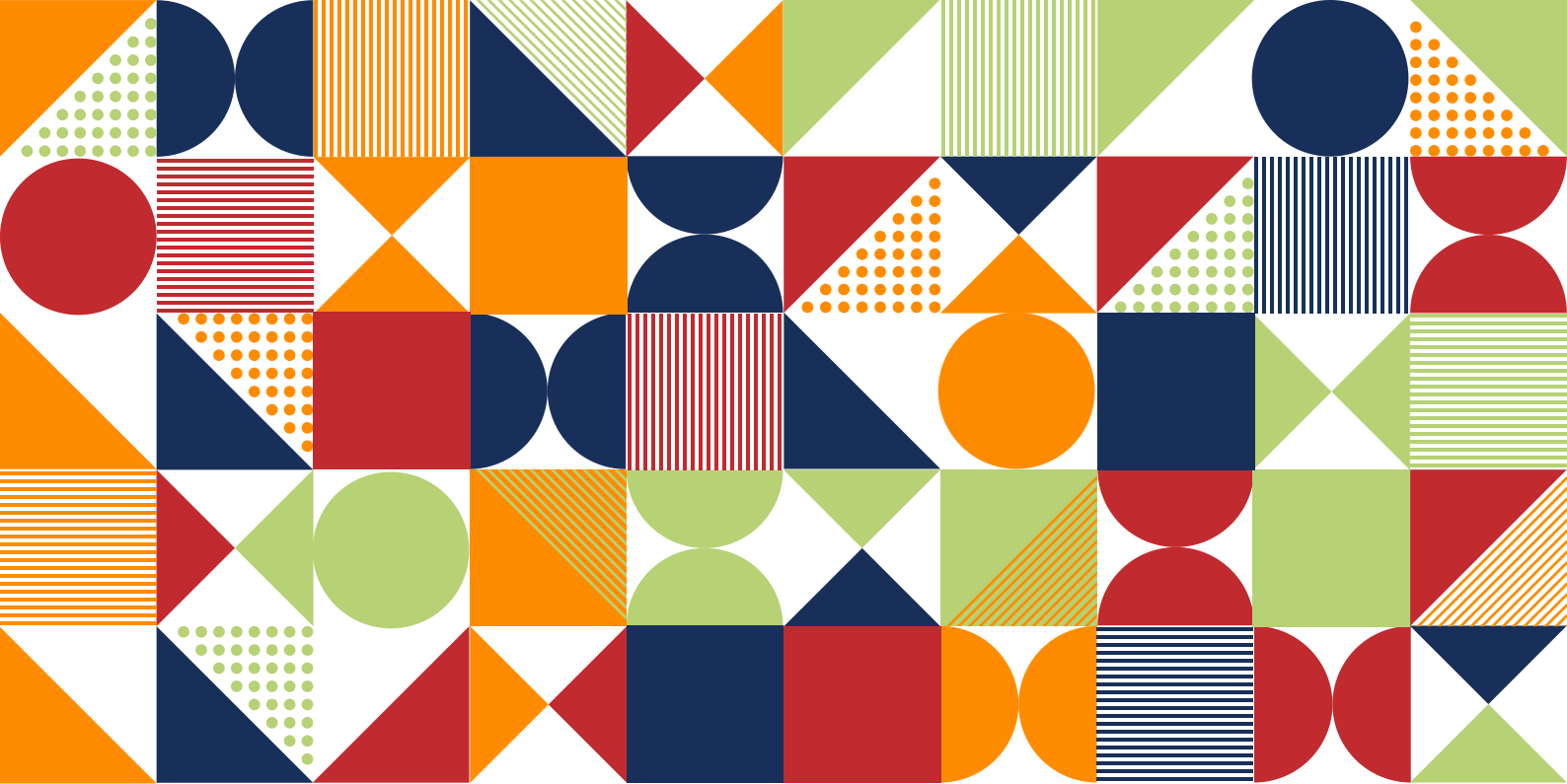




Manuale sulla Gamification Digitale per il lavoro dei giovani



Indice

1. Introduzione	3
2. Basi teoriche.....	5
3. Approfondimento sugli strumenti della gamification digitale.....	9
4. Pratiche attuali nel lavoro con i giovani	16
5. Gamification digitale per l'imprenditoria sociale	18
6. Gamification inclusiva e accessibile	23
7. Guida all'implementazione per i giovani lavoratori	29
8. Conclusioni.....	35
9. Allegati	36



Introduzione

1.1. Scopo del manuale

Questo manuale ha lo scopo di spiegare cos'è la gamification digitale, perché può essere utile e come può essere applicata in attività che sostengono le competenze, la motivazione e la partecipazione dei giovani. Il manuale presenta anche una panoramica degli strumenti, delle piattaforme e delle pratiche reali esistenti in tutta Europa. Evidenzia come la gamification digitale possa sostenere l'imprenditoria sociale, la creatività e la cittadinanza attiva tra i giovani.

1.2. A chi è rivolto

Questa risorsa è destinata a:

- Lavoratori giovani e responsabili giovani
- Formatori, facilitatori ed educatori
- ONG, organizzazioni comunitarie e imprese sociali che lavorano con i giovani

Il manuale può essere utilizzato sia dai principianti che dai professionisti più esperti. Non sono richieste competenze tecniche avanzate.

1.3. Come utilizzare questo manuale

Il manuale è organizzato in capitoli tematici. Ogni capitolo può essere letto indipendentemente dagli altri o utilizzato come guida passo passo.

I nuovi lavoratori possono utilizzare l'opuscolo per ideare nuove attività, migliorare i programmi esistenti o esplorare strumenti che rispondano alle esigenze dei loro gruppi target. I formatori possono integrare i contenuti nei workshop o nelle sessioni di apprendimento non formale. Le ONG possono utilizzarlo per pianificare progetti, creare materiali didattici o sviluppare le competenze del personale.



1.4. Definizioni chiave

Gamification

La gamification è l'uso di elementi tipici dei giochi, come punti, badge, missioni o sfide, in un contesto non ludico. Il suo obiettivo è aumentare il coinvolgimento, la motivazione e la partecipazione.

Gamification digitale

La gamification digitale utilizza questi elementi di gioco all'interno di ambienti digitali. Ciò include piattaforme online, app, escape room digitali, simulazioni e narrazione interattiva. La gamification digitale consente agli operatori giovanili di combinare l'apprendimento ludico con gli strumenti digitali che i giovani già utilizzano e apprezzano.

Giovani lavoratori

Il lavoro giovanile è una pratica di apprendimento non formale che sostiene lo sviluppo personale, sociale ed educativo dei giovani. Crea spazi sicuri in cui i giovani possono esplorare le proprie capacità, collaborare con i coetanei e partecipare alla vita della comunità.

1.5. Informazioni sul progetto

Questo manuale è stato realizzato nell'ambito del progetto Erasmus + “Digital Escape Rooms for Social Entrepreneurship” (2024-2-BG01-KA220-YOU-000292991). È realizzato da un partenariato di cinque organizzazioni:

- Korenyak Foundation (Bulgaria) – Beneficiary
- European Gamification in Learning and Education – EGLE (Belgio)
- Centrum Edukacyjne EST (Polonia)
- Escape4Change SlaVS s.r.l. (Italia)
- Rinova Málaga Sociedad Limitada Unipersonal (Spagna)

Il progetto è incentrato sull'uso delle escape room digitali e delle tecniche di gamification a sostegno dell'educazione all'imprenditoria sociale nel lavoro con i giovani. Il partenariato conduce ricerche, sviluppa giochi e risorse didattiche e crea guide pratiche per i professionisti.



2. Basi Teoriche

2.1 Benefici educativi della gamification nel lavoro giovanile non formale

La Gamification è recentemente diventato uno strumento prezioso nell'ambito dell'istruzione e del lavoro con i giovani. In contesti di apprendimento non formale, dove la partecipazione e la creatività sono particolarmente apprezzate, la gamification può aumentare il coinvolgimento e promuovere competenze chiave che i metodi tradizionali a volte trascurano.

A differenza dell'istruzione formale, il **lavoro con i giovani** si basa spesso sull'apprendimento attraverso l'esperienza e l'interazione tra pari. Gli approcci ludici integrano questi principi offrendo incentivi motivazionali che rendono le esperienze di apprendimento più gratificanti. Ad esempio, l'integrazione di badge e livelli in un programma per giovani può aiutare i partecipanti a rendersi conto dei propri progressi e a celebrare i risultati raggiunti, mantenendo così la motivazione per periodi più lunghi.

La gamification favorisce anche le relazioni sociali. Molti programmi rivolti ai giovani puntano sulla collaborazione e sulla creazione di comunità, che sono anche caratteristiche dei giochi multiplayer basati su sfide cooperative o missioni condivise. In contesti così divertenti, i giovani vivono l'apprendimento come qualcosa di attivo e collettivo, anziché come qualcosa di imposto o competitivo.

Inoltre, la gamification è in linea con i principi dell'apprendimento basato sulle competenze promossi da quadri di riferimento quali Youthpass nel settore dell'animazione giovanile europea. Aiuta i partecipanti a sviluppare e riflettere su competenze trasversali quali la comunicazione, l'alfabetizzazione digitale, la creatività e la resilienza nel corso del gioco e delle sfide. Se ben progettata, la gamification apporta quindi numerosi benefici educativi.



2.2 Gamification vs. Apprendimento basato sul gioco vs. Giochi seri

Sebbene spesso utilizzati in modo intercambiabile, gamification, apprendimento basato sul gioco e giochi seri rappresentano approcci distinti lungo un percorso continuo di progettazione dell'apprendimento ludico. Comprendere le loro differenze aiuta gli operatori giovanili a scegliere la strategia giusta per i loro obiettivi educativi.

Concetto	Definizione	Esempio nel lavoro con i giovani
Gamification	Utilizzo di meccanismi di gioco (punti, badge, livelli, sfide) in un contesto non ludico per aumentare il coinvolgimento.	Introduzione di badge e missioni per i partecipanti a un programma di volontariato per incoraggiare una partecipazione costante.
Apprendimento basato sul gioco (GBL)	Apprendimento attraverso i giochi, utilizzando giochi preesistenti o appositamente progettati come strumenti didattici.	Giocare a una simulazione digitale in cui i partecipanti gestiscono un progetto comunitario e imparano il lavoro di squadra e la gestione delle risorse.
Giochi seri	Giochi completi creati con uno scopo educativo o sociale che va oltre l'intrattenimento.	Un gioco di imprenditoria digitale in cui i giocatori gestiscono una start-up virtuale per apprendere nozioni di alfabetizzazione finanziaria e innovazione.

