

Gamification e Inclusione Sociale: L'uso di Escape2EU per Promuovere Competenze Interculturali attraverso l'Intelligenza Artificiale

Donatella Di Vita, Maurizio Sani,
Giovanni Gofarini, Grazia Chiarini

[Fondazione Toscana Sostenibile](#)

comunicazione@ftsnet.it, info@ftsnet.it ,
giovanni.gofarini@edu.unifi.it, chiarinigrazia@gmail.com

Abstract

L'uso della gamification si rivela uno strumento efficace per promuovere l'inclusione sociale, in particolare tra i giovani con background migratorio e le comunità ospitanti. Progetti come Escape2EU dimostrano come la gamification possa aumentare la consapevolezza e sviluppare competenze interculturali attraverso attività coinvolgenti come escape room fisiche e piattaforme interattive online

1 Introduzione

Escape2EU è un progetto innovativo finanziato dal programma Erasmus+ (KA210-YOU) con l'obiettivo di creare strumenti digitali e metodologie gamificate per favorire l'inclusione dei giovani migranti e dei loro coetanei nelle comunità ospitanti. Il progetto si sviluppa nell'arco di 15 mesi, dal 1° aprile 2024 al 30 giugno 2025, e coinvolge diversi partner europei impegnati nel settore dell'educazione non formale e dell'inclusione sociale.

Escape2EU mira a:

- Potenziare l'integrazione culturale e linguistica dei giovani migranti.
- Sviluppare competenze interculturali nei giovani delle comunità ospitanti.
- Fornire strumenti educativi innovativi per gli youth workers.
- Promuovere la partecipazione attiva attraverso metodologie ludiche e digitali

Per raggiungere i suoi obiettivi, Escape2EU si articola in diverse attività chiave:

I World Storytelling Cafè sono una serie di incontri in cui giovani migranti e locali condividono esperienze attraverso la narrazione. Questi racconti sono stati documentati e utilizzati per sviluppare i contenuti dell'Escape Room e della piattaforma digitale.

L'Escape Room Fisica ricrea un ambiente di gioco interattivo che riproduce scenari basati sulle esperienze raccolte, stimolando la collaborazione e la risoluzione di problemi tra i partecipanti, mentre l'Escape Room Digitale è l'implementazione di una versione online dell'escape room, con contenuti dinamici che ci si propone di generare anche con l'ausilio dell'Intelligenza Artificiale per adattarsi ai livelli di competenza degli utenti.

La Mappa Interattiva implementata nel sito del progetto raccoglie e presenta buone pratiche di inclusione e apprendimento linguistico attraverso esperienze condivise da diverse comunità europee.

Una Piattaforma di formazione raccoglierà corsi multimediali su competenze interculturali e linguistiche ideati dai paesi partner: tramite Micro-credensiali digitali le certificazioni rilasciate saranno riconosciute a livello europeo per validare le competenze acquisite.

Il progetto vede la partecipazione di tre organizzazioni partner provenienti da diversi paesi

europei:

- **APSES (Asociatia pentru promovarea si sustinerea economiei sociale):** Con sede in Romania, è l'organizzazione richiedente del progetto. Si tratta di una ONG senza scopo di lucro che mira a creare, promuovere e sostenere qualsiasi tipo di struttura attiva nell'economia sociale, garantendo l'inclusione sociale dei gruppi vulnerabili. APSES si concentra in particolare sull'istruzione, utilizzando strumenti formali e non formali per lo sviluppo delle risorse umane. L'organizzazione ha una vasta esperienza nella gestione di progetti, inclusi progetti Life Long Learning e Youth in Action.
- **Fondazione Toscana Sostenibile Onlus:** Con sede in Italia, FTS è una organizzazione senza scopo di lucro fondata nel 2002. La fondazione si dedica alla promozione della qualità ambientale, sociale ed economica attraverso la ricerca scientifica, l'istruzione e l'apprendimento. Le attività sono rivolte principalmente a studenti e giovani coinvolti in attività di formazione non formale. FTS ha una solida esperienza in progetti Erasmus+ incentrati sul dialogo interculturale e l'inclusione sociale. FTS coinvolgerà giovani e operatori giovanili, comprese persone a rischio di esclusione sociale.
- **CENTRE OF ACTIVE CITIZENS FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT (CiACT):** Con sede a Cipro, CiACT è una giovane ONG che mira a promuovere la cittadinanza attiva tra tutti i cittadini, indipendentemente da età, genere, etnia o abilità. L'organizzazione sostiene l'impegno civico, la partecipazione, l'accesso e l'inclusione sociale, promuovendo lo sviluppo sostenibile, il cambiamento sociale e l'innovazione. CiACT organizza varie attività che promuovono l'accesso, la partecipazione e l'inclusione dei giovani con minori opportunità, come migranti e rifugiati. CiACT ha accesso diretto a giovani con background migratorio attraverso la collaborazione con il Cyprus Refugee Council e l'iniziativa LEARNING HUB.

