

---

## E...U... European Identity



---

### Summary

**Quiz a squadre su aneddoti e curiosità relativi alla storia dell'Unione Europea, per scoprire i valori dell'identità europea e stimolare una riflessione personale e di gruppo che porti ad una maggior consapevolezza e attivazione come cittadini europei.**

---

### Created by

Silvia Demaria, Davide Fumi, Ilaria Mardocco, Anais Scaffidi Domianello

---

### Uploaded by

Anais Scaffidi Domianello

---

### In the context of (background)

Il tool è stato sviluppato nell'ambito del workshop regionale "Empower You(th)! Training of innovative models and methods in youth work" organizzato da Diaconia Valdese nel novembre 2017 e tenutosi a Luserna San Giovanni. Durante la due giorni, il gruppo di youth workers ha avuto modo di cooperare all'ideazione e alla sperimentazione del gioco con alcuni giovani provenienti da nazioni diverse, che hanno già fornito dei feedback e permesso quindi di migliorarne alcuni aspetti.

---

### Type of tool

Attività

---

### Topics addressed

Cittadinanza  
Diritti umani  
Partecipazione

---

### Duration

120+ min

---

### Target group

L'attività è rivolta a gruppi di giovani (dai 14 anni in su), youth workers e youth leaders. Si tratta di un'attività che può essere condotta sia in gruppi in fase di team building, come ad esempio durante una mobilità internazionale (Youth Exchanges, Training Courses, Summer Camps...), sia in gruppi già consolidati e con cui si voglia intraprendere un percorso di conoscenza e approfondimento delle tematiche proposte. Si suggerisce un numero minimo di 3 squadre, ciascuna composta da massimo 8 persone.

---

## **Aim**

Lo strumento presentato si pone come finalità quella di favorire il dialogo interculturale, partendo dalla riflessione sui concetti di identità e cittadinanza e in particolare su Identità e Cittadinanza Europea, oggi più che mai precari e di difficile assimilazione. Sempre più diffuso è infatti il sentimento di disaffezione dall'idea di Europa. Lo scenario sociale e politico sta infatti delineando una forte insofferenza e una grande ondata di euroscetticismo, a partire da Referendum popolari di allontanamento dall'Unione Europea, sino alla negazione del principio di sussidiarietà tra paesi membri su temi complessi come quello delle migrazioni e della crisi economica. Attraverso questo strumento i partecipanti potranno mettere in discussione in un contesto ludico "tutelato" preconcetti e pregiudizi che fino a quel momento nutrivano nei confronti dell'Europa e degli altri cittadini europei.

---

## **Objectives**

- Aumentare la conoscenza sulla storia e sui valori fondanti dell'Unione Europea, partendo dalla Carta dei diritti fondamentali dell'Unione Europea. - Aumentare l'autoconsapevolezza come cittadini europei, partendo dalla quotidianità e dall'esperienza personale dei singoli. - Generare una possibilità di confronto costruttivo circa le tematiche ed i valori europei attraverso la dinamica di gruppo. - Favorire la condivisione di dubbi, domande, riflessioni e conoscenze grazie al lavoro di squadra. - In un contesto culturale non omogeneo, favorire il multiculturalismo.

---

## **Methodology**

Le varie tappe dell'attività si sviluppano secondo la metodologia dell'educazione non formale, declinata in diverse forme, prime tra tutte l'apprendimento esperienziale e tra pari: 1. il gioco/il quiz: la competizione tra squadre, pur lontana dalla dinamica conflittuale, garantirà un coinvolgimento attivo dei partecipanti, favorendo il confronto e il divertimento. 2. La riflessione individuale: il secondo step dell'attività permetterà di mettersi di fronte alla propria concezione dell'Europa: la lettura dei valori europei aiuterà a comprendere a fondo la propria percezione di cittadinanza europea. 3. Condivisione in squadra: è l'occasione di confrontare le opinioni e scoprire le divergenze approfittando di un confronto sano in un contesto protetto. Il confronto svilupperà inoltre le capacità di negoziazione prima e di sintesi poi di ciascun partecipante all'attività. 4. Debriefing collettivo: la facilitazione dell'intera attività è uno degli aspetti più rilevanti in chiave pedagogica. Il debriefing diventa l'occasione condivisa e mediata per valutare le reazioni e considerare il proprio inserimento individuale nel contesto dell'attività, in quello del gruppo e successivamente nella società.