La gamification si concentra sulla struttura e sulla motivazione; il GBL enfatizza l'apprendimento attraverso il gioco; i giochi seri mirano a esperienze di apprendimento immersive con obiettivi educativi espliciti. Nella pratica, gli operatori giovanili spesso combinano questi approcci, gamificando le attività, integrando giochi educativi e persino co-creando giochi seri con i giovani.

2.3 Psicologia della motivazione e dell'impegno

Il successo della gamification è legato alla sua capacità di aumentare la motivazione. Uno dei modelli più influenti che spiega questo fenomeno è la Teoria dell'Autodeterminazione (SDT), sviluppata dagli psicologi Edward Deci e Richard Ryan. La SDT distingue tra motivazione intrinseca ed estrinseca e sostiene che un impegno sostenibile nasce quando vengono soddisfatti i tre bisogni psicologici.



- **Autonomia:** il bisogno di avere il controllo delle proprie azioni e delle proprie scelte. Le attività di gamification che offrono scelte significative, come la selezione delle missioni o la personalizzazione degli avatar, aumentano il senso di appartenenza e l'iniziativa.
- **Competenza:** il bisogno di sentirsi efficaci e realizzati. Fornire obiettivi chiari, feedback e sfide raggiungibili permette ai partecipanti di sperimentare progressi e padronanza. Livelli, punti esperienza o messaggi di feedback rafforzano questo senso di realizzazione.
- **Razionalità:** sentirsi connessi con gli altri. L'interazione sociale, la collaborazione e il riconoscimento all'interno di ambienti di gamification rafforzano il senso di appartenenza e di scopo dei partecipanti.

Quando la gamification si allinea a queste esigenze, favorisce una motivazione autentica e i giovani si impegnano non solo per ottenere ricompense, ma perché l'esperienza stessa è significativa e piacevole. Al contrario, quando la gamification si basa esclusivamente su motivazioni estrinseche senza tenere conto dell'autonomia o dello scopo, l'impegno tende a svanire rapidamente.

La gamification trae vantaggio anche dalle intuizioni della teoria del flusso. Il flusso è uno stato psicologico di profonda concentrazione e divertimento che si manifesta quando le sfide sono ben bilanciate con le abilità. Un programma di gamification ben progettato mantiene i partecipanti in questo "punto ottimale", evitando sia la noia che la frustrazione.



2.4 Collegare la gamification allo sviluppo delle competenze imprenditoriali

L'imprenditorialità nel lavoro con i giovani non riguarda solo la creazione di imprese. Si tratta piuttosto di coltivare una mentalità improntata all'iniziativa, alla creatività e alla resilienza. La gamification può svolgere un ruolo significativo nel promuovere queste competenze.

1. Assunzione di rischi legati all'esperienza

I giochi implicano l'assunzione di rischi e la possibilità di imparare dagli errori in un ambiente sicuro. Le sfide ludiche simulano questo approccio premiando la sperimentazione, la resilienza e l'iterazione, tutte caratteristiche fondamentali per i giovani imprenditori.

2. Orientamento agli obiettivi e al pensiero strategico

Meccanismi di progresso come missioni e incarichi rispecchiano il processo imprenditoriale di definizione degli obiettivi, gestione delle risorse e superamento degli ostacoli. Essi insegnano ai giovani a pianificare in modo strategico e ad adattarsi alle condizioni mutevoli lungo il percorso.

3. Collaborazione e networking

Le attività multiplayer di tipo ludico incoraggiano la comunicazione, la negoziazione e la leadership, competenze fondamentali sia per l'imprenditoria sociale che per quella imprenditoriale.

4. Creatività e innovazione

L'enfasi della gamification sulla risoluzione dei problemi stimola il pensiero creativo. Quando i giovani collaborano alla creazione di elementi di gioco (ad esempio, inventando missioni o progettando sfide), mettono in pratica l'innovazione e l'ideazione in modo tangibile.

5. Riflessione e consapevolezza di sé

L'integrazione delle fasi di riflessione aiuta i partecipanti a esprimere chiaramente ciò che hanno imparato e ad acquisire fiducia nelle proprie capacità.

Di conseguenza, gli ambienti di apprendimento di tipo ludico possono fungere da microcosmi dell'imprenditorialità in contesti giocosi e poco impegnativi.

2.5 In sintesi

La gamification offre un ponte tra la cultura giovanile e l'apprendimento. Basata sulla psicologia motivazionale e sulla pedagogia esperienziale, può trasformare il lavoro giovanile non formale in un'esperienza più partecipativa, creativa e stimolante. Essendo in grado di distinguere la gamification da concetti correlati come l'apprendimento basato sul gioco e i giochi seri, gli operatori giovanili possono scegliere in modo consapevole l'approccio migliore in un determinato contesto. E se riescono a collegare questi metodi allo sviluppo delle competenze imprenditoriali, il lavoro giovanile basato sulla gamification diventa una piattaforma per l'apprendimento di competenze chiave utili nel mondo reale.



3. Analisi panoramica degli strumenti di gamification digitale

3.1 Tabella comparativa di 15 piattaforme/strumenti

Nome	Descrizione	Funzioni principali	Costi	Accessibilità/Inclusività	Punti di Forza	Limitazioni	Caso d'uso/Ideale per
You(th) Play – Virtual Planet	Gioco ecologico ibrido: versione VR + da tavolo per l'educazione ambientale.	Missioni narrative, compiti pratici nel mondo reale, guide per facilitatori, modalità VR e modalità da tavolo.	Gratuito per le ONG / Finanziato da Erasmus+.	Il formato ibrido aumenta l'accessibilità; la versione cartacea è ideale per contesti con risorse limitate.	Multiformato; forte coinvolgimento dei giovani; follow-up civico locale.	Versione VR limitata a workshop facilitati; accesso digitale pubblico limitato.	Educazione ambientale, workshop misti, azioni civiche.
ARIS	Piattaforma mobile per cacce al tesoro basate sulla localizzazione e storie interattive.	Sensibilizzazione e sui cambiamenti climatici e pensiero sistemico	Gratuito / software gratuito.	Mobile-responsive; WCAG dipende dalle scelte degli sviluppatori.	Controllo creativo totale; senza costi aggiuntivi.	Richiede competenze di sviluppo per le funzionalità avanzate; nessuna impostazione predefinita inclusiva integrata.	Impegno civico basato sul territorio, mappatura della comunità, raccolta di dati locali.
Youthwork .Digital (YMCA Romania)	Piattaforma di risorse digitali per operatori giovanili. Moduli MOOC + modelli di gamification.	MOOC, modelli, strumenti pratici, condivisione tra pari, pacchetti di facilitazione.	Gratuito e aperto al pubblico.	Progettato per l'inclusione; multilingue; interfaccia utente semplice.	Pronto all'uso, testato nei contesti balcanici, adatto ai gruppi vulnerabili.	Meno interattività in tempo reale rispetto alle piattaforme di gioco più grandi.	Sviluppo delle capacità, strumenti per i giovani vulnerabili, formazione dei facilitatori.

Nome	Descrizione	Funzioni principali	Costi	Accessibilità/ Inklusività	Punti di Forza	Limitazioni	Caso d'uso/ Ideale per
Wooclap	Piattaforma di interazione live per sondaggi, quiz e coinvolgimento della classe.	Quiz dal vivo, sondaggi, nuvole di parole, timer, analisi.	Base gratuita; livelli a pagamento.	Compatibile con browser/dispositivi mobili; cross-device.	Feedback molto semplice e in tempo reale; ottimo per sessioni ibride.	Storia/narrazione del gioco limitata; limiti alle domande nel piano gratuito.	Sessioni dal vivo, valutazione formativa, pratica linguistica.
S'cape (Genially tools)	Toolkit/estensioni gratuiti per arricchire i escape game basati su Genially.	Trascina e rilascia, timer, punteggi, widget puzzle, script per Genially.	Gratuito	Funziona su Genially; curva di apprendimento per le estensioni; lingua francese.	Ricco set di estensioni; script senza codice; comunità attiva.	Disponibile principalmente in francese; connessione Internet necessaria.	Progettazione di escape room con Genially; apprendimento linguistico, narrazione interattiva.
Canva	Piattaforma di progettazione visiva utilizzata per creare presentazioni/giochi interattivi cliccabili.	Modelli drag-and-drop; collegamenti ipertestuali interni; opzioni di esportazione.	Gratuito; Pro a pagamento.	Browser/dispositivi mobili; facile per i principianti; ottimo per l'accessibilità visiva se ben progettato.	Design molto semplice; stampe ed esportazioni digitali; prototipazione rapida.	Mancanza di logica di gioco integrata (punteggi/timer); interattività in tempo reale limitata.	Presentazioni interattive veloci, risorse di gioco stampabili, fughe asincrone.
Kahoot!	Piattaforma di giochi a quiz per giocare in tempo reale e in modo non simultaneo.	Quiz dal vivo, sondaggi, report, integrazione (Zoom).	Base gratuita; premium.	Mobile-first; interfacce localizzate; richiede connessione Internet.	Ampiamente adottato; favorisce la competitività e il coinvolgimento.	Dipendenza da Internet; compiti a tempo indeterminato limitati.	Verifiche delle conoscenze, supporto prima delle sessioni immersive.
Mentimeter	Strumento di presentazione interattivo per sondaggi, nuvole di parole, domande e risposte.	Nuvole di parole, classifiche, contributi anonimi, immagini in diretta.	Gratuito con limitazioni; piani a pagamento.	Basato su browser; multilingue; opzioni di input accessibili.	Partecipazione inclusiva, ottima per le voci più silenziose.	Non è molto simile a un gioco; richiede una connessione Internet.	Pianificazione partecipativa, sondaggi inclusivi, workshop a distanza.
GooseChase	App mobile per cacce al tesoro con missioni GPS e sfide fotografiche.	Missioni GPS, classifiche, gallerie live, contributi multimediali.	Gratuito per piccoli utilizzi; a pagamento per utilizzi più consistenti.	Solo per dispositivi mobili; interfaccia utente in inglese; opzioni ibride possibili.	Molto coinvolgente, apprendimento all'aperto, favorisce il lavoro di squadra.	Connettività e requisiti di mobilità; limitazioni linguistiche.	Caccia civica/ambientale all'aperto, percorsi storici.