I partner del progetto Escape2EU sono accomunati dall'interesse e dalla motivazione a soddisfare i bisogni e le sfide degli operatori giovanili e dei giovani con cui lavorano. Ogni partner porta al progetto punti di forza specifici: tutti e tre hanno accesso a giovani e operatori giovanili, hanno esperienze in diversi ambiti, tra cui l'apprendimento non formale, lo sviluppo comunitario, l'inclusione, l'integrazione interculturale, i valori dell'UE, l'impegno civico, le metodologie innovative e le competenze digitali.

I partner sono impegnati a lavorare con i giovani e ad apprendere nuovi approcci e metodologie di insegnamento per coinvolgere e responsabilizzare i giovani e promuovere i valori dell'UE. La collaborazione transnazionale tra i partner consente lo scambio di buone pratiche, l'identificazione di esigenze e sfide comuni e lo sviluppo di strumenti e risorse mirati. I prodotti saranno disponibili in quattro lingue dell'UE.

2 Escape2EU – Mapping tool interattivo e piattaforma online



Il progetto Escape2EU prevede lo sviluppo di due strumenti online principali: un mapping tool interattivo e una piattaforma online. Entrambi sono progettati per promuovere l'inclusione sociale, l'apprendimento interculturale e lo sviluppo di competenze tra i giovani, con un focus particolare sui giovani con background migratorio.

Piattaforma Online

La piattaforma funge da spazio interattivo online per ospitare tutti i materiali, le risorse e gli strumenti sviluppati nell'ambito del progetto Escape2EU, con un focus particolare sull'accessibilità e la facilità d'uso per i giovani e gli operatori giovanili.

Funzionalità:

- e-Mapping: Integra il mapping tool interattivo con le "buone pratiche".
- e-Learning: Offre materiali di formazione e capacity building, inclusi quelli relativi al Capacity Building Training.
- e-Library: Fornisce una libreria di strumenti e risorse aggiuntive.
- e-Community: Crea uno spazio online in cui i giovani e gli operatori giovanili possono condividere le loro esperienze e storie.
- e-World Storytelling Café: Ospita registrazioni video del World Storytelling Café.
- e-Assessment: Permette la validazione delle competenze acquisite attraverso il sistema di micro-credenziali.
- e-Escape Room Game: Rende disponibile il gioco Escape Room in formato digitale.

Mapping Tool Interattivo

Il mapping tool ha lo scopo di raccogliere e presentare "buone pratiche", iniziative e programmi di successo relativi all'interculturalità, all'apprendimento linguistico e all'inclusione sociale dei giovani in Europa, con un'attenzione specifica ai giovani migranti.

Utilizza Google Maps per localizzare e visualizzare le "buone pratiche", fornisce un accesso facile e gratuito alle informazioni per i giovani e gli operatori giovanili e aumenta la visibilità dei fornitori di servizi e delle organizzazioni che implementano le "buone pratiche".

Ogni partner del progetto è responsabile dell'inserimento di un numero minimo di "buone pratiche" nel mapping tool: cinque a livello nazionale e tre da altri paesi dell'UE. In totale, il mapping tool contiene 24 "buone pratiche".

In sintesi, il mapping tool e la piattaforma Escape2EU rappresentano due risorse preziose per promuovere l'inclusione sociale e l'apprendimento interculturale tra i giovani in Europa.

3 Escape Room "Journey to Europe"



Figura 1: Escape Room the Game

Uno dei risultati più innovativi del progetto Escape2EU è lo sviluppo di un gioco di Escape Room fisico chiamato "Journey to Europe". Questo gioco è progettato per simulare l'arduo viaggio che i migranti spesso affrontano per raggiungere l'Europa, e per sensibilizzare i giocatori sulle sfide e le difficoltà che incontrano.

Struttura del Gioco:

Il gioco è diviso in cinque "stanze" o "angoli", ognuno dei quali rappresenta una fase del viaggio del migrante:

1. La Partenza: I giocatori leggono una pagina di diario che racconta la storia di un giovane migrante e risolvono enigmi per scoprire la destinazione del viaggio.
2. Lo Sdoganamento: I giocatori rispondono a domande sul processo di immigrazione e ottengono informazioni sulla data di nascita del migrante.
3. Nuove Culture: I giocatori completano un cruciverba per scoprire informazioni sulla cultura del paese di destinazione e sull'importanza dell'inclusione e dell'integrazione.
4. L'Impiego: I giocatori partecipano a colloqui di lavoro simulati e risolvono indovinelli logici per ottenere il nome del migrante.
5. La Comunità: I giocatori ricompongono un cube game ad incastro, scoprono la nazionalità del migrante e aprono una scatola chiusa con un codice per verificare le informazioni raccolte.