---

## **Materials and resources**

- Poster con grafica raffigurante le 12 stelle europee (può essere un cartoncino, un telo, una lavagna, ecc...) - 12 stelle rimovibili - Quiz con domande e soluzioni (12 domande, 2 per ciascun valore della Carta Fondamentale dei diritti europei) - Cartelloni con scritte le domande - Cancelleria di base: fogli e penne sufficienti per il numero dei partecipanti (almeno uno a testa) - 1 facilitatore che si occupi di condurre la fase di gioco e la successiva fase di debriefing

---

## **Step by step process**

Lo strumento è strutturato in 5 fasi principali: 1) Gioco a squadre: quiz sull'Unione Europea. - Composizione delle squadre (utilizzando metodi a piacere). - Definizione per ciascuna squadra del proprio nome, slogan, suono distintivo per prenotazione di risposta alle domande e portavoce. - Estrazione della squadra che giocherà per prima. - La squadra che inizia il gioco sceglie una stella dal poster (le stelle sono in totale 12, come sulla bandiera dell'Unione Europea). Ad ogni stella corrisponde una domanda a risposta multipla sull'Unione Europea, tra aneddoti sulla storia della nascita e sviluppo dell'Unione, domande e curiosità su cosa oggi l'Unione rappresenta per i paesi membri. La domanda con le relative risposte sarà posta dal facilitatore e resa visibile tramite cartellone/proiettata, a tutte le squadre in gara, che avranno qualche istante per consultarsi e

dovranno poi prenotarsi per dare la risposta; verrà sottolineata l'importanza di consultarsi prima di prenotarsi e non viceversa. - A ciascuna stella, e quindi a ciascuna domanda, corrisponde anche uno dei diritti evidenziati nella Carta Fondamentale dei Diritti dell'Unione Europea, vale a dire: DIGNITA', LIBERTA', EQUITA', SOLIDARIETA', CITTADINANZA, GIUSTIZIA. La squadra che per prima risponde correttamente alla domanda acquisisce la stella corrispondente e guadagna la possibilità di scegliere la stella successiva. - Ogni 4 stelle selezionate e vinte, ovvero ogni 4 domande, le squadre sono coinvolte in una breve attività/energiser che preveda la cooperazione tra tutti i partecipanti, indipendentemente dalla squadra di appartenenza. Con questo passaggio si mette in luce il principio di sussidiarietà. - Alla fine delle 12 domande, dopo essersi congratulati con la squadra che avrà ottenuto più stelle, ogni portavoce legge ad alta voce quali valori ha ottenuto. 2) Riflessione personale. - Questa fase è prevista come momento individuale: ad ogni partecipante viene consegnato un pezzo di carta e una penna. - Si chiede a ciascuno di disegnarvi sopra una stella e poi si pone a tutti la domanda "quali sono per te i valori fondanti in una società ideale?". - Ognuno deve identificare 6 valori, di cui 5 potranno essere scelti tra quelli emersi durante la prima fase del gioco e scriverli ognuno su una punta della propria stella; il sesto dovrà invece essere "nuovo", aggiunto da ciascuno in base alla propria esperienza personale e scritto al centro della stella. 3) Condivisione e riflessione all'interno della squadra. - Momento di confronto all'interno di ciascuna squadra, in cui è chiesto ai partecipanti di condividere la propria stella con gli altri, motivando la scelta del valore posto al centro della stessa. - Si individueranno così i valori comuni e tra essi ne saranno selezionati 6 (votati a maggioranza tra quelli scritti al centro delle stelle individuali) con i quali definire una stella collettiva, che rappresenti i valori più importanti per ciascun team. 4) Condivisione collettiva con confronto in plenaria. - Ogni squadra elenca i valori stabiliti per la propria stella collettiva, mentre chi conduce prende nota di quel che viene detto su un cartellone (o simile) visibile a tutti. - Si otterrà così una lista di valori, che saranno confrontati con quelli sanciti nella Carta dei Diritti Fondamentali dell'Unione Europea. Il confronto tra società reale e ideale sarà lo spunto per una riflessione sull'identità europea, regolata dal facilitatore ed articolata con domande mirate laddove necessario. 5) Debriefing. La fase di analisi e valutazione dell'esperienza sarà articolata secondo alcune domande chiave: - come ti senti? com'è andata l'esperienza? - cos'è successo? - perché? cosa avresti cambiato? - che legame ha tutto questo con il tuo quotidiano? - che cosa mi porto a casa da quest'esperienza? - che peso hanno i valori Europei nel tuo quotidiano? - cosa puoi fare ora? Una parte importante del debriefing verrà lasciata per commenti e individuazione di punti di forza e di criticità, mentre in conclusione si lasceranno aperti spazi di riflessione individuale (da proseguirsi anche dopo l'attività) sull'esperienza vissuta e sull'applicazione pratica nel quotidiano.