Nome	Descrizione	Funzioni principali	Costi	Accessibilità/ Inclusività	Punti di Forza	Limitazioni	Caso d'uso/ Ideale per
Twine	Strumento di authoring open source per storie interattive con ramificazioni.	Passaggi non lineari, variabili, multimedia, esportazione in HTML.	Gratuito	Multiplatforma; l'accessibilità dipende dalle scelte di authoring.	Facile da usare per chi non è esperto di programmazione; potente quando ampliato.	Nessuna collaborazione integrata; l'accessibilità dipende dalla progettazione dell'autore.	Narrazioni interattive, scenari di apprendimento basati su decisioni ramificate.
Miro	Lavagna digitale collaborativa per il brainstorming e la co-creazione.	Tela infinita, modelli, collaborazione in tempo reale, integrazioni.	Gratuito con limitazioni; piani a pagamento / sconti per l'istruzione.	Multi-dispositivo; opzioni linguistiche; accessibilità avanzata limitata.	Ottimo per la co-creazione e il lavoro di squadra a distanza.	Limiti del piano gratuito; richiede una connessione Internet stabile e una larghezza di banda adeguata.	Workshop di co-progettazione, mappatura delle idee imprenditoriali, pianificazione di gruppo.
ClassDojo	App per la comunicazione e il comportamento in classe (punti, portfolio).	Sistema a punti, avatar, messaggistica, portfolio.	Abbonamento base gratuito; abbonamento famiglia a pagamento	Multilingue; ottimizzato per dispositivi mobili; utilizzato in contesti primari.	Forte coinvolgimento della famiglia; semplice gamification del comportamento.	Può dare troppa importanza alle ricompense estrinseche; preoccupazioni relative alla privacy.	Impegno nella scuola primaria, SEL, comunicazione tra genitori e scuola.
Genially	Creatore di contenuti interattivi senza codice (presentazioni, giochi, quiz).	Pulsanti interattivi, animazioni, tracciamento, modelli.	Gratuito / Pro / Master (livelli a pagamento).	Obiettivi: accessibilità; problemi di rendering mobile per alcune interazioni.	Molto versatile; potenti funzionalità di gamification; impatto visivo accattivante.	Alcune limitazioni sui dispositivi mobili; esportazione e analisi sui piani a pagamento.	Presentazioni interattive, divulgazione, giochi di escape game rivolti al pubblico.
HMH Classcraft™	Piattaforma di giochi di ruolo in classe che trasforma l'apprendimento in missioni in stile RPG.	Missioni, avatar, ricompense, analisi degli insegnanti, monitoraggio del comportamento.	Abbonamento (prezzo per istituzioni).	Multiplatforma; mira a un coinvolgimento inclusivo.	Forte coinvolgimento, scalabilità, dati per gli insegnanti.	Costo per le istituzioni; personalizzazione del gioco meno approfondita	Programmi didattici gamificati per l'intera classe, SEL, coinvolgimento a lungo termine.
Duolingo	App per l'apprendimento delle lingue basata sul gioco con livelli, serie di risultati positivi e obiettivi raggiunti.	Livelli, XP, serie, compiti adattivi, classifiche.	Gratuito; Duolingo Plus a pagamento.	Pensato innanzitutto per i dispositivi mobili; ampiamente accessibile; di supporto per molti studenti.	Altamente coinvolgente; pedagogia supportata dalla ricerca; altamente adattabile.	Pratica limitata della conversazione reale; non è una soluzione completa per acquisire fluidità.	Apprendimento linguistico autonomo, microapprendimento, gruppi giovanili multilingue.



3.2 Criteri di valutazione degli strumenti (usabilità/costo/inclusività/accessibilità, ecc.) - sintesi della valutazione

Il breve riassunto riportato di seguito illustra il punteggio ottenuto dai 15 strumenti esaminati in base alle dimensioni chiave del progetto.

- **Usabilità e curva di apprendimento** - Strumenti come **Canva**, **Genially**, **Kahoot!**, **Wooclap** e **ClassDojo** ottengono un punteggio elevato in termini di facilità d'uso. Richiedono poca formazione e consentono una rapida prototipazione. Gli strumenti che offrono una maggiore flessibilità (ARIS, Twine, Miro) garantiscono una maggiore libertà di progettazione, ma richiedono maggiori competenze tecniche da parte dei facilitatori.
- **Costi e licenze** - Esiste un mix molto variegato: molti strumenti di alto valore hanno livelli gratuiti utilizzabili (Kahoot!, Genially, Canva, Twine, ARIS, Youthwork.Digital). Le piattaforme premium (Classcraft, Genially Pro, GooseChase premium) possono aggiungere analisi avanzate o scalabilità, ma richiedono budget da parte delle ONG o degli enti educativi.
- **Accessibilità and inclusività** - Le opzioni ibride e low-tech (versione You(th) Play board, esportazioni Canva, strumenti Genially + S'cape) sono le migliori per l'inclusione e i contesti con scarsa connettività. Diverse piattaforme sono mobile-first (Kahoot!, Duolingo, GooseChase), il che aumenta la portata ma può escludere gli utenti che non dispongono di smartphone. L'accessibilità dipende spesso dalle pratiche di authoring: gli strumenti open source (Twine, ARIS) possono essere resi accessibili, ma richiedono una progettazione accurata per soddisfare le linee guida WCAG.
- **Adattabilità e Personalizzazione** - Le piattaforme aperte o senza codice (Twine, ARIS, Genially + S'cape) consentono una personalizzazione approfondita adatta ai contesti locali e agli scenari di imprenditoria sociale. Miro e Canva consentono la co-creazione, ma potrebbero richiedere strumenti aggiuntivi per aggiungere meccanismi di punteggio o progressione.



- **Scalabilità e Sostenibilità** - Le piattaforme con infrastrutture cloud e ampia diffusione (Duolingo, Classcraft, Kahoot!, Genially) sono facilmente scalabili e possono raggiungere molti utenti. La sostenibilità dipende anche dalle risorse della comunità e dalle versioni offline. I progetti hanno rilevato che le soluzioni ibride (digitali + stampabili) offrono la migliore sostenibilità in contesti con scarse risorse.
- **Requisiti tecnici e affidabilità** - Gli strumenti che richiedono una connessione Internet stabile o hardware avanzato (VR per Virtual Planet, GooseChase all'aperto con GPS) possono limitare la diffusione nelle zone rurali. Assicurarsi di disporre di versioni low-tech di riserva o di esportazioni offline.
- **Funzionalità relative ai dati e alla valutazione** - Gli strumenti con funzionalità di analisi (Wooclap, Genially Pro, Kahoot!, Classcraft) supportano il monitoraggio e la valutazione. Per molte ONG è sufficiente una semplice rendicontazione (tassi di completamento, punteggi dei quiz), ma misurare i risultati a lungo termine dell'apprendimento o dell'imprenditorialità richiede un ulteriore lavoro di valutazione.
- **Comunità e Supporto** - Le piattaforme con comunità attive o tutorial approfonditi (comunità S'cape/Genially, comunità Twine, Youthwork.Digital) aiutano i professionisti ad adottare e adattare gli strumenti più rapidamente. Le comunità open source consentono inoltre la condivisione tra pari e l'utilizzo di modelli riutilizzabili.
- **Conclusione:** non esiste uno strumento perfetto. Scegliete in base alle vostre priorità: **inclusione e funzionalità offline** (scegliete strumenti ibridi/stampabili + semplici strumenti mobili), **prototipazione rapida** (Canva, Genially), **narrazioni ricche e ramificate** (Twine, ARIS), **interazione e valutazione in tempo reale** (Wooclap, Kahoot!, Mentimeter) o **coinvolgimento** di tutta la classe con giochi di ruolo (Classcraft).



3.3 Esempi di casi di utilizzo nel lavoro con i giovani - lezioni apprese e sfide affrontate (sintesi)

Di seguito sono riportate brevi lezioni e sfide incentrate sulla pratica, tratte dai casi d'uso reali descritti nell'analisi. Questi punti riflettono ciò che ha funzionato bene e ciò a cui prestare attenzione quando si applicano gli strumenti esaminati in ambiti giovanili.

Lezioni apprese (cosa ha funzionato bene)

- **I formati ibridi aumentano la portata.** L'ibrido **You(th) Play – Virtual Planet** (VR + tabellone) ha consentito la partecipazione in siti urbani e rurali. Quando i contenuti digitali sono abbinati a formati offline, l'inclusione migliora.
- **Gli strumenti a bassa barriera di ingresso consentono di sviluppare rapidamente le capacità.** Piattaforme come **Youthwork Digital, Canva and Genially** consentono agli operatori giovanili di creare attività ludiche significative con una formazione minima. Sono ideali per progetti pilota rapidi e per organizzazioni con competenze tecniche limitate.
- **Gli strumenti basati sulla localizzazione e quelli civici producono risultati tangibili.** **ARIS** e **GooseChase** hanno trasformato i giovani in attivi raccoglitori di dati e sostenitori della comunità (ad esempio, mappando i punti caldi dell'inquinamento e i percorsi del patrimonio culturale), producendo contributi concreti alle politiche e azioni locali.
- **Gli strumenti di interazione dal vivo stimolano la partecipazione e la riflessione.** **Wooclap, Kahoot!** e **Mentimeter** hanno supportato con successo i debriefing dal vivo e i controlli formativi che hanno contribuito a tradurre il gameplay in apprendimento.
- **Gli strumenti open source e no-code consentono narrazioni creative.** **Twine** e **ARIS** hanno favorito la co-creazione di scenari ramificati rilevanti per l'imprenditoria sociale e i dilemmi etici.
- **Sfide pratiche segnalate.**



- **Connettività e carenze di dispositivi.** Molti giovani che vivono in zone rurali o con scarse risorse non dispongono di una connessione Internet affidabile o di dispositivi adeguati. I progetti hanno superato questo ostacolo offrendo versioni stampabili o cartacee e, ove possibile, precaricando i contenuti.
- **L'accessibilità non è automatica.** Gli strumenti raramente garantiscono la conformità alle WCAG per impostazione predefinita. Anche le piattaforme che sembrano accessibili richiedono pratiche di authoring consapevoli (testo alternativo, caratteri leggibili, didascalie) per garantire una reale inclusione.
- **Le competenze tecniche e la facilitazione sono importanti.** Le piattaforme potenti (ARIS, Twine, Miro) richiedono una formazione specifica per i facilitatori. I progetti sottolineano l'importanza di investire tempo nella formazione dei facilitatori e nei test pilota prima del lancio.
- **Equilibrio tra ricompense ludiche e apprendimento intrinseco.** Alcune piattaforme rischiano di fare eccessivo affidamento sulla motivazione estrinseca (classifiche, punti). Gli operatori del settore hanno segnalato la necessità di progettare fasi di riflessione e di attribuzione di significato affinché l'apprendimento persista anche dopo il gioco.
- **Sostenibilità e finanziamento delle funzionalità premium.** I piani premium (GooseChase premium, licenze istituzionali Classcraft, analisi Genially Pro) migliorano la funzionalità ma richiedono una pianificazione del budget. Le ONG dovrebbero valutare alternative gratuite/ibride o cercare sconti per il settore educativo.