L'obiettivo finale del gioco è raccogliere tutte le informazioni necessarie per completare il passaporto del migrante. Alla fine del gioco, i giocatori verificano i dati e validano il passaporto, ottenendo una maggiore comprensione delle sfide affrontate dai migranti e dell'importanza dell'integrazione.

Nel contesto del gioco "Journey to Europe", il master riveste un ruolo cruciale di supervisione e guida per i partecipanti. A lui sono affidati compiti essenziali per il corretto svolgimento dell'attività e per l'esperienza di apprendimento dei giocatori: deve conoscere a fondo le soluzioni degli enigmi e i meccanismi di funzionamento del gioco, e ha la facoltà di offrire suggerimenti e aiuti ai giocatori qualora si trovino in difficoltà o il gioco risulti eccessivamente complesso. Il livello di difficoltà e l'entità dei suggerimenti possono essere modulati dal master in base all'età, al livello di istruzione e alle capacità cognitive dei partecipanti.

Il master introduce il gioco ai partecipanti, spiegando le regole principali e il contesto narrativo, accompagna i giocatori nei diversi "corner/room", predisponendo il materiale necessario per ogni fase del gioco, controlla le risposte fornite dai giocatori, in particolare nella fase del "customs clearance" e al termine del gioco, verifica i dati raccolti e valida il "passaporto" del migrante.

In sintesi, il master non è solo un supervisore, ma un facilitatore dell'apprendimento, che adatta il gioco alle esigenze dei partecipanti e li supporta attivamente nel comprendere le sfide e le complessità del percorso migratorio.

4 Implementazione Intelligenza Artificiale

Basandosi sugli obiettivi e le attività descritte, è possibile ipotizzare alcune modalità in cui l'AI potrebbe essere integrata per potenziare l'efficacia e la portata del progetto:

Personalizzazione dell'apprendimento: L'AI potrebbe essere utilizzata per analizzare i progressi e le preferenze dei partecipanti sulla piattaforma online e adattare i contenuti e le attività di conseguenza. Ad esempio, il livello di difficoltà degli enigmi nell'escape room virtuale o i materiali di formazione potrebbero essere modificati in base alle competenze individuali.

Generazione automatica di contenuti: L'AI potrebbe essere impiegata per creare automaticamente nuovi scenari, enigmi e sfide per l'escape room, basandosi sulle storie e le esperienze raccolte durante i World Storytelling Café. Questo permetterebbe di mantenere il gioco sempre fresco e interessante, offrendo contenuti diversificati e pertinenti alle diverse culture e contesti.

Analisi del sentiment e feedback automatico: L'AI potrebbe essere utilizzata per analizzare il sentimento dei partecipanti durante le attività online, ad esempio attraverso l'analisi del testo nei forum o delle espressioni facciali nei video. Questo permetterebbe di identificare tempestivamente eventuali difficoltà o frustrazioni e di fornire feedback personalizzato e supporto mirato.

Traduzione automatica e supporto linguistico: L'AI potrebbe essere integrata nella piattaforma per offrire traduzioni automatiche in tempo reale delle risorse e delle comunicazioni, facilitando la partecipazione di persone con diverse competenze linguistiche. Inoltre, l'AI potrebbe fornire supporto linguistico personalizzato, ad esempio attraverso chatbot o tutor virtuali.

Potenziamento del mapping tool: L'AI potrebbe essere utilizzata per analizzare automaticamente le "buone pratiche" raccolte nel mapping tool e identificare pattern, tendenze e raccomandazioni utili per gli operatori giovanili e i policymaker. Inoltre, potrebbe suggerire automaticamente "buone pratiche" pertinenti agli interessi e alle esigenze specifiche degli utenti.

5 Conclusioni

Escape2EU rappresenta un'iniziativa all'avanguardia nell'ambito dell'educazione non formale e dell'inclusione sociale. Attraverso l'integrazione di strumenti digitali innovativi e metodologie interattive, il progetto offre nuove opportunità di apprendimento e partecipazione per i giovani migranti, i loro coetanei e gli operatori del settore. Il successo del progetto potrà fungere da modello per future iniziative di inclusione e formazione digitale in Europa.

Riferimenti bibliografici

Escape Room EDU: Una Guida Pratica per Insegnanti, Formatori ed Educatori, Erickson

Gamification in Education: A Practical Guide

The 60 Minute Startup: Everything You Need to Know About Launching an Escape Room Business