---

## Outcomes

- La volontà di creare un vero e proprio dialogo e confronto tra i partecipanti. La parte finale del tool infatti, prevede un debriefing di riflessione, durante il quale i "giocatori" saranno chiamati in prima persona a esprimere qual è il valore che loro danno ai principi europei, quali valori aggiungerebbero e in che modo questo può essere concreto nella loro quotidianità. - Accrescere consapevolezza e conoscenza sui valori fondamentali circa la Carta dei Diritti Fondamentali dell'Unione Europea. - Promuovere l'Unione Europea come contenitore di opportunità.

---

## Evaluation

Al termine dello svolgimento dell'attività, i partecipanti sono coinvolti in un ultimo debriefing circa il gradimento generale dell'attività, momento per la raccolta di consigli e critiche utili a successive implementazioni del tool stesso. Sulla base dei feedback raccolti durante le valutazioni al termine della sperimentazione del tool, effettuata su un gruppo eterogeneo di partecipanti provenienti da nazioni diverse, sono emersi i seguenti punti di forza: - la competizione ha contribuito in maniera importante alla motivazione e il coinvolgimento dei partecipanti; - fornire alcune informazioni durante la prima fase di gioco, sulle quali poter lavorare successivamente, si è rivelata una scelta efficace; - in

generale l'attività funziona perchè contiene il giusto mix di azione, riflessione e comunicazione. Sono state inoltre evidenziate le seguenti criticità: - il tempo per la fase di condivisione e dibattito all'interno del gruppo è stato considerato insufficiente; - si sarebbe preferito un tempo maggiore anche per riflettere alla fine dell'attività; - la durata dell'attività può essere un limite alla realizzazione dell'attività stessa.

---

### **Notes for further use**

Il limite maggiore che è stato riscontrato riguarda la durata dell'attività: ci si assicuri prima di proporla di avere a disposizione il tempo necessario per concedere il giusto spazio alla condivisione dei valori che si considerano fondamentali per la costituzione di un'identità collettiva, a partire dalla riflessione e dall'esperienza personali. Magari, avendone la possibilità, sarebbe bene poter spezzare l'attività, concedendo ai partecipanti un breve momento di pausa dopo la creazione della stella individuale; anche cambiare ambiente potrebbe rivelarsi utile per ridare energia al gruppo e mantenere alto il livello d'attenzione. La Carta dei Diritti Fondamentali dell'Unione Europea è un documento che offre ampia possibilità di ispirazione e interpretazioni: le domande proposte potranno infatti essere adattate sulla base delle conoscenze pregresse di chi condurrà il gioco ed anche, e soprattutto, a seconda delle caratteristiche e delle esigenze del gruppo con il quale si avrà a che fare. Per la versione da noi proposta è stata preso spunto dal kit realizzato dalle organizzazioni IFALL, Integration För Alla (Svezia), Bluebook LTD (Italia), FAAL (Turchia), AIJU research centredai (Spagna), partner nel progetto europeo "NETNET - NEw Tools for NEw Targets: a challenge for youth workers". Le domande sono reperibili sul sito web del progetto <http://netnet-project.eu/netnet-kit-italiano/>, dove il quiz è disponibile in diverse lingue.

---

### **Documents/Handhouts**

QUIZ.pdf

QUIZ.xlsx

---