Consigli pratici dal campo

- Effettuare sempre una fase pilota con un piccolo gruppo; raccogliere feedback qualitativi e registri tecnici.
- Fornire soluzioni alternative a bassa tecnologia (materiali stampabili, PDF offline) per ogni attività digitale.
- Combinare strumenti di interazione dal vivo (Wooclap/Kahoot!) con strumenti narrativi (Twine/Genially) per integrare la valutazione con l'immersione.
- Inserire il debriefing/la riflessione come fase obbligatoria per trasformare il gioco in apprendimento e pensiero imprenditoriale.



4. Pratiche attuali nel lavoro con i giovani

4.1 Storie di successo e applicazioni pratiche da parte di organizzazioni giovanili/operatori giovanili

Nelle 15 pratiche esaminate emergono diversi modelli ricorrenti di successo:

- **I progetti a basso costo e ad alto coinvolgimento funzionano bene.** I progetti che utilizzano giochi da tavolo o scenari basati su carte (FutureForge, GOE I, ERSE) hanno ottenuto un forte coinvolgimento e sono facili da gestire per gli operatori giovanili con risorse minime. Questi modelli si sono dimostrati particolarmente utili nei centri giovanili e nei laboratori di orientamento professionale.
- **Le simulazioni digitali ampliano la portata e la profondità.** Le escape room digitali, i mondi virtuali in 3D e i serious game (E-SCAPE, EDGE, BC4ESE) hanno consentito di mettere in pratica in modo sicuro scenari complessi - occupabilità, decisioni sul posto di lavoro, imprenditoria eco-sociale - aiutando i partecipanti a provare comportamenti e a vedere le conseguenze senza rischi nel mondo reale. Questi strumenti hanno anche supportato la formazione a distanza e i modelli di apprendimento misto.
- **Le credenziali di tipo ludico e i micro-badge aumentano la motivazione e il riconoscimento.** Le piattaforme con missioni strutturate e badge (iDEA, elementi YBI) hanno registrato un alto tasso di completamento e una partecipazione costante, risultando utili nei casi in cui sono necessari riconoscimento formale o motivazione.
- **Lo sviluppo delle capacità metodologiche ne moltiplica l'impatto.** I progetti che hanno formato gli operatori giovanili e fornito manuali/tutorial aperti (GROW, Gaming4Skills, GDL) hanno consentito a molti professionisti in prima linea di progettare e adattare attività ludiche, creando un effetto moltiplicatore che va oltre i progetti pilota.

- 
- **L'imprenditoria sociale e l'inclusione traggono grande beneficio dall'apprendimento basato su scenari.** ERSE, BC4ESE ed EDGE hanno utilizzato la gamification basata su scenari per sensibilizzare sui modelli di business sociale e mettere in pratica un processo decisionale incentrato sull'inclusione, ottenendo risorse didattiche concrete e partecipanti motivati e inclini alle iniziative sociali.

Consigli pratici riportati dai professionisti:

- Utilizzare il debriefing/la riflessione dopo il gioco per tradurre l'esperienza in apprendimento.
- Adattare gli scenari al contesto socio-economico dei partecipanti.
- Combinare opzioni low-tech e digitali per massimizzare l'accessibilità.

4.2 Lezioni apprese e sfide affrontate

I progetti hanno inoltre segnalato diverse sfide ricorrenti e lezioni apprese:

- **Requisiti tecnici e risorse.** Le piattaforme digitali e i mondi 3D (E-SCAPE, EDGE) possono richiedere capacità tecnologiche più elevate (attrezzature, connessione Internet stabile, competenze tecniche). Gli operatori devono prevedere versioni di ripiego a bassa tecnologia e stanziare fondi per l'assistenza tecnica.
- **Necessità di formazione dei facilitatori.** L'efficacia dell'apprendimento dipende in larga misura dalla capacità dei facilitatori di gestire gli scenari e condurre sessioni di riflessione. I progetti sottolineano l'importanza di investire nella formazione (GROW, Gaming4Skills) e di fornire manuali chiari ai facilitatori.
- **Misurare quantitativamente i risultati dell'apprendimento è difficile.** Molti progetti forniscono un feedback qualitativo ricco, ma mancano di dati quantitativi sull'impatto a lungo termine (tassi di occupazione, creazione di imprese). Ciò limita la disponibilità di prove concrete per i finanziatori. Le iniziative future dovrebbero integrare semplici sistemi di monitoraggio nei progetti pilota.

- **L'accessibilità e l'inclusività devono essere integrate nella progettazione.** I progetti che lavorano con giovani con disabilità o neurodiversità (EDGE) dimostrano che l'accessibilità richiede una progettazione accurata (interfaccia utente, istruzioni chiare, ritmo). Adeguare l'accessibilità a posteriori è costoso, quindi è meglio includerla fin dall'inizio. .
- **La sensibilità culturale e la contestualizzazione sono fondamentali.** I contenuti degli scenari (ad esempio radicalizzazione, imprenditorialità) devono essere adattati culturalmente, altrimenti la trasferibilità ne risente. I progetti raccomandano di collaborare con organizzazioni locali per la contestualizzazione.
- **Sostenibilità oltre il finanziamento dei progetti.** Gli strumenti che si basano su piattaforme o su una moderazione continua sono esposti a rischi di sostenibilità. I materiali ad accesso libero e lo sviluppo di competenze (manuali, comunità di pratica) sono modi pragmatici per garantire la continuità.



5. Gamification digitale per l'imprenditoria sociale

5.1 Come la gamification promuove il pensiero imprenditoriale

La gamification digitale integra elementi di game design in contesti non ludici per aumentare il coinvolgimento e la motivazione (Deterding et al., 2011). Nell'imprenditoria sociale, la gamification è uno strumento potente per promuovere il pensiero imprenditoriale, favorire soluzioni innovative alle sfide sociali e coinvolgere le comunità in modo significativo. Questo rapporto esplora come la gamification promuova la mentalità imprenditoriale, esamina scenari basati sul gioco che affrontano questioni sociali come la sostenibilità e l'inclusione e mappa i principi delle escape room nell'educazione all'imprenditorialità.



La gamification promuove il pensiero imprenditoriale creando ambienti interattivi che stimolano la risoluzione dei problemi, l'assunzione di rischi e la resilienza, attributi chiave degli imprenditori di successo. Incorporando elementi quali ricompense, classifiche e monitoraggio dei progressi, la gamification incoraggia gli individui a sperimentare e provare, rispecchiando il processo imprenditoriale (Hamari et al., 2014). Ad esempio, piattaforme gamificate come SimVenture simulano scenari aziendali in cui gli utenti prendono decisioni strategiche, favorendo il pensiero critico e l'adattabilità (SimVenture, n.d.).

Inoltre, la gamification aumenta la motivazione intrinseca, fondamentale per sostenere gli sforzi imprenditoriali. Secondo Kiili (2005), i giochi digitali facilitano gli stati di flusso fornendo feedback chiari e obiettivi strutturati, promuovendo un impegno costante. Ciò è in linea con il pensiero imprenditoriale, in cui gli individui devono affrontare incertezze e battute d'arresto. Ad esempio, le piattaforme di apprendimento gamificate come Kahoot! coinvolgono gli utenti attraverso quiz competitivi, promuovendo la rapidità nel processo decisionale e la collaborazione (Kahoot!, n.d.). Tali ambienti coltivano una mentalità orientata alla crescita, consentendo agli aspiranti imprenditori di vedere le sfide come opportunità (Burnette et al., 2020).

5.2. Scenari di gioco che affrontano questioni sociali

Gli scenari di gamification vengono sempre più utilizzati per affrontare sfide sociali, come la sostenibilità e l'inclusione, coinvolgendo i giocatori in esperienze immersive di problem solving. Questi scenari sfruttano le meccaniche di gioco per sensibilizzare, incoraggiare il cambiamento comportamentale e ispirare soluzioni innovative..



5.2.1 Sostenibilità

Giochi come Eco sfidano i giocatori a costruire civiltà sostenibili gestendo al contempo le risorse ambientali (Strange Loop Games, n.d.). I giocatori devono trovare un equilibrio tra crescita economica e conservazione ecologica, promuovendo il pensiero sistemico, una competenza fondamentale per gli imprenditori sociali che affrontano il cambiamento climatico. Allo stesso modo, la "World Climate Simulation" coinvolge i partecipanti in un gioco di ruolo in cui interpretano il ruolo di politici che negoziano accordi globali sul clima, promuovendo strategie collaborative per la sostenibilità (Climate Interactive, n.d.). Questi giochi sono in linea con gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG) delle Nazioni Unite e incoraggiano i giocatori a sviluppare soluzioni attuabili (Nazioni Unite, 2015).

5.2.2 Inclusione

Gli scenari ludici promuovono anche l'inclusione sociale simulando prospettive diverse e favorendo l'empatia. Ad esempio, "Spent" è un gioco online in cui i giocatori prendono decisioni finanziarie come persone a basso reddito, evidenziando le barriere sistemiche all'inclusione economica (Urban Ministries of Durham, n.d.). Questi giochi incoraggiano i giocatori a progettare soluzioni inclusive, un aspetto fondamentale dell'imprenditoria sociale. Un altro esempio è Mission US, che utilizza giochi di ruolo storici per esplorare questioni di razza e genere, promuovendo il dialogo sull'equità (WNET, 2021). Questi scenari dimostrano come la gamification possa coinvolgere le comunità nell'affrontare le disuguaglianze sociali.

5.3 Applicare i principi delle escape room all'educazione imprenditoriale

Le escape room, in quanto esperienze ludiche immersive, offrono un contesto unico per la formazione imprenditoriale, simulando ambienti collaborativi e ad alta pressione. I principi delle escape room - risoluzione di enigmi, lavoro di squadra e gestione del tempo - corrispondono direttamente alle competenze imprenditoriali.



5.3.1. Risoluzione di enigmi e identificazione dei problemi

Le escape room richiedono ai giocatori di identificare e risolvere enigmi, rispecchiando il processo imprenditoriale di riconoscimento delle lacune di mercato e ideazione di soluzioni. Secondo Nicholson (2015), le escape room favoriscono il pensiero analitico presentando sfide complesse che richiedono approcci creativi. Nell'educazione all'imprenditorialità, le escape room gamificate possono simulare scenari come lo sviluppo di un modello di business sostenibile, incoraggiando gli studenti a pensare in modo critico e innovativo.

5.3.2 Lavoro di squadra e collaborazione

Il successo delle esperienze nelle escape room dipende da una comunicazione e una collaborazione efficaci, competenze essenziali per le iniziative imprenditoriali. Wiemker et al. (2015) sottolineano che le escape room promuovono la fiducia e la delega dei ruoli, preparando i partecipanti a progetti imprenditoriali basati sul lavoro di squadra. Ad esempio, una escape room gamificata progettata per l'educazione all'imprenditoria sociale potrebbe assegnare ai team il compito di risolvere un problema della comunità, come migliorare l'accesso all'istruzione, promuovendo l'innovazione collaborativa.

5.3.3 Gestione del tempo e resilienza

Le escape room impongono limiti di tempo, insegnando ai giocatori a stabilire le priorità dei compiti e ad adattarsi sotto pressione: competenze imprenditoriali fondamentali. In un contesto educativo, le escape room possono essere progettate per simulare presentazioni di finanziamenti o scadenze di progetti, preparando gli studenti alla natura frenetica dell'imprenditoria.



5.4 Riassunto

La gamification digitale offre un potenziale trasformativo per l'imprenditoria sociale, promuovendo il pensiero imprenditoriale, affrontando le sfide sociali attraverso scenari di gioco immersivi e sfruttando i principi delle escape room nell'istruzione. Coinvolgendo le persone in ambienti interattivi e orientati alla risoluzione dei problemi, la gamification fornisce agli aspiranti imprenditori le competenze e la mentalità necessarie per promuovere l'impatto sociale. Con la continua evoluzione degli approcci gamificati, la loro integrazione nell'istruzione imprenditoriale svolgerà un ruolo fondamentale nella definizione di soluzioni innovative alle sfide globali.



6. Gamification inclusiva e accessibile

La gamification digitale può svolgere un ruolo centrale nella promozione di ambienti di apprendimento inclusivi per i giovani. Integrando elementi ludici e digitali che tengono conto delle diverse abilità, esperienze e background, gli operatori giovanili possono favorire il coinvolgimento, la collaborazione e la creatività tra tutti gli studenti. La ricerca evidenzia che quando la gamification è progettata tenendo conto dell'inclusione, migliora la partecipazione e la motivazione degli studenti con profili ed esigenze diversi (McCrindle, 2013; Magnago e de Castro Nunes, 2024; Consuegra de Sucre et al., 2025). Per raggiungere questo obiettivo, l'inclusione non dovrebbe essere considerata un elemento secondario, ma integrata in tutto il processo di progettazione, dall'ideazione alla realizzazione.

6.1 Progettare giochi per studenti con neurodiversità

La neurodiversità comprende un'ampia gamma di profili cognitivi, tra cui autismo, ADHD, dislessia, disprassia e altre variazioni nell'apprendimento e nell'elaborazione delle informazioni. I giochi progettati pensando a questi studenti avvantaggiano tutti i partecipanti promuovendo chiarezza, flessibilità e coinvolgimento.

Un primo principio importante è quello della **comunicazione multimodale**. Per rendere un gioco multimodale, è necessario combinare testo, immagini, audio e feedback interattivo. Ciò rende i contenuti accessibili a diversi stili cognitivi. Ad esempio, le istruzioni scritte possono essere integrate da icone o narrazioni, mentre i segnali visivi possono guidare gli studenti attraverso compiti complessi.



Anche la **flessibilità e il controllo** da parte dello studente sono principi fondamentali. Consentire ai giocatori di regolare il ritmo, saltare le sfide opzionali o disattivare i timer aiuta chi ha difficoltà di concentrazione o soffre di stress da tempo. Allo stesso modo, una struttura chiara, indicatori di progresso prevedibili e una navigazione coerente contribuiscono a ridurre il carico cognitivo e l'ansia.

Infine, i progettisti dovrebbero evitare il **sovraccarico sensoriale** limitando l'uso di luci lampeggianti, suoni improvvisi o layout affollati. Fornire impostazioni per regolare il volume, la luminosità o gli effetti visivi consente a ogni studente di personalizzare la propria esperienza. In breve, i giochi per studenti neurodiversi dovrebbero essere adattabili, chiaramente strutturati e sensibili alle differenze individuali, garantendo che ogni partecipante possa concentrarsi sul piacere dell'apprendimento piuttosto che sulle barriere del design.

6.2 Standard di accessibilità: carattere, colore e navigazione

Il design accessibile garantisce che tutti gli studenti, compresi quelli con disabilità sensoriali, motorie o cognitive, possano interagire efficacemente con i giochi digitali.

Le Linee guida per l'accessibilità dei contenuti web (WCAG) forniscono una solida base per garantire l'inclusività negli ambienti di apprendimento lucidi. La tabella seguente riassume i principali standard di accessibilità rilevanti per gli operatori giovanili che progettano o selezionano strumenti digitali.

Elemento di Design	Linee guida
Font e tipografia	Utilizzare caratteri sans-serif (ad esempio Arial, Verdana) di dimensioni adeguate (12-14 pt o superiori). Evitare caratteri decorativi o condensati. Mantenere una spaziatura tra le righe sufficiente per garantire la leggibilità.
Contrasto cromatico	Assicurarsi che il contrasto tra il testo e lo sfondo sia elevato. Evitare di affidarsi esclusivamente al colore per trasmettere il significato; combinare i colori con icone o didascalie.
Navigazione e interfaccia	Fornire menu e icone chiari e coerenti. Evitare la navigazione nascosta. Supportare più metodi di input (tastiera, touch, voce). Mantenere un layout prevedibile.
Adattabilità	Consenti agli utenti di regolare la dimensione dei caratteri, disattivare o modificare l'audio, attivare i sottotitoli o ridurre le animazioni. Offri il controllo sulla tempistica e sul ritmo.
Multimedia accessibile	Includere didascalie per l'audio, il testo alternativo per le immagini e le trascrizioni per i video. Verificare la conformità agli standard WCAG 2.1 AA.
Accessibilità cognitiva	Utilizza un linguaggio semplice, istruzioni chiare e brevi sezioni di testo. Suddividi i compiti in passaggi più piccoli ed evidenzia visivamente i punti chiave.

Questi standard non solo migliorano l'accessibilità per gli studenti con disabilità, ma aumentano anche l'usabilità e il comfort per tutti gli utenti. Seguendoli, gli operatori giovanili creano un ambiente digitale più equo e coinvolgente che promuove la partecipazione anziché l'esclusione.



6.3. Strumenti e modelli per la progettazione inclusiva

Gli operatori giovanili e gli educatori possono avvalersi di una serie di strumenti e modelli esistenti per integrare l'inclusione nei loro progetti di gamification. Queste risorse supportano ogni fase della progettazione, dalla pianificazione e co-creazione alla valutazione e al miglioramento.

Risorsa / Strumento	Descrizione
<u>GameOn Project</u>	Piattaforma che offre manuali, best practice e strumenti di co-progettazione per lo sviluppo di giochi inclusivi.
<u>Microsoft Game Accessibility Workshop Toolkit</u>	Set di materiali per workshop e liste di controllo per sensibilizzare progettisti e facilitatori sul tema dell'accessibilità.
<u>Inclusive Design Brief Template (HIVO)</u>	Modello di pianificazione che garantisce l'accessibilità e la diversità degli utenti sin dall'inizio del progetto.
<u>PartiPlay Co-Design Kit</u>	Kit di strumenti di progettazione partecipativa sviluppato per studenti neurodiversi.
<u>Accessibility Checklists (Learning Guild, GiftAble, etc.)</u>	Liste di controllo pratiche per l'accessibilità cognitiva, i contenuti multimodali e la progettazione sensoriale.

Questi strumenti aiutano a rendere operative le intenzioni inclusive, fornendo una guida pratica ai professionisti che potrebbero non avere un background tecnico nel campo del design. Inoltre, incoraggiano la riflessione, la collaborazione e il miglioramento continuo, principi fondamentali del lavoro inclusivo con i giovani.



6.4. Dai principi alla pratica

La creazione di ambienti di apprendimento inclusivi e ludici richiede una pratica intenzionale e iterativa. I seguenti passaggi possono guidare gli operatori giovanili nell'integrazione dell'accessibilità nei loro progetti:





Magnago e de Castro Nunes (2024) sottolineano che il successo della gamification inclusiva dipende anche da infrastrutture adeguate e dalla formazione del personale. Allo stesso modo, McCrindle (2013), Patzer et al. (2018) e Consuegra de Sucre et al. (2025) dimostrano collettivamente che la gamification, se progettata con attenzione, migliora la motivazione, la collaborazione e la partecipazione in tutti i profili di apprendimento.

6.5. Sommario

Una gamification inclusiva e accessibile non riguarda solo il rispetto delle linee guida sull'accessibilità, ma anche l'accettazione della diversità come fonte di creatività e coinvolgimento. Quando gli operatori giovanili integrano i principi di accessibilità nelle loro esperienze di apprendimento gamificate, offrono a ogni giovane l'opportunità di partecipare pienamente, indipendentemente dalle differenze cognitive, fisiche o culturali. In questo senso, la gamification inclusiva diventa un potente strumento per l'equità, responsabilizzazione e l'apprendimento permanente.



7. Guida all'implementazione per operatori giovanili

7.1 Consigli pratici su cosa considerare quando si pianificano e organizzano attività gamificate (ad esempio, scegliere gli strumenti giusti, adattarsi alle esigenze del gruppo target, risolvere i problemi, ecc.)

Quando si organizzano attività ludiche, è necessario prendere in considerazione diversi elementi, quali: l'obiettivo principale, il gruppo target, la capacità di essere il più inclusivi possibile, la scelta del kit di strumenti, il lancio della missione e la spiegazione delle regole.

Analizzare e affrontare correttamente questi elementi consente di creare un'attività ludica che ottiene un successo sostanziale.

Vediamoli più nel dettaglio:

1. **Definizione degli obiettivi:** prima di iniziare, è necessario definire gli obiettivi da raggiungere, delineando con precisione ciò che vogliamo che i giovani siano in grado di fare o sapere al termine del programma.
2. **Analisi del gruppo target:** non tutti i giovani sono uguali. L'efficacia della gamification dipende dall'adattamento alle loro esigenze e al loro contesto.
 - **Valutazione delle competenze digitali:** il gruppo è a proprio agio con app complesse (ad esempio Moodle/Classcraft) o necessita di strumenti semplici e familiari (ad esempio Kahoot! e Google Forms)?

- **Motivational preferences** (Bartle's player types):
 - **Achievers** (realizzatori): vogliono vedere livelli e alberi delle abilità.
 - **Explorers** (esploratori): amano sbloccare contenuti nascosti e scoprire la trama.
 - **Socializers** (socializzatori): rispondono bene al feedback dei colleghi e ai progetti di squadra.
 - **Competitors** (competitori): potrebbero apprezzare le classifiche pubbliche, ma cercano sempre un equilibrio con il gioco di squadra.

3. **Controllo dell'inclusività:** deve essere possibile garantire che il design non penalizzi nessuno. Pertanto, devono essere offerte opzioni di input e deve essere verificato il contrasto cromatico sulle piattaforme scelte. Quest'ultimo punto è fondamentale e merita un'ulteriore approfondimento per abbattere le cosiddette “barriere digitali”.

È necessario creare un design inclusivo che garantisca a tutti i partecipanti, indipendentemente dalle loro capacità fisiche o cognitive o dalla loro familiarità con la tecnologia, di partecipare in modo completo e significativo.

Per farlo, è necessario non solo:

1. **Diversificare le sfide includendo missioni che premiano diverse abilità:** analisi, riflessione, creatività e interazione verbale (e quindi non solo velocità);
2. **Fornire sempre una guida passo per passo** alle dinamiche di gioco, evitando di dare per scontata una precedente familiarità con il gioco, ma anche e soprattutto per aderire ai principi delle WCAG (linee guida per l'accessibilità dei contenuti web): percepibile, utilizzabile, comprensibile e solido.



Di seguito viene proposta una tabella esplicativa.

Barriera dell'accessibilità	Soluzione inclusiva nella gamification digitale	Principio WCAG
Cecità visiva/Daltonismo	Utilizza un contrasto elevato e non affidarti solo al colore per trasmettere informazioni cruciali.	Percepibile
Udito/Sordità	Fornisci sempre sottotitoli o trascrizioni per briefing o video motivazionali.	Percepibile
Motore/Mobilità	Assicurarsi che le interazioni siano possibili tramite tastiera o input semplificato.	Funzionante
Cognitivo/Dislessia	Utilizza un linguaggio chiaro e coerente. Evita le penalità basate sul tempo per compiti complessi.	Comprensibile
Tecnologico	Offrire diverse opzioni di inserimento dati (ad esempio, inviare le risposte tramite testo semplice).	Funzionante

3. La scelta del kit di strumenti digitali

È preferibile evitare di utilizzare un'unica app “all-in-one”. È meglio optare per un approccio ibrido che sia economico e flessibile, combinando diverse piattaforme (ad esempio, LMS per la struttura, Kahoot! per il coinvolgimento, Badgr per la certificazione).



I tre livelli del kit di strumenti ideale:

Livello (Funzione)	Scopo principale	Esempi di strumenti (opzioni gratuite/freemium)
1. Il motore (LMS/Struttura)	Fornire punti e premi immediati per l'impegno quotidiano.	Google Classroom, Moodle, piattaforme locali di e-learning.
2. Il feedback (PBL rapido)	Fornire punti e premi immediati per l'impegno quotidiano.	Kahoot!, ClassDojo (per i punti), Quizizz.
3. La prova (certificazione)	Creare badge e albero delle abilità che abbiano un valore esterno.	Badgr, Open Badges, albero delle competenze visualizzato su Miro.

4. Protocollo di selezione

- **Dare priorità al motore:** scegliere la piattaforma di gestione (LMS) che garantisce autonomia e comprensibilità.
- **Facile integrazione:** verificare se gli strumenti di feedback e verifica possono essere facilmente integrati (ad esempio, un link a Badgr dopo aver completato un quiz su Google Classroom).
- **Test pilota:** testare lo stack tecnologico con un piccolo gruppo di "beta tester" (alcuni giovani di fiducia) prima del lancio ufficiale per identificare bug e complicazioni.

5. Fase di lancio della missione e regole



Il modo in cui viene presentata la gamification determinerà il suo grado di accettazione, pertanto è fondamentale condurre un briefing iniziale efficace seguendo queste linee guida:

- evitare di usare la parola “corso”: utilizzare nomi più accattivanti come “la missione alfa”, “l'accademia dei leader” o “l'esplorazione del futuro”.
- chiarire le regole in modo chiaro e paziente.
- È fondamentale presentarsi come una guida e non come un “insegnante”. Sono preferibili termini come “game master” o “mentore”, che indicano una figura che guida i giovani attraverso la narrazione e mantiene l'equilibrio del gioco.

Infine, gestire la classifica e il rischio competitivo è essenziale per il successo dell'attività. Nello specifico, se decidi di utilizzare una classifica:

- È preferibile utilizzare più classifiche: non solo per i punti totali, ma anche per i punti creatività, i punti collaborazione o i punti aiuto tra pari. Questo premia diversi tipi di giocatori e rende il gioco inclusivo.
- La frequenza degli aggiornamenti delle classifiche dovrebbe essere preferibilmente variabile o a intervalli a sorpresa, per mantenere alto il livello di coinvolgimento.
- Locus of control: assicurarsi che i giovani sentano di avere il controllo sui propri punteggi (se si impegnano, guadagnano; non si basa sulla fortuna).

7.2 Monitoraggio, valutazione e feedback

La gamification è un processo di miglioramento continuo che richiede adeguamenti basati sui dati di gioco.

a. monitoraggio continuo: utilizzare i dati generati dagli strumenti digitali per identificare rapidamente le sfide:

- punto di stallo (“la routine”): se un compito specifico sta rallentando o scoraggiando la maggior parte dei giovani, si tratta di una “zona morta”. Ridurre la difficoltà, suddividere il compito in micro-missioni o aumentare la ricompensa (xp) per renderlo più attraente.
- Tasso di abbandono: se i giovani smettono di accedere, la motivazione estrinseca non è sufficiente. Rivedere la narrativa o introdurre una nuova dinamica di squadra per riattivare la motivazione sociale.

b. Feedback e cicli di riprogettazione

- Feedback sul gioco vs. feedback sull'apprendimento:
 - feedback sul gioco: punti, avanzamento di livello (automatico e immediato).
 - feedback sull'apprendimento: commenti specifici sulle prestazioni e suggerimenti per migliorare (da parte del game master/operatore giovanile).
- Questionari di fine missione: chiedere direttamente ai giovani:
 - “qual è stata la sfida più gratificante?”
 - “quale missione non ti è piaciuta (e perché)?”
 - “sei riuscito a utilizzare i tuoi punti spendibili per qualcosa di utile?”

È importante utilizzare queste informazioni per applicare una “patch” (aggiornamento del gioco/programma) prima del lancio del ciclo successivo, assicurando che ogni iterazione sia più coinvolgente e accessibile rispetto alla precedente.

Di seguito è riportata una tabella dettagliata per monitorare e valutare se un gioco ha avuto più o meno successo (è stato più o meno efficace) sulla base delle misurazioni più obiettive possibili attraverso specifici indicatori chiave di prestazione:

Categorie KPI	Metriche di Gioco	Cosa misura
Impegno	Frequenza di accesso (serie), tasso di completamento	Efficacia dei bonus narrativi e di accesso.
Apprendimento	Tempo medio necessario per salire di livello, punteggi dei quiz	Velocità di acquisizione e trasferimento effettivo delle conoscenze.
Fidelizzazione	Tasso di abbandono	Capacità di mantenere l'interesse nel lungo periodo.



8. Conclusioni

La gamification digitale offre agli operatori giovanili uno strumento potente e flessibile per coinvolgere i giovani, sostenere il loro apprendimento e incoraggiare la partecipazione attiva. Combinando elementi di gioco con l'istruzione non formale, gli strumenti digitali possono rafforzare la motivazione, la collaborazione e la creatività, aiutando al contempo i giovani a sviluppare competenze chiave per l'imprenditoria sociale e la crescita personale.

Questo opuscolo fornisce una panoramica delle teorie attuali, delle metodologie pratiche, delle piattaforme digitali e degli esempi reali provenienti da Bulgaria, Belgio, Italia, Polonia e Spagna. Sottolinea inoltre l'importanza dell'accessibilità e della progettazione inclusiva, garantendo che tutti i giovani possano beneficiare di esperienze di apprendimento gamificate.

Le risorse, gli strumenti e le raccomandazioni qui presentati mirano a sostenere gli operatori giovanili, i formatori e le organizzazioni nella progettazione di attività significative, ludiche e di grande impatto. Il partenariato del progetto spera che questo opuscolo ispiri nuovi approcci, incoraggi la sperimentazione e contribuisca a un uso più ampio della gamification digitale nei contesti di lavoro giovanile.



9. Allegati

9.1 Bibliografia e letture consigliate :

- Zichermann, G., & Cunningham, C., Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. (O'Reilly Media), 2011.
- European Commission / Progetto Erasmus+, Gamification in Non-Formal Education and Youth Work. (Manuale o Linee Guida di Progetto Europeo), 2021.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L., From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. (Atti della 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments), 2011.
- Burnette, J. L., Pollack, J. M., Forsyth, R. B., Hoyt, C. L., Babij, A. D., Thomas, F. N., and Coy, A. E. (2020). A growth mindset intervention: Enhancing students' entrepreneurial self-efficacy and career development. *Entrepreneurship Theory and Practice*, *44*(5), 878–908. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1042258719864293>
- Climate Interactive. (n.d.). World climate simulation. Climate Interactive. <https://www.climateinteractive.org/tools/world-climate-simulation/>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., and Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>

- 
- Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *Internet and Higher Education*, 8(1), 13-24. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1096751604000776?via%3Dihub>
 - Hamari, J., Koivisto, J., and Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://ieeexplore.ieee.org/document/6758978>
 - Kahoot! (n.d.). Kahoot! for schools. Kahoot. <https://kahoot.com/schools-u/>
 - Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. White Paper. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
 - SimVenture. (n.d.). SimVenture evolution. SimVenture. <https://simventure.com/evolution>
 - Strange Loop Games. (n.d.). Eco. Strange Loop Games. <https://www.strangeloopgames.com/eco/>
 -
 - United Nations. (2015). Transforming our world: The 2030 agenda for sustainable development. United Nations. <https://sdgs.un.org/2030agenda>
 - Urban Ministries of Durham. (n.d.). Spent. Urban Ministries of Durham. <http://playspent.org/>
 - Wiemker, M., Elumir, E., and Clare, A. (2015). Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one? White Paper. <https://www.gamebasedlearning.com/escape-room-games-white-paper>
 - WNET. (2021). Mission US. WNET. <https://www.mission-us.org/>



- Consuegra de Sucre, D., Mitre Vásquez, M., and Sucre Medina, A. J. (2025). Transformación del aprendizaje inclusivo a través de gamificación y tecnologías digitales [Transforming inclusive learning through gamification and digital technologies]. Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias, 2(2), 566–567. <https://doi.org/10.71112/kwq57923>
- GameOn Project. (n.d.). GameOn: Game design for inclusion. Retrieved from <https://gameonproject.info/>
- GiftAble. (2024, March). Accessibility evaluation: Accessibility evaluation and audit checklist [PDF]. Retrieved from <https://giftabled.org/wp-content/uploads/2024/03/ACCESSIBILITY-EVALUATION-1.pdf>
- HIVO. (n.d.). Inclusive design brief template. Retrieved from <https://hivo.co/templates/inclusive-design-brief-template>
- Learning Guild. (n.d.). Designing for all minds: Practical ways to support learners with dyslexia, ADHD, and other cognitive differences. The Learning Guild. <https://www.learningguild.com/articles/designing-for-all-minds-practical-ways-to-support-learners-with-dyslexia-adhd-other-cognitive-differences>
- Magnago, W., and de Castro Nunes, A. (2024). Gamification and inclusive education: Promoting the engagement of all students. ARACÊ: Educação, Cultura e Humanidades, 6(2), 2902–2911. <https://doi.org/10.56238/arev6n2-147>
- McCrindle, R. (2013). Educational inclusiveness through ludic engagement and digital creativity. In C. Stephanidis and M. Antona (Eds.), Universal Access in Human-Computer Interaction. Applications and Services for Quality of Life – 7th International Conference, UAHCI 2013, Proceedings, Part III (Lecture Notes in Computer Science, Vol. 8011, pp. 195–202). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-39194-1_23

- 
- Microsoft. (n.d.). Game accessibility workshop toolkit. Microsoft Developer. <https://developer.microsoft.com/en-us/games/resources/productinclusion/accessibility/workshop>
 - Patzer, Y., Russler, N., and Pinkwart, N. (2018). Gamification in inclusive eLearning. In K. Miesenberger and G. Kouroupetroglou (Eds.), Computers Helping People with Special Needs. ICCHP 2018. Lecture Notes in Computer Science, Vol. 10896 (pp. 154–158). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-94277-3_26
 - Piedade, P., Neto, I., Pires, A., Prada, R., and Nicolau, H. (2024). PartiPlay: A participatory game design kit for neurodiverse classrooms [Preprint]. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2404.11234>
 - World Wide Web Consortium (W3C). (2018). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1. <https://www.w3.org/TR/WCAG21>



9.2. Informazioni di contatto dei partner del progetto:

Foundation Korenyak (Bulgaria):

- Address: Bulgaria, Sofia, 10 Vihren Str.
- Email: foundation.korenyak@gmail.com
- Website: www.korenyakproject.org

European Gamification in Learning and Education (Belgium):

- Address: 15, Rue Gabrielle Petit, 7022 Mons, Belgium
- Email: europaangle.network@gmail.com
- Website: <https://egle-network.eu/>

Centrum Edukacyjne EST (Poland):

- Address: Wadowice, Al. M.B. Fatimskiej 66
- Email: fundacja@est.edu.pl
- Website: www.est.edu.pl

Escape4Change SlaVS s.r.l. (Italy):

- Address: via Medardo Rosso 5 Torino
- Email: info@escape4change.com
- Website: escape4change.com

Rinova Málaga Sociedad Limitada Unipersonal (Spain):

- Address: Polo Digital, Edificio 1 Tabacalera, Avenida de Sor Teresa Prat, 15 Málaga, Spain, 29003
- Email: info@rinova.es
- Website: <https://rinova.es/>

9.3. Allegato - Esempi di gamification nell'educazione all'imprenditoria sociale - Tabella di esempi nei paesi partner (collegamento diretto al “Rapporto sulle pratiche attuali”)

Pratica	Organizzazione e/ Paese	Destinatari e obiettivi principali	Metodo di gamification (elementi fondamentali)	Impatti / Risultati (conclusioni)	Trasferibilità
FutureForge	Mundus Bulgaria (FutureForge Erasmus+) - Bulgaria.	Giovani (14-30 anni), operatori giovanili, professionisti dell'orientamento professionale. Obiettivi: esplorazione delle carriere, competenze future, sviluppo delle capacità degli operatori giovanili.	Workshop basati su giochi da tavolo; kit di strumenti ludici (100 pacchetti workshop); scenari decisionali, giochi di ruolo, punti, sfide cooperative, debriefing.	Risultati: guida “Competenze e professioni del futuro”, kit di strumenti di gamification, LTTA sperimentali; feedback positivo dei formatori e partecipazione attiva.	Alto - gioco da tavolo + kit di strumenti localizzabile; adatto a centri giovanili, scuole, orientamento professionale.
BC4ESE (Eco-Social Entrepreneurship)	BC4ESE consortium - Croatia, BiH, Montenegro, Serbia, Belgium (regional project).	I giovani nei Balcani occidentali/Europa. Obiettivi: promuovere l'imprenditoria ecosociale e le competenze imprenditoriali sostenibili.	Formazione digitale basata su modelli di riferimento; simulatori online di scenari di business eco-sociali; punti, badge, classifiche, risultati degli scenari.	18 insegnanti e 18 membri del personale scolastico non docente, e circa 855 studenti delle scuole secondarie.	Metodi divertenti e coinvolgenti dal punto di vista emotivo.
E-SCAPE Project	University of Chemical Technology and partners - Bulgaria + Greece + EU partners.	Studenti universitari, neolaureati, formatori, educatori non formali. Obiettivi: competenze trasferibili (risoluzione dei problemi, competenza digitale, lavoro di squadra), occupabilità.	Scenari digitali di escape room e un mondo virtuale in 3D; guide agli scenari, riflessione e mappatura delle competenze.	Risultati: quadro didattico, diversi scenari, piattaforma 3D, guida sull'impatto e la moltiplicazione; miglioramenti qualitativi nella comprensione delle competenze trasversali.	Forte - le guide agli scenari consentono la localizzazione; le risorse tecniche sono utili, ma sono possibili moduli più semplici.
ERSE (Edu. Rescue of Social Entrepreneurship)	ERSE consortium - Belgium + partners (Cyprus, Portugal, Greece...).	Giovani professionisti che lavorano in ONG, organizzazioni giovanili, educatori. Obiettivi: consapevolezza e competenze nell'imprenditoria sociale, modello di apprendimento delle TIC.	Escape room didattiche (ER) come strumento centrale; apprendimento immersivo basato su scenari; guida pedagogica + manuale di produzione.	Guida, manuale di produzione, 18 sinossi e 12 sceneggiature complete, piattaforma elettronica, opuscolo di riflessione; feedback positivo da parte dei partner.	Alto - materiali ad accesso libero, risorse multilingue; adatto a scuole, ONG, formatori.



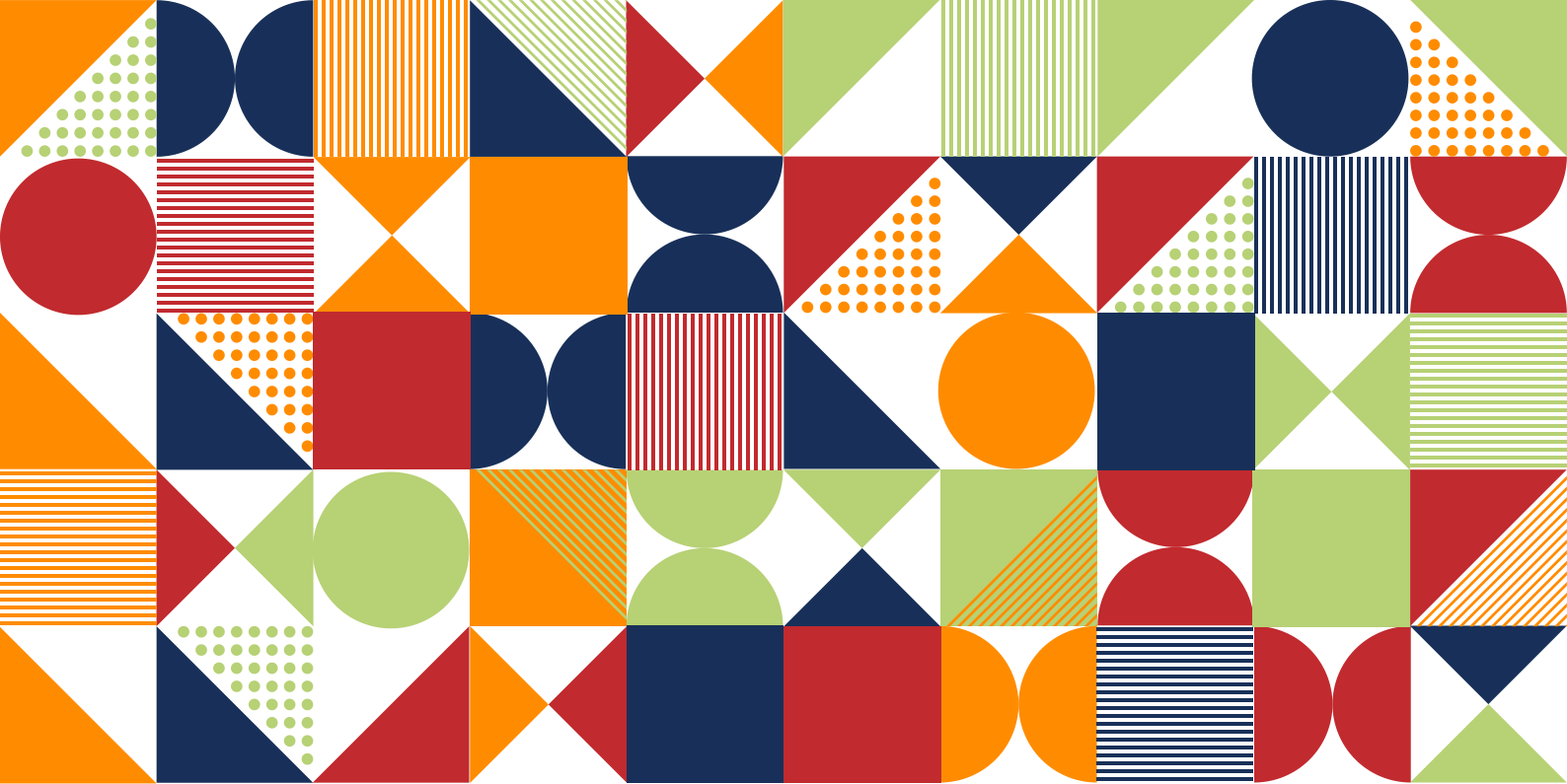
Pratica	Organizzazione/ Paese	Destinatari e obiettivi principali	Metodo di gamification (elementi fondamentali)	Impatti / Risultati (conclusioni)	Trasferibilità
Gaming4Skills	Consortium (Spain, Cyprus, Romania, Belgium).	Educatori scolastici, formatori. Obiettivi: integrare i videogiochi nell'istruzione formale; sviluppo di competenze interdisciplinari.	Utilizzo dei videogiochi esistenti come strumenti didattici (spettatore/creatore /gioco singolo/di gruppo); punti di accesso pedagogici, sequenze didattiche.	Risultati: opuscolo, strumento decisionale, 4 raccolte di sequenze didattiche; aiuto agli insegnanti nell'adozione di strategie basate sul gioco.	Elevato - risorse adattabili a diverse materie e programmi di studio.
Gamification of Digital Learning (GDL)	European consortium (Greece, Romania, France, Italy, Poland, UK).	Insegnanti e studenti delle scuole secondarie. Obiettivi: pedagogia digitale, inclusione, preparazione degli insegnanti alla gamification digitale.	Compendio metodologico, strumenti tecnici, moduli di e-learning, sequenze pedagogiche.	Risorse multilingue che potenziano gli educatori; maggiore coinvolgimento e competenza digitale.	Alto - materiali multilingue e adattabili a vari sistemi educativi.
Play the Way! (Youth Exchange)	Development Support Foundation Innovator - Poland.	Giovani (18-30 anni) in programmi di scambio. Obiettivi: occupabilità, competenze relative al CV/colloquio, fiducia in sé stessi.	I partecipanti progettano giochi sul tema del mercato del lavoro; giochi di ruolo, sfide interattive, insegnamento tra pari.	Miglioramento segnalato nella preparazione al CV/colloquio e nella fiducia in se stessi; feedback positivo dei partecipanti.	Elevata - replicabile presso le ONG; richiede facilitatori e un contesto interculturale.
GaMYTHication	Green Elephant Foundation (Fundacja Zielony Stoż) - Poland.	Giovani (18-30 anni) partecipanti agli scambi Erasmus+. Obiettivi: narrazione, retorica, consapevolezza interculturale.	Narrazione gamificata (Hero's Journey), LARP, progettazione di escape room, creazione di avatar, giochi di ruolo di squadra.	Miglioramento delle competenze linguistiche, retoriche, di lavoro di squadra e di comunicazione in pubblico; valutazioni positive.	Elevato - adattabile a diverse piattaforme; richiede facilità nel raccontare storie e semplici oggetti di scena.
Game Changer	Logos NGO - Poland.	Giovani dai 12 ai 30 anni. Obiettivi: tolleranza, impegno civico, inclusione; lotta alla radicalizzazione.	Giochi sociali offline + giochi di ruolo online (Roll20, Discord). Giochi di ruolo, negoziazione, processo decisionale, simulazione di sfide civiche.	Coinvolgimento dei giovani locali; diffusione online in tutta la Polonia; forte coinvolgimento e dibattito sui valori civici.	Elevato - replicabile dalle ONG; richiede piattaforme digitali e facilitatori qualificati.



Pratica	Organizzazione/ Paese	Destinatari e obiettivi principali	Metodo di gamification (elementi fondamentali)	Impatti / Risultati (conclusioni)	Trasferibilità
Youth Business International (YBI)	Youth Business International (organizzazione globale con sede nel Regno Unito) - implementata in Spagna e oltre.	Giovani imprenditori di età compresa tra i 18 e i 35 anni, in particolare quelli svantaggiati. Obiettivi: tutoraggio, finanza, competenze imprenditoriali, sviluppo economico inclusivo.	Moduli di apprendimento basati su scenari e sfide imprenditoriali (elementi digitali), progressione del tutoraggio (meno classica gamification, più sfida/simulazione).	Ampia portata (oltre 50 paesi), centinaia di migliaia di persone coinvolte; solido modello di affiliazione locale e partnership private.	Molto elevata - modello flessibile e localizzato; la piattaforma digitale consente il ridimensionamento o remoto.
RadicalGAME	Rete di sensibilizzazione e alla radicalizzazione e / Consorzio UE - Belgio e partner.	Giovani, educatori, leader della comunità. Obiettivi: prevenire la radicalizzazione, promuovere il pensiero critico e l' inclusione.	Gamification basata su carte (fisiche/online), decisioni relative agli scenari, debriefing riflessivi; versione su piattaforma online.	Promuove il dialogo e la resistenza all' estremismo; dovrebbe aumentare il pensiero critico e la consapevolezza.	Adattabile - formati fisici e digitali; richiede sensibilità culturale e partnership locali.
iDEA (Inspiring Digital Enterprise Award)	Open University (Regno Unito) - piattaforma globale online	Giovani (principalmente di età compresa tra i 10 e i 19 anni). Obiettivi: competenze digitali/imprenditoriali; sistema di premi e badge per motivare l'apprendimento.	Missioni online, punti, badge, premi a livelli (bronzo/argento/oro), certificazione: solide meccaniche di gamification.	>2,3 milioni di utenti, 17,2 milioni di badge completati, 216.000 premi; numerosi riconoscimenti nel campo dell'ed-tech (dati tratti dal rapporto).	Estremamente elevata - piattaforma online, facile da adottare; adattamento locale minimo necessario.
Gamification of Employment (GOE I)	Consorzio (Spagna, Italia, Portogallo, Romania).	Giovani a rischio di esclusione/disoccupazione (comprese disabilità, migranti). Obiettivi: competenze trasversali, occupabilità, inclusione.	Giochi da tavolo selezionati per esercitarsi nelle abilità; Manuale per educatori, diari dei partecipanti, strumenti di valutazione.	Prove qualitative di miglioramento della comunicazione, adattabilità, fiducia; 7 workshop tra i partner.	Approccio basato su giochi da tavolo a basso costo; il manuale per gli educatori favorisce la replicabilità.



Pratica	Organizzazione/ Paese	Destinatari e obiettivi principali	Metodo di gamification (elementi fondamentali)	Impatti / Risultati (conclusioni)	Trasferibilità
EDGE (Enhancing Disabled-people Greatness and Employability)	Consorzio SIR / Melazeta e partner - Italia + partner UE.	Giovani con disabilità intellettive/relazionali Obiettivi: occupabilità, assunzioni inclusive, mentalità imprenditoriale	Serious Game (FairPlay di Melazeta) - scenari lavorativi con avatar; simulazioni basate su decisioni ripetibili; mindfulness e mentoring complementari.	Realizzazione di un serious game, Inclusive Companies Handbook, formazione e branding per datori di lavoro inclusivi; impatto multimodale positivo	Elevata - progettato per l'accessibilità; progetto pilota in diversi paesi; le risorse e la piattaforma ne facilitano l'adozione.
GROW (Gamify youR yOuth Work)	Consorzio (Italia, Grecia, Spagna, Albania, Kosovo, Montenegro)	Organizzazioni giovanili e operatori giovanili, in particolare quelli che lavorano con giovani con minori opportunità. Obiettivi: sviluppo di competenze nei metodi di gamification.	Metodologia e approccio pedagogico: manuale, video tutorial, programmi didattici, comunità di pratica.	Rafforzamento delle competenze e delle pratiche degli operatori giovanili ; i corsi di formazione locali hanno creato effetti moltiplicatori e sostegno tra pari.	Elevato - materiali liberamente disponibili e CoP supportano il trasferimento su larga scala.



Cofinanziato
dall'Unione europea

FINANZIATO DALL'UNIONE EUROPEA. LE OPINIONI E I PUNTI DI VISTA ESPRESSI SONO TUTTAVIA ESCLUSIVAMENTE QUELLI DEGLI AUTORI E NON RIFLETTONO NECESSARIAMENTE QUELLI DELL'UNIONE EUROPEA O DELL'AGENZIA ESECUTIVA PER L'ISTRUZIONE E LA CULTURA (EACEA). NÉ L'UNIONE EUROPEA NÉ L'EACEA POSSONO ESSERE RITENUTE RESPONSABILI PER ESSI. (CODICE DEL PROGETTO: 2024-2-BG01-KA220-YOU-000292991